

## **2 ATURAN-ATURAN DALAM TENIS MEJA**

### **2.1 MEJA**

- 2.1.1 Permukaan paling atas dari meja, dinyatakan sebagai permukaan-main (playing surface), harus segiempat, panjang 2,74m dan lebar 1,525m, dan harus berada pada bidang-datar (horizontal plane) setinggi 76cm dari lantai.
- 2.1.2 Permukaan-main harus tidak termasuk sisi-sisi vertikal (sisi samping) dari bagian atas-meja (tabletop).
- 2.1.3 Permukaan-main boleh dari sembarang bahan (material) dan harus menghasilkan pantulan merata sekitar setinggi 23cm bila sebuah bola standar dijatuhkan dari ketinggian 30cm.
- 2.1.4 Permukaan-main harus merata berwarna gelap (dark) dan kusam (matt), tetapi warna putih pada garis-pinggir (side line) lebar 2cm sepanjang 2,74m di setiap sisi meja (edge) dan lebar 2cm sepanjang 1,525m di setiap ujung-meja.
- 2.1.5 Permukaan-main harus dibagi menjadi 2 bagian-sama (equal courts) dengan sebuah jaring (net) tegak (vertikal) sejajar (paralel) dengan garis-akhir (end lines), dan panjang jaring harus melewati kedua sisi meja.
- 2.1.6 Pada permainan ganda (doubles), kedua bagian-meja tersebut harus dibagi lagi menjadi 2 bagian-sama (half-courts) oleh garis-tengah (center line) putih, lebar 3mm, paralel dengan kedua garis-pinggir; garis-tengah harus dianggap sebagai bagian penuh dari masing-masing setengah bagian-meja.

### **2.2 RAKITAN NET**

- 2.2.1 Rakitan-net (net assembly) harus terdiri dari jaring (net), tali gantungan-jaring (suspension) dan tiang-tiang-penyangga (supporting posts), termasuk penjepit-penjepit (clamps) yang melekat pada meja.
- 2.2.2 Jaring (net) harus digantung-regang (suspended) dengan tali (cord) yang di setiap ujungnya dilekatkan ke tiang-penyangga (post) yang tegak-lurus setinggi 15,25cm, batas sisi luar setiap tiang-penyangga berjarak 15,25cm dari bagian luar garis-pinggir (side line).
- 2.2.3 Bagian atas (top) sepanjang jaring (net) harus setinggi 15,25cm berada di atas permukaan-main.
- 2.2.4 Bagian bawah (bottom) sepanjang jaring (net) harus serapat mungkin dengan permukaan-main dan di kedua ujung jaring (net) harus serapat mungkin dengan tiang-penyangga.

### **2.3 BOLA**

- 2.3.1 Bola harus berbentuk bulat-berongga (spherical), dengan diameter 40mm.
- 2.3.2 Bola harus memiliki berat 2,7 gr.

2.3.3 Bola harus terbuat dari bahan celluloid ataupun bahan-bahan plastik serupa dan harus berwarna putih atau orange, dan kusam (matt).

## 2.4 RAKET

2.4.1 Raket (tmk: blade+rubber+perekat) boleh sembarang ukuran, bentuk ataupun berat, tetapi blade harus rata (flat) dan kaku (rigid).

2.4.2 Sekurang-kurangnya 85% dari ketebalan blade harus terbuat dari kayu-alam (natural wood); suatu lapisan-tambahan (adhesive layer) di dalam blade, boleh diperkuat dengan bahan-berserat (fibrous material) seperti serat-carbon (carbon fibre), serat-kaca (glass fibre) ataupun kertas-padat (compressed paper), tapi tidak boleh lebih tebal dari 7,5% dari seluruh ketebalan atau sekitar 0,35mm, atau bahkan boleh lebih tipis.

2.4.3 Satu sisi blade yang digunakan untuk memukul bola harus dilapisi karet (rubber), baik dilapisi dengan karet-berbintik-biasa (ordinary pimples rubber), jika dengan pemasangan bintik-keluar (pimples outwards) maka total ketebalannya termasuk perekat tidak lebih dari 2,0mm; *ataupun* dilapisi dengan karet-berlapis (sandwich rubber) baik dengan pemasangan bintik-kedalam maupun bintik-keluar maka total ketebalan termasuk perekat tidak lebih dari 4,0mm.

2.4.3.1 *Karet-bintik-biasa* adalah lapisan tunggal dari karet non-celluler, terbuat dari karet alam atau buatan (synthetic), dengan biji-bintik tersebar datar-merata di seluruh permukaan lapisan dengan kerapatan tidak kurang dari 10 biji-bintik per cm<sup>2</sup> dan tidak lebih dari 30 biji-bintik per cm<sup>2</sup>. (tmk: karet celluler = karet spon yaitu karet berongga dengan struktur berlubang2 kecil seperti bentuk sarang lebah, i.e. karet spon; karet non-celluler = karet padat, i.e. karet ban kendaraan; ).

2.4.3.2 *Karet-berlapis* adalah satu lapisan tunggal dari karet cellular (spon) yang sisi luar dilapisi dengan satu lapisan tunggal dari *karet-bintik-biasa* dengan ketebalan karet-bintik tidak lebih dari 2,0mm.

2.4.4 Bahan-karet yang menutupi blade harus tidak melebihi bagian pinggir blade, kecuali pada bagian yang terdekat dengan pegangan (handle) dan bagian balde yang ditekan (gripped) oleh jari-jari boleh dibiarkan tak dilapisi atau dilapisi dengan sembarang material.

2.4.5 Blade, sembarang lapisan di dalamnya dan sembarang lapisan yang menutupinya atau perekat (adhesive) pada satu sisi yang digunakan untuk memukul bola harus bersinambungan (tidak bersambung) dan harus dengan ketebalan yang merata.

2.4.6 Permukaan yang ditutupi bahan-karet pada satu sisi blade, atau sisi lain yang dibiarkan tak ditutupi, harus berwarna pudar (matt), yaitu merah-terang (bright red) pada satu sisi dan hitam (black) pada sisi lainnya.

2.4.7 Bahan-Karet penutup raket yang digunakan harus tanpa perlakuan yang mengubah sifat (treatment), secara fisik, kimia maupun perlakuan lainnya.

- 2.4.7.1 Sedikit penyimpangan pada kesinambungan permukaan atau keseragaman warna karena kerusakan akibat kecelakaan atau keausan pemakaian dapat diijinkan asalkan tidak secara signifikan mengubah karakteristik permukaan.
- 2.4.8 Sebelum mulai pertandingan (match) dan kapan-saja seorang pemain mengganti raketnya selama pertandingan, pemain harus menunjukkan raket yang akan digunakan kepada lawannya dan wasit, dan mengijinkan mereka untuk memeriksanya.

## 2.5 BEBERAPA DEFINISI

- 2.5.1 *Rally* adalah selang-waktu (periode) selama bola sedang dimainkan (ball is in play)
- 2.5.2 Bola dinyatakan *sedang dimainkan* (ball is in play), mulai dari saat terakhir ketika ia diam di telapak tangan-bebas sebelum dengan sengaja dilambungkan ketika serve sampai rally itu dinyatakan sebagai let atau poin.
- 2.5.3 *Let* artinya suatu rally dimana hasilnya tidak diberikan angka (not scored).
- 2.5.4 *Point* artinya suatu rally dimana hasilnya diberikan angka (scored).
- 2.5.5 *Tangan-raket* (racket hand) adalah tangan yang sedang membawa raket.
- 2.5.6 *Tangan-bebas* (free hand) artinya tangan yang tidak sedang membawa raket; *Lengan-bebas* (free arm) adalah lengan dari tangan-bebas.
- 2.5.7 Pemain dinyatakan *memukul* (strike) bola jika dia menyentuh (touch) bola yang sedang dimainkan (in play) dengan raketnya yang dipegang dengan tangan, atau disentuh dengan tangan-raketnya di bawah pergelangan.
- 2.5.8 Seorang pemain dinyatakan *menghalangi* (obstructs) bola jika dia, atau apasaja yang dia pakai atau bawa, menyentuh bola sedang-dimainkan ketika bola berada di atas atau sedang menuju permukaan-main, belum menyentuh halaman-mejanya sejak terakhir dipukul oleh lawannya.
- 2.5.9 *Server* adalah pemain yang berhak memukul bola pertama kali dalam sebuah rally.
- 2.5.10 *Receiver* adalah pemain yang seharusnya memukul bola kedua dalam sebuah rally.
- 2.5.11 *Wasit* (umpire) adalah orang yang ditunjuk untuk memimpin sebuah pertandingan (match).
- 2.5.12 *Asisten wasit* (assistant umpire) adalah orang yang ditunjuk untuk membantu wasit dalam keputusan-keputusan tertentu.
- 2.5.13 Apasaja yang *dipakai* atau *dibawa* oleh seorang pemain adalah mencakup apasaja yang sedang dia pakai atau bawa selain bola, pada saat mulai rally.
- 2.5.14 Garis-akhir (end line) harus dianggap sebagai perpanjangan tak terbatas di kedua arahnya.

## 2.6 SERVICE

- 2.6.1 Serve harus dimulai dengan bola diam bebas (resting freely) di atas telapak tangan terbuka dari tangan bebas (free hand) yang diam milik server.
- 2.6.2 Server kemudian harus melambungkan bola nyaris vertikal keatas, tanpa memberikan putaran (spin), bola juga naik sekurang-kurangnya 16cm setelah lepas dari telapak tangan bebas dan kemudian jatuh dari lambungan tanpa menyentuh apapun sebelum dipukul.
- 2.6.3 Selama bola sedang jatuh dari lambungan, server harus memukul bola sehingga bola pertama kali menyentuh bagian-meja server dan kemudian langsung menyentuh bagian-meja receiver; dalam permainan double, bola harus berhasil menyentuh separuh bagian-meja sebelah kanan dari server dan receiver.
- 2.6.4 Mulai dari permulaan serve sampai bola dipukul, bola harus berada diatas ketinggian permukaan-main (level of playing surfaces) dan dibelakang garis-akhir (end line) milik server, dan bola tidak boleh terlindung terhadap receiver baik terlindung oleh server atau pasangan-doublenya ataupun terlindung oleh apasaja yang mereka pakai atau bawa.
- 2.6.5 Secepatnya setelah bola dilambungkan, lengan bebas **dan tangan** (free arm **and hand**) server harus disingkirkan dari ruang antara bola dan net.
- Space between the ball and the net** didefinisikan sebagai ruang antara bola dan net dengan perpanjangan arah keatas tak terbatas.
- 2.6.6 Adalah tanggung-jawab dari pemain yang melakukan serve agar wasit dan asisten-wasit bisa diyakinkan bahwa dia sudah mematuhi Aturan-aturan serve yang benar,~
- 2.6.6.1 Jika salah seorang wasit ataupun asisten-wasit tidak-yakin terhadap ke-sah-an (legality) satu serve pada kejadian pertama dalam satu pertandingan, mereka boleh menghentikan (interrupt) permainan dan memperingatkan server; tetapi sembarang serve berikutnya yang meragukan ke-sah-an, baik dari server itu atau pasangan-doublenya, akan dianggap serve yang tidak benar.
- 2.6.7 Pengecualian, wasit boleh longgar terhadap ketentuan-ketentuan serve yang benar, bilamana dia yakin bahwa serve yang meragukan itu dibatasi oleh cacat fisik (physical disability).

## 2.7 PENGEMBALIAN

- 2.7.1 Bola yang sudah diserve ataupun dikembalikan (returned), harus dipukul sehingga bola menyentuh halaman-meja lawan, baik langsung maupun setelah menyentuh rakitan-net.

## 2.8 URUTAN BERMAIN

- 2.8.1 Dalam permainan tunggal (single), server harus yang pertama melakukan serve, receiver harus kemudian melakukan pengembalian dan sesudah itu server dan receiver secara bergantian harus masing-masing melakukan pengembalian.

- 2.8.2 Dalam permainan ganda (double), kecuali disebutkan pada 2.8.3, server harus yang pertama melakukan serve, receiver harus kemudian melakukan pengembalian, pasangan server harus kemudian melakukan pengembalian, pasangan-receiver harus kemudian melakukan pengembalian dan sesudah itu setiap pemain pada gilirannya berurutan melakukan setiap pengembalian.
- 2.8.3 Dalam permainan ganda, apabila sekurang2nya seorang pemain menggunakan kursi-roda karena cacat fisik, server harus yang *pertama* melakukan serve, receiver harus kemudian melakukan pengembalian tapi setelah itu salah satu pemain pasangan cacat boleh membuat pengembalian. Namun, tidak boleh ada bagian kursi-roda pemain atau kaki pemain yang melewati garis-hayal (imaginary extension) dari garis-tengah meja. Jika ini terjadi, wasit harus memberikan poin ke pasangan lawan.

## 2.9 LET

### 2.9.1 Rally harus dinyatakan sebagai sebuah let

- 2.9.1.1 jika dalam service, bola menyentuh rakitan-net, meskipun dilakukan serve yang tidak benar ataupun bola disentuh oleh receiver maupun pasangan receiver;
- 2.9.1.2 jika service dikirimkan ketika receiver atau pasangannya tidak siap, meskipun terjadi baik receiver maupun pasangannya berusaha memukul bola;
- 2.9.1.3 jika gagal membuat sebuah serve atau pengembalian atau hal lain yang tidak sesuai Aturan dikarenakan suatu gangguan diluar kendali pemain;
- 2.9.1.4 jika permainan dihentikan (interrupted) oleh wasit atau asisten-wasit;
- 2.9.1.5 jika receiver itu di dalam kursiroda karena keterbatasan fisik dan ketika service bola menghasilkan serve yang tidak benar, ?
- 2.9.1.5.1 dia meninggalkan halaman-mejanya setelah menyentuhnya searah net;
- 2.9.1.5.2 dia sedang beristirahat di halaman-mejanya;
- 2.9.1.5.3 dalam permainan tunggal, dia meninggalkan halaman-meja receiver setelah menyentuh salah satu sisi-halaman-mejanya (sideline);

### 2.9.2 Permainan boleh dihentikan

- 2.9.2.1 untuk memperbaiki kesalahan urutan service, receive atau tempat-meja (ends);?
- 2.9.2.2 untuk mulai memberlakukan sistem expedite;
- 2.9.2.3 untuk memperingatkan atau menghukum (penalty) kepada pemain atau penasehat;
- 2.9.2.4 karena kondisi-kondisi permainan terganggu oleh sesuatu yang dapat mempengaruhi hasil dari rally.

## 2.10 POIN

2.10.1 Kecuali rally dinyatakan let, seorang pemain harus memperoleh poin

2.10.1.1 jika lawannya gagal membuat service yang benar;

2.10.1.2 jika lawannya gagal membuat pengembalian yang benar;

2.10.1.3 jika, setelah dia membuat serve atau pengembalian, bola menyentuh apasaja selain rakitan-net sebelum dipukul lawan;?

2.10.1.4 jika bola melewati atas halaman-mejanya atau melewati endline tanpa menyentuh halaman-mejanya, setelah dipukul oleh lawan;

2.10.1.5 jika bola setelah disentuh lawan, melewati net atau ruang antara net dan penyangga atau antara net dan permukaan-main;

2.10.1.6 jika lawannya menyentuh bola;

2.10.1.7 jika lawannya memukul bola dua kali berturut-turut dengan berhasil;

2.10.1.8 jika lawannya memukul bola dengan sisi raket yang mana permukaannya tidak sesuai ketentuan 2.4.3, 2.4.4 dan 2.4.5;

2.10.1.9 jika lawannya, atau apasaja yang lawannya pakai atau bawa, menggeser permukaan-main;

2.10.1.10 jika lawannya, atau apasaja yang lawannya pakai atau bawa, menyentuh rakitan-net;

2.10.1.11 jika tangan-bebas lawannya menyentuh permukaan-main;

2.10.1.11 jika tangan-bebas lawan menyentuh permukaan-main;

2.10.1.12 dalam permainan double jika lawannya memukul bola tidak sesuai urutan dengan server pertama dan receiver pertama;

2.10.1.13 seperti yang dijelaskan dalam ketentuan sistem expedite (2.15.2).

2.10.1.14

2.10.1.15 sebagaimana yang dijelaskan pada urutan permainan (2.8.3).

## 2.11 GAME

2.11.1 Sebuah game akan dimenangkan oleh pemain dengan pasangannya yang pertama mendapat 11 poin, kecuali jika kedua pemain dengan pasangannya sama-sama memperoleh 10 poin, maka game akan dimenangkan oleh pemain dengan pasangannya yang sesudah itu memperoleh kelebihan memimpin 2 poin.

## 2.12 MATCH

2.12.1 Sebuah pertandingan (match) harus terdiri dari sejumlah game ganjil (best of any odd number). ?

## **2.13 URUTAN SERVICE, RECEIVE DAN TEMPAT-MEJA (ENDS)**

- 2.13.1 Pemain yang-berhak kemudian menentukan urutan permulaan service, receive, dan tempat-meja harus diputuskan dengan cara undian (lot), dan pemenangnya boleh memilih yang service atau pertama receive atau mulai pada satu tempat-meja tertentu.
- 2.13.2 Bila seorang pemain dengan pasangannya sudah terpilih untuk yang serve atau pertama receive atau mulai pada tempat-meja tertentu, pemain lain dengan pasangannya harus pada pilihan lain.
- 2.13.3 Setelah setiap 2 poin dikumpulkan, receiver dengan pasangannya harus menjadi pemain service dengan pasangannya dan seterusnya sampai akhir game, kecuali jika kedua pemain dengan pasangannya memiliki 10 poin atau sistem expedite sedang berjalan, maka urutan service dan receive tetap sama tetapi setiap pemain harus service untuk setiap 1 poin secara bergantian.
- 2.13.4 Dalam setiap game di pertandingan double, pasangan pemain yang berhak untuk pertama service, harus memutuskan siapa dari mereka yang akan melakukan service pada game pertama dan pasangan-receiver juga harus memutuskan siapa dari mereka yang akan menjadi receiver-pertama; pada game-game berikutnya dalam match itu, server pertama sudah langsung terpilih dan receiver-pertama haruslah pemain yang melakukan service kepadanya pada game sebelumnya.?
- 2.13.5 Dalam permainan double, pada setiap pergantian service, receiver sebelumnya harus menjadi server dan pasangan dari server sebelumnya harus menjadi receiver.
- 2.13.6 Pemain dengan pasangan yang pertama serve dalam suatu game harus menjadi receiver pertama di game berikutnya dalam sebuah pertandingan (match) dan di game terakhir penentuan kemenangan dalam pertandingan double, pasangan receiver dari game penentuan ini harus mengubah urutan penerimaan ketika satu pasangan sudah mengumpulkan 5 poin. ?
- 2.13.7 Pemain dengan pasangannya yang menempati pada satu tempat-meja dalam suatu game harus menempati pada tempat-meja lainnya di game berikutnya dalam pertandingan itu, dan di game akhir penentuan kemenangan, pemain dengan pasangannya harus bertukar tempat-meja ketika satu pemain dengan pasangannya sudah mengumpulkan 5 poin.

## **2.14 BUKAN URUTAN SERVE, RECEIVE DAN TEMPAT-MEJA (ENDS)**

- 2.14.1 Jika seorang pemain melakukan service atau receive yang tidak sesuai urutan, permainan harus dihentikan oleh wasit sesegera sejak kekeliruan ditemukan dan permainan harus dilanjutkan dengan pemain service dan receiver yang seharusnya pada saat skor tersebut dicapai, berdasarkan urutan yang semestinya sejak dimulai pertandingan (match), dan dalam permainan-ganda, urutan service dipilih dari pasangan yang seharusnya service pertama pada game tersebut saat kekeliruan ditemukan.
- 2.14.2 Jika para pemain tidak mengubah tempat-meja sebagaimana mereka seharusnya lakukan, permainan harus dihentikan oleh wasit sesegera kekeliruan ditemukan dan harus

dilanjutkan dengan keadaan para pemain menempati susunan tempat-meja yang seharusnya sesuai perolehan skor saat itu, berdasarkan urutan yang semestinya, dihitung dari awal pertandingan.

2.14.3 Dalam setiap keadaan, semua poin yang telah diperoleh sebelum ditemukan satu kekeliruan, harus tetap dihitung (reckoned)

## **2.15 SISTEM EXPEDITE (SISTEM PERCEPATAN)**

2.15.1 Pengecualian sebagaimana diatur dalam 2.15.2, sistem expedite harus diterapkan setelah 10 menit permainan pada satu game atau kapan saja pada saat diminta oleh kedua pemain dengan pasangannya.

2.15.2 Sistem expedite tidak boleh diterapkan dalam suatu game jika sekurang-kurangnya 18 poin sudah dikumpulkan (scored).

2.15.3 Jika bola sedang dimainkan (in play) ketika batas-waktu tercapai, dan sistem expedite wajib diterapkan, maka permainan harus dihentikan oleh wasit dan harus disambung (resume) dengan service oleh pemain yang melakukan service dari rally yang tadi diinterupsi; jika bola sedang tidak dimainkan ketika batas-waktu tercapai, permainan expedite harus dilanjutkan dengan service oleh pemain receiver dari rally yang baru saja berlalu.

2.15.4 Setelah itu, setiap pemain harus bergantian serve setiap 1 poin hingga selesai game, dan jika pemain receiver dengan pasangannya yang berhasil membuat 13 kali pengembalian dengan benar dalam satu rally maka pemain receiver tersebut harus diberikan poin.

2.15.5 Penerapan sistem expedite tidak boleh mengubah urutan service dan receiver dalam satu pertandingan (match), sebagaimana ditentukan dalam 2.13.6.

2.15.6 Sekali diterapkan, sistem expedite harus terus berjalan hingga selesai pertandingan (match).