



GONTOR CUP

AMONG CAMPUSES

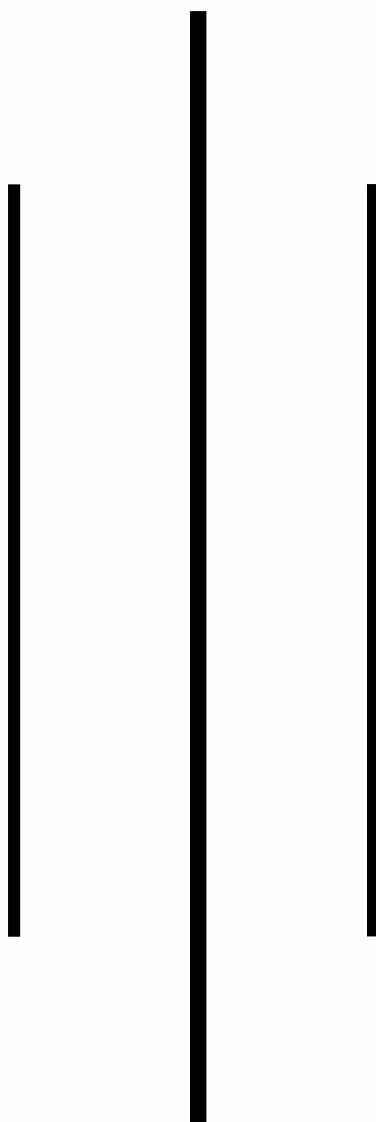
IN DARUSSALAM GONTOR MODERN ISLAMIC INSTITUTION CAMPUS 3, DARUL MA'RIFAT
1448/2026



PETUNJUK PELAKSANAAN & TEKNIS

LOMBA DIVISI OLAHRAGA

GONTOR CUP ANTAR KAMPUS TAHUN 1448/2026



PANITIA GONTOR CUP ANTAR KAMPUS TAHUN 1448/2026
PONDOK MODERN GONTOR KAMPUS 3 DARUL MA'RIFAT

NYALAKAN SEMANGAT PERJUANGAN
BERSINAR DALAM KEBERSAMAAN

PETUNJUK PELAKSANAAN & TEKNIS GONTOR CUP LOMBA BULUTANGKIS

A. Ketentuan Umum

1. Setiap peserta harus menjunjung tinggi sportivitas dan kejujuran.
2. Peserta lomba terdiri dari satu tim perwakilan dari setiap kontingen.
3. Setiap kampus mengirim peserta tunggal dan ganda.
4. Pertandingan akan mempertemukan masing-masing tim secara acak sesuai dengan undian ketika TM
5. Peserta yang tidak tercantum dalam formulir pendaftaran tidak diperkenankan mengikuti pertandingan.
6. Setiap pemain diwajibkan berpakaian/ kaos olahraga.

B. Format Perlombaan

1. Pertandingan menggunakan sistem gugur.
2. Setiap regu harus bersedia dan siap bertanding lebih dari sekali dalam sehari.
3. Setiap peserta yang tidak hadir setelah 5 menit pertandingan dimulai dianggap kalah.
4. Tiap regu yang sedang bertanding diperkenankan meminta *time out* selama 1 menit yang diajukan oleh wasit, setiap ketika salah satu klub mencapai 11 poin.
5. Peraturan pemain sesuai dengan peraturan kompetisi Badminton (Permainan PBSI).

PETUNJUK PELAKSANAAN & TEKNIS GONTOR CUP

LOMBA SEPAKBOLA

A. Ketentuan Umum

1. Setiap peserta harus menjunjung tinggi sportivitas dan kejujuran.
2. Peserta lomba terdiri dari satu team perwakilan dari setiap Kontingen yang terdiri maksimal 20 orang termasuk official.
3. Ketika pertandingan harus menyerahkan formulir sesuai dengan data sebelumnya.
4. Peserta yang tidak tercantum dalam formulir pendaftaran tidak diperkenankan mengikuti pertandingan.
5. Peserta tidak boleh mengikuti 2 perlombaan.
6. Setiap tim diwajibkan mengumpulkan blangko pemain ketika technical meeting.
7. Dilarang melakukan tindakan penyogokan selama pertandingan dan kegiatan GONTOR CUP 1448 H. Apabila ditemukan tim melakukan tindakan penyogokan maka didiskualifikasi pemain dan official tim.
8. Supporter dianjurkan memakai kostum sesuai dengan alam pendidikan Pondok Modern Darussalam Gontor.

B. Format Pertandingan

1. Sistem Pertandingan dan Jumlah Tim
 - Sistem pertandingan menggunakan sistem gugur.
 - Pertandingan menggunakan waktu 30 menit x 2 waktu kotor.
2. Aturan Permainan
 - Dalam pertandingan menggunakan peraturan standar Fifa Law of The Game (Lama dan baru)
3. Setiap official tim memberikan uang jaminan kepada panitia sebesar Rp. 200.000 sebelum pertandingan dimulai.

4. Apabila Pemain terkena Kartu Kuning akan di denda Rp.50.000. dan Kartu Merah akan di kenakan denda Rp.100.000.
5. Setiap Tim boleh memainkan seluruh pemain yang terdaftar di line up pada setiap pertandingan.
6. Peserta tim akan dikenakan sanksi apabila memainkan pemain yang tidak terdaftar di line up, tim dinyatakan kalah walk out (WO).
7. Peraturan pemain dan official
 - Pemain dan Official harus terdaftar dalam formulir pendaftaran tim.
 - Official wajib mengisi formulir peserta yang disediakan panitia.
 - Official diharapkan memakai pakaian yang berbeda warnanya dari tim sendiri, tim lawan maupun perangkat pertandingan.
8. Setiap Tim yang akan bertanding wajib hadir pada waktu yang sudah ditentukan (minimal 7 pemain termasuk kiper untuk memulai pertandingan).
9. Setiap tim diwajibkan menggunakan peralatan olahraga sepak bola dan menggunakan kostum yang sama (Sepatu, Deker, Kaos Kaki)
10. Jersey atau seragam peserta harus bernomor punggung.
11. Setiap tim disarankan memiliki 2 kostum: kostum warna gelap dan kostum warna terang dengan ketentuan nomor punggung yang sama.
12. Kaos kaki tim harus seragam 1(satu) warna.
13. Baju, celana dan kaos kaki penjaga gawang harus berbeda dengan warna pemain lainnya.
14. Larangan memakai aksesoris saat bertanding. Contohnya gelang, cincin dan kalung, apabila diketahui oleh wasit maka akan dikenai sanksi berupa kartu kuning dari dari wasit.
15. Daftar Susunan Pemain (DSP) diberikan kepada tim 30 menit sebelum pertandingan dimulai dan dikumpulkan maksimal 10 menit sebelum kick off.
16. Pemain yang masuk DSP adalah pemain yang sudah disahkan oleh panitia pelaksana.
17. Pemain yang mendapat kartu merah harus keluar dari lapangan dan tidak boleh masuk di bangku cadangan atau bahkan menggantikan pemain lain.

18. Pergantian pemain harus memenuhi syarat dan tata cara pergantian pemain sesuai dengan peraturan sepak bola internasional.
19. Setiap pemain dilarang memiliki kuku panjang, apabila saat pertandingan ketahuan maka akan langsung didenda kartu kuning.

PETUNJUK PELAKSANAAN & TEKNIS GONTOR CUP

LOMBA FUTSAL

A. Ketentuan Umum

1. Setiap peserta harus menjunjung tinggi sportivitas dan kejujuran.
2. Setiap official tim harus melunasi uang jaminan kepada panitia sebesar Rp. 200.000 sebelum pertandingan dimulai. Apabila belum memenuhi syarat tersebut maka tim dinyatakan tidak bisa mengikuti pertandingan.
3. Peserta lomba terdiri dari satu tim perwakilan dari setiap kontingen.
4. Pertandingan akan mempertemukan masing-masing tim secara acak sesuai dengan undian ketika TM
5. Peserta yang tidak tercantum dalam formulir pendaftaran tidak diperkenankan mengikuti pertandingan.
6. Setiap pemain diwajibkan berpakaian/ kaos olahraga.
7. Bagi setiap pemain dan official wajib mengenakan cocard yang telah disediakan oleh panitia ketika di lapangan.

B. Format Perlombaan Pertandingan (Indoor)

1. Sistem Pertandingan dan Jumlah Tim
 - Sistem pertandingan menggunakan sistem gugur.
 - Pertandingan menggunakan waktu 20 menit x 2 waktu kotor.
2. Persyaratan dan Ketentuan
 - Peserta tidak boleh mengikuti 2 lomba.
3. Aturan Permainan
 - Dalam pertandingan menggunakan peraturan standar Fifa Law of The Game (Lama dan baru) Seperti:
 - Goal Clearen (Penjaga Gawang) boleh melempar bola ke depan.
 - Kick off boleh ke arah mana saja, dan apabila di shooting langsung kearah gawang dan terjadi gol maka dianggap SAH.

4. Setiap Tim boleh memainkan seluruh pemain yang terdaftar di Line Up pada setiap pertandingan, dan sanksi akan diberikan kepada Tim dan Pelatih yang diatur dalam pasal sanksi.
5. Daftar line up minimal 8 Pemain Maksimal 10 Pemain.
6. Peserta tim akan dikenakan sanksi apabila memainkan pemain yang tidak terdaftar di line up, tim dinyatakan kalah walk out (WO).
7. Lama pertandingan: Waktu kotor 2 x 20 menit.
8. Time out maksimal 1x per-tim setiap babak maksimal dengan durasi 1 menit.
9. Permohonan time out tidak akan diterima jika pertandingan memasuki 5 menit penghujung akhir babak ke-2 (dihitung saat tim yang meminta time out mendapat kesempatan bola mati).
10. Peraturan pemain dan official
 - Minimal pemain dalam 1 tim berisi 7 pemain dan maksimal 10 pemain dan 2 official
 - Pemain dan Official terdaftar dalam formulir daftar pemain
 - Pemain wajib mengisi formulir peserta yang disediakan panitia.
 - Setiap tim boleh memainkan semua pemainnya dalam 20 menit x 2 babak dengan memberikan kartu pemain kepada pihak panitia lapangan
 - Mematuhi Peraturan Umum Permainan Futsal.
 - Pemain telah disahkan oleh panitia pelaksana.
 - Cedera pemain ditanggung oleh tim pemain yang bersangkutan.
 - Panitia pelaksanaan hanya menyediakan keperluan medis seadanya selama di lapangan (P3K).
 - Jika terjadi luka yang berat atau serius, maka ditanggung oleh tim tersebut.
 - Bagi seluruh pemain dan official wajib menggunakan cocard yang telah disediakan panitia guna pendataan di lapangan pertandingan (Indoor).
11. Kartu Kuning, dan Kartu Merah
 - Pemain yang mendapat kartu kuning akan mendapat denda Rp. 25.000/pemain, kepada panitia.

- Pemain yang mendapat 2 kartu kuning lalu dikartu merah maka akan membayar Rp. 50.000/pemain kepada panitia
 - Pemain yang mendapat langsung kartu merah akan mendapat denda Rp. 50.000/pemain, kepada panitia.
 - Akumulasi kartu:
 - Kartu merah langsung, larangan bermain 1x pertandingan berikutnya.
 - Kartu kuning (2 kali dalam pertandingan yang berturut-turut) larangan bermain 1 kali pertandingan berikutnya.
 - Kartu merah (2 kali kartu kuning pertandingan yang sama) larangan bermain 1 kali pertandingan berikutnya.
12. Setiap Tim yang akan bertanding wajib hadir (minimal 3 pemain termasuk kiper untuk memulai pertandingan).
 13. Jersey atau seragam peserta harus bernomor punggung
 14. Setiap pemain wajib menggunakan pelindung tulang kering (Shin Guard) dan kaos kaki panjang.
 15. Setiap pemain harus menggunakan nomor punggung yang sama dari awal sampai akhir kompetisi.
 16. Setiap tim disarankan memiliki 2 kostum: kostum warna gelap dan kostum warna terang dengan ketentuan nomor punggung yang sama.
 17. Kaos kaki tim harus seragam 1(satu) warna.
 18. Baju, celana dan kaos kaki penjaga gawang harus berbeda dengan warna pemain lainnya.
 19. Pemain Power Play harus memakai rompi saat bermain.
 20. Larangan memakai aksesoris saat bertanding. Contohnya gelang, cincin dan kalung, apabila diketahui oleh wasit maka akan dikenai sanksi berupa kartu kuning dari wasit.
 21. Setiap pemain dilarang memiliki kuku panjang, apabila saat pertandingan ketahuan maka akan langsung didenda kartu kuning.
 22. Official diharapkan memakai pakaian yang berbeda warnanya dari tim sendiri, tim lawan maupun perangkat pertandingan.

23. Daftar Susunan Pemain (DSP) diberikan kepada tim 30 menit sebelum pertandingan dimulai dan dikumpulkan maksimal 10 menit sebelum kick off.
24. Pemain yang masuk DSP adalah pemain yang sudah disahkan oleh panitia pelaksana.
25. Tim berhak melakukan pergantian pemain selama pemain tersebut masuk dalam DSP.
26. Pemain yang mendapat kartu merah harus keluar dari lapangan dan tidak boleh masuk di bangku cadangan atau bahkan menggantikan pemain lain.
27. Memenuhi syarat dan tata cara pergantian pemain sesuai peraturan Futsal Internasional.
28. Pemain yang ingin meninggalkan lapangan harus melakukannya di daerah pergantiannya sendiri.
29. Pemain yang ingin memasuki lapangan harus melakukannya pada daerah pergantiannya sendiri, tetapi dilakukan setelah pemain yang diganti telah melewati batas lapangan.
30. Pergantian dianggap sah ketika pemain pengganti telah masuk lapangan, di mana saat itu pemain tersebut telah menjadi pemain aktif dan pemain yang ia gantikan telah keluar dan berhenti menjadi pemain aktif.
31. Peserta yang hadir di lapangan pertandingan hanya yang menggunakan cocard (Pemain & Official) dan untuk supporter tidak diperkenankan masuk ke dalam lapangan indoor.

PETUNJUK PELAKSANAAN & TEKNIS GONTOR CUP

LOMBA VOLI

A. Ketentuan Umum

1. Setiap peserta harus menjunjung tinggi sportivitas dan kejujuran.
2. Peserta lomba terdiri dari satu team perwakilan dari setiap Kontingen yang terdiri maksimal 10 dan sedikit-dikitnya 6 orang termasuk officialnya.
3. Setiap team diwajibkan menggunakan peralatan olah raga lengkap dan menggunakan kostum yang sama (Sepatu, Kaos Kaki)
4. Peserta yang tidak tercantum dalam formulir pendaftaran tidak diperkenankan mengikuti pertandingan.

B. Format Perlombaan

1. Pertandingan menggunakan system gugur.
2. Jeda waktu istirahat menyesuaikan.
3. Setiap pemain, pelatih, dan jajarannya tidak memprovokasi tim lawan.
4. Dianjurkan kepada seluruh peserta tim kontingen agar menyiapkan dua kostum (gelap dan terang).

PETUNJUK PELAKSANAAN & TEKNIS GONTOR CUP

LOMBA SEPAK TAKRAW

A. Ketentuan Umum

1. Setiap peserta harus menjunjung tinggi sportivitas dan kejujuran.
2. Peserta lomba terdiri dari satu team perwakilan dari setiap kampus
3. Tiap team terdiri dari 3 sampai 6 orang pemain, (3 pemain Utama yang lainnya pemain cadangan).
4. Ketika pertandingan harus menyerahkan formulir sebanyak jumlah peserta.
5. Setiap kontingen kampus memakai kostum, kaos ber lengan, celana training, dan bersepatu.
6. Peserta yang tidak tercantum dalam formulir pendaftaran tidak diperkenankan mengikuti pertandingan.

B. Format Perlombaan

1. Pertandingan menggunakan sistem point Poin Kemenangan adalah 21.
2. Apabila terjadi DEUCE, maka regu pertama yang unggul 2 poin (dengan batas 25 poin) akan memperoleh kemenangan dalam set tersebut.
3. Satu pertandingan terdiri dari dua babak.
4. Setiap regu harus bersedia dan siap bertanding lebih dari sekali dalam sehari.
5. Tiap regu yang sedang bertanding diperkenankan meminta Time Out selama 1 menit yang diajukan oleh Pelatih kepada Wasit.
6. Adapun pengambilan juara dari poin terbanyak yang diperoleh.

PETUNJUK PELAKSANAAN & TEKNIS GONTOR CUP

LOMBA TENIS MEJA

A. Ketentuan Umum

1. Setiap peserta harus menjunjung tinggi sportivitas dan kejujuran.
2. Ketika pertandingan harus menyerahkan formulir sebanyak jumlah peserta.
3. Setiap kontingen Kampus memakai kostum, kaos ber lengan, celana training dan bersepatu.
4. Peserta yang tidak tercantum dalam formulir pendaftaran tidak diperkenankan mengikuti pertandingan.

B. Ketentuan Perlombaan

1. Pertandingan menggunakan sistem gugur
2. Satu pertandingan terdiri dari tiga babak.
3. Jika babak kedua dimenangkan pemain dengan score 2-1 maka pemain berhak bermain lomba berikutnya.
4. Setiap pemain dan tim harus bersedia dan siap bertanding lebih dari sekali dalam sehari.
5. Adapun pengambilan juara dari poin terbanyak yang diperoleh.
6. Tidak ada Batasan waktu, setiap pertandingan akan selesai jika point sudah memenuhi ketentuan pertandingan

C. Kategori Pertandingan

1. Kategori Tunggal
 - a. Setiap kampus cabang mengirim 2 pemain
 - b. Tidak ada Batasan umur dalam perlombaan.
2. Kategori Ganda
 - a. Setiap kampus cabang mengirim satu regu yang berjumlah 2 pemain.
 - b. Tidak ada batasan umur dalam perlombaan.

D. Ketentuan penilaian Untuk Kategori Tunggal

1. Servis berganti pemain setelah pemain tersebut melakukan servis sebanyak 2x.
2. Pemegang servis bebas menempatkan bola dari segala penjuru lapangan.
3. Permainan satu set berakhir apabila pemain mencapai nilai 11 dan kemenangan diraih apabila mencapai jumlah kemenangan set yang ditentukan.
4. Bola servis harus dilempar.
5. Ketika pemain melakukan servis tanpa melempar bola terlebih dahulu, dianggap poin (pihak lawan akan mendapat 1 poin).
6. Apabila terjadi deuce, permainan berakhir jika selisih nilai adalah 2. Contoh: 15-13, 18-16

E. Ketentuan penilaian Untuk Kategori Ganda

1. Setiap bola mati menghasilkan nilai satu untuk pemain lawan.
2. Servis berganti pemain setelah pemain tersebut melakukan servis sebanyak 2x.
3. Pemain bergantian menerima bola dari lawan.
4. Pemegang servis hanya bisa melakukan servis dari sisi kanan lapangan kearah sisi kiri lapangan lawan.
5. Permainan satu set berakhir apabila pemain mencapai nilai 11 dan kemenangan diraih apabila mencapai jumlah kemenangan set yang ditentukan
6. Apabila terjadi deuce, permainan berakhir jika selisih nilai adalah 2. Contoh: 15-13, 18-16.
7. Apabila pemain menyentuh lapangan (meja) dan mengganggu keadaan lapangan, akan dihitung sebagai tambahan satu poin untuk pihak lawan.
8. Netting, terjadi ketika bola servis mengenai net akan melakukan servis ulang.
9. Pemain yang melakukan netting sebanyak 3x akan kehilangan poin (pihak lawan akan mendapat 1 poin).

10. Dalam permainan ganda, bola servis yang masuk ke sisi lapangan kanan lawan (sisi yang salah) dianggap tidak masuk, pemain lawan kemudian akan memperoleh 1 poin.
11. Ketika pemain melakukan servis tanpa melempar bola terlebih dahulu, dianggap poin (pihak lawan akan mendapat 1 poin).

PETUNJUK PELAKSANAAN & TEKNIS GONTOR CUP

LOMBA BOLA BASKET

A. Ketentuan Umum

1. Setiap peserta harus menjunjung tinggi sportifitas dan kejujuran.
2. Tidak diperbolehkan dalam 1 Tim terdapat 2 nomor punggung yang sama.
3. Peserta wajib memahami dan menyepakati semua ketentuan umum dan ketentuan lomba.
4. Keputusan juri mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
5. Peserta yang melanggar peraturan lomba akan didiskualifikasi dari lomba.

B. Format Perlombaan

1. Peserta lomba terdiri dari 1 tim perwakilan dari setiap Kampus.
2. Tiap Tim terdiri dari 8 sampai 12 pemain. (5 pemain utama dan sisanya pemain cadangan).
3. Setiap Tim diwajibkan menggunakan peralatan dan kelengkapan olahraga bola basket dan menggunakan kostum yang sama.
4. Masing-masing Tim diwajibkan mengisi formulir pendaftaran ketika TM dilaksanakan.
5. Peserta yang tidak tercantum dalam formulir pendaftaran tidak diperkenankan mengikuti pertandingan.
6. Diwajibkan tiap Tim untuk memakai jersey yang sama (dianjurkan memiliki 2 warna jersey yang berbeda) dan tidak dibolehkan memakai atribut yang dapat membahayakan pemain lawan.
7. Jika peserta terlambat datang pada waktu yang telah ditentukan tidak ada kompensasi dan dinyatakan WO (walk out).
8. Seluruh peserta wajib menaati syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan, jika peserta melanggar maka akan di diskualifikasi.

9. Jika pemain cedera pada saat bertanding, pihak panitia hanya memberikan penanganan & pertolongan pertama, penanganan selanjutnya ditanggung oleh tim yang bersangkutan.
10. Waktu Pertandingan 4x10 menit waktu kotor, dan 4x10 menit waktu semi bersih ketika Final dan perebutan Juara 3.
11. Tiap Tim tidak dapat mengganti komposisi pemain selama kompetisi berlangsung.
12. Sanksi Dan Pelanggaran Peserta yang melakukan kecurangan atau pelanggaran dan provokasi dalam lomba akan didiskualifikasi.

PETUNJUK PELAKSANAAN & TEKNIS GONTOR CUP

LOMBA PANAHAH

A. Ketentuan Umum

1. Peserta Pemanah mewakili delegasi setiap kampus yang terdiri dari 1 orang dari setiap semester.
2. Peserta diwajibkan membawa busur dan anak panah sendiri.
3. Peserta diwajibkan mencatat/mengkonfirmasi skor terlebih dahulu dan memberi tanda pada target sebelum mencabut anak panah.
4. Pelatih atau *official* yang mendamping peserta tidak diperkenankan mendekati sasaran kecuali diizinkan oleh wasit apabila peserta membutuhkan pertolongan.
5. Seluruh peserta bertanggungjawab mencegah terjadinya manipulasi skor demi terwujudnya pembelajaran terhadap atlet untuk berlaku jujur.
6. Selama perlombaan berlangsung, di lapangan perlombaan setiap peserta/pemanah diwajibkan memakai pakaian secara sopan dan bersepatu.
7. Peserta/pemanah wajib memakai pakaian yang sama/seragam ketika sedang berlomba.
8. Apabila ada skor yang meragukan maka keputusan ditentukan oleh wasit dan keputusan wasit bersifat final.
9. Apabila ada kesalahan pada *scoring sheet* diwajibkan melapor ke wasit untuk dilakukan koreksi/perbaikan dengan tinta merah.

B. Format Perlombaan

1. Pertandingan menggunakan sistem poin.
2. Pertandingan terdiri dari 3 babak, dengan rincian :
 - Babak I kategori kualifikasi
 - Babak II kategori semi final

➤ Babak III kategori final

3. Di setiap babak, terdapat 3 rambahan dengan jarak yang berbeda:
 - Rambahan pertama berjarak 10 meter
 - Rambahan kedua berjarak 15 meter
 - Rambahan ketiga berjarak 20 meter
4. Setiap peserta diwajibkan memanah 6 anak panah setiap rambahannya.
5. Ketentuan wasit mutlak dan tidak boleh diganggu gugat.

C. Peralatan

1. Alat yang digunakan:
 - a. Busur Horsebow
 - b. Anak panah carbon/fiber/bambu petung
2. Isyarat yang digunakan
 - a. Tanda yang digunakan adalah suara Peluit.
 - b. Peluit satu : Peserta menempati Garis Tembak
 - c. Peluit kedua : Peserta mulai menembak
 - d. Peluit ke tiga : Waktu menembak selesai dan meletakkan perlengkapan di area perlengkapan.