

Pembelajaran Berbasis Blended Learning

# BULUTANGKIS



Perwasitan

Nelly Lirisqi, S.Pd

Telp. 081335832862 | Nellylirisqii@gmail.com



## BAB 11

### Perwasitan

#### A. Sikap menjadi Seorang Wasit

Seringkali terjadi dalam suatu kejuaraan seorang wasit atlet merasa dirugikan oleh petugas lapangan, khususnya wasit memimpin pertandingan atau hakim garis sehingga mengganggu konsentrasinya dan dianggap sebagai penyebab kekalahannya, atau bahkan pemain mundur dari lapangan sebelum pertandingan berakhir. Fenomena tersebut merupakan salah satu bukti bahwa petugas lapangan (wasit, hakim servis, dan hakim garis) mempunyai peranan yang besar dalam kesuksesan suatu kejuaraan. Untuk menghindari hal-hal di atas, seorang wasit harus memperhatikan beberapa hal diantaranya:

- 1 Menguasai peraturan permainan
- 2 Berpenampilan meyakinkan dan mantap
- 3 Berwibawa dan mempunyai harga diri
- 4 Berpendirian netral dan tidak memihak kepada salah satu pemain serta bertindak sebagai penengah.
- d. Tidak terpengaruh oleh pemain dan penonton
- e. Bersuara lantang dan jelas untuk setiap kata-kata yang diucapkan
- f. Selalu cepat dan tanggap dan inisiatif dalam mengambil keputusan, terutama bila terjadi kasus pada jalannya pertandingan yang sedang dipimpinnya.
- g. Memiliki wawasan tentang bulutangkis yang luas
- h. Setiap saat dapat mengikuti perkembangan perbulutangkisan, terutama bila terjadi perubahan peraturan
- i. Berusaha memelihara dan meningkatkan mutu perwasitan

## **B. Penyelenggaraan Permainan Bulutangkis**

### **1) Sistem Pertandingan**

Dalam menentukan sistem pertandingan bulutangkis perlu dipertandingkan beberapa faktor berikut:

- Tujuan pertandingan
- Sarana dan prasarana
- Waktu yang tersedia
- Tenaga pelaksana
- Jumlah peserta
- Dukungan dana

Pada dasarnya ada dua macam sistem pertandingan, yaitu:

- 1 Sistem gugur, yaitu tata cara pelaksanaan pertandingan yang menetapkan bahwa setiap peserta yang telah kalah dinyatakan gugur dan tidak berhak mengikuti pada pertandingan babak selanjutnya.

- 2 Sistem kompetisi

Sistem kompetisi dapat dibedakan dalam dua babak yaitu:

- a. Sistem kompetisi penuh, dimana setiap peserta akan saling berhadapan dua kali dengan lawan yang sama
- b. Sistem setengah kompetisi, dimana peserta saling berhadapan satu kali

### **2) Undian Pertandingan (*Drawing*)**

Cara melakukan undian pertandingan bulutangkis nasional dan internasional harus dengan ketentuan yang berlaku.

- a) Sebelum permainan dimulai harus dilakukan undian dan dari pihak pemenang undian boleh seperti pada peraturan.
- b) Untuk melakukan servis atau menerima servis atau untuk memulai permainan dengan memilih tempat atau yang lain, Pihak yang kalah undian mendapatkan yang tersisa

Panitia tidak akan memberikan izin mengadakan alternatif undian, kecuali dalam situasi berikut ini:

- C. Pemain berhalangan sakit/cidera
- D. Pemain pengganti tidak boleh memiliki ranking yang lebih tinggi dari pemain yang berhalangan : (a) Penggantian pasangan tunggal diizinkan apabila, Pemain pengganti itu sudah termasuk nominasi dari asosiasi nasional bersangkutan, dan (b) Pemain itu tidak mengikuti turnamen tersebut

Penggantian pasangan ganda:

Seorang pemain ganda yang berhalangan boleh diganti oleh salah satu seorang pemain ganda lainnya. Jika pasangan asli mendapat *bye* dan kemudian ada pengganti pemain, maka pasangan baru tersebut dapat menempati posisi semula, kalau tidak maka akan diundi kembali.

### 3) *Qualifying Rounds*

Bila pemain yang tidak masuk *maindraw*, *committee tournament* mengadakan pertandingan pendahuluan sebagai babak kualifikasi, yaitu:

- 1) Melaksanakan sejumlah pertandingan yang diatur oleh *committee*
- 2) Dianjurkan agar setiap delapan tempat tidak menempatkan lebih dari suatu pemain kualifikasi
- 3) Apabila pemain dari *maindraw* menarik diri sebelum babak kualifikasi dimulai, *committee* berhak mengisi lowongan tersebut dari beberapa kualifikasi

Dalam pembuatan bagan, jika terdapat *bye* maka ditempatkan sisipan pada *first round* dan dimulai dari pertengahan sebelah bawah, kemudian disusul pada bagian atas, kembali ke bawah, dan seterusnya.

#### **4) Penggunaan Peralatan (*Equipment Compliance*)**

Federasi Dunia Bulutangkis (*World Badminton Federation*) mengatur dan menetapkan apakah suatu raket, kok, atau peralatan lainnya atau prototipe yang dipergunakan dalam permainan bulutangkis mengikuti spesifikasinya. Putusan ini dapat diambil atas inisiatif federasi atau karena aplikasi salah satu pihak yang berkepentingan termasuk pemain, produsen peralatan, atau *Assosiation* Bulutangkis atau anggotanya.

#### **5) Cara Penghitungan Angka (*Scoring System*)**

- a) Satu partai pertandingan (*match*) terdiri dari “*the best of three games*” (permainan 3 set), kecuali diatur lain (apendik 2 dan 3)
- b) Pihak yang terlebih dulu memperoleh angka 21 memenangkan satu *game*, kecuali seperti tertera pada poin d dan e
- c) Pihak yang memenangkan suatu *rally* akan mendapatkan tambahan 1 (satu) angka dan skornya, pihak yang memenangkan reli, apabila pihak lawannya melakukan “*fault*” (kesalahan) atau kok (*shuttle*) berhenti dimainkan disebabkan menyentuh permukaan lapangan lawannya.
- d) Bila skor menjadi 20 sama (20-20), pihak yang memperoleh 2 angka secara berturut-turut memenangkan game itu
- e) Bila skor menjadi 29 sama (29-29), pihak yang memperoleh angka ke-30 memenangkan game itu.
- f) Pihak yang memenangkan 1 game memegang servis awal pada game berikutnya

#### **6) Perpindahan Tempat (*Change of End*)**

- a) Pemain harus berpindah tempat
  - 7) Pada waktu game pertama berakhir
  - 8) Pada waktu game kedua berakhir, apabila ada game ketiga (terakhir)



- 9) Pada game ketiga (terakhir), bila salah satu pihak sudah memperoleh angka 11
- a) Bila pemain lupa untuk melakukan perpindahan tempat seperti dalam poin a, mereka harus melakukannya segera setelah kesalahan tersebut diketahui dan *shuttle* tidak berada dalam permainan (*shuttle not in play*). Skor ada tetap berlaku.

## 7) Servis

Servis yang benar

- a) Kedua belah pihak tidak boleh tidak secara semestinya memperlambat terjadinya servis bila pelaku servis dan penerima servis sudah siap posisinya masing-masing. Gerakan kepala raket pemain ke arah belakang (sesuai dengan peraturan poin b). Dapat dianggap sebagai sebuah upaya memperlambat permainan.
- b) Pelaku servis dan penerima servis harus berdiri berhadapan secara diagonal dalam kotak servis (diagram A) tanpa menyentuh garis-garis yang membatasi kotak servis)
- c) Sebagian dari kedua kaki baik pelaku servis maupun penerima servis harus tetap berada pada permukaan lapangan dalam posisi diam atau tidak bergerak dari saat servis mulai dilakukan (peraturan poin b) sampai servis telah dilakukan (peraturan poin c)
- d) Perkenaan raket pelaku servis ketika servis terjadi pada bagian gabus kok
- e) Keseluruhan kok harus berada di bawah pinggang pelaku servis pada saat kok dipukul oleh raket pelaku servis. Pinggang yang dimaksud adalah garis imajiner sekitar tubuh setinggi bagian terbawah dari rusuk pemain.
- f) Batang raket pelaku servis pada saat memukul kok harus mengarah ke bawah sedemikian rupa

- g) Batang raket pelaku servis harus berkesinambungan ke depan setelah awalan (*start*) dari servis (peraturan c)
- h) Terbangkan kok harus di atas dari raket pelaku servis untuk melampaui net, sehingga bila tidak dihalangi akan jatuh di kotak servis penerima servis (tepat di atas garis atau di dalam garis kotak servis)
- i) Dalam upaya melakukan servis, pelaku servis harus berhasil memukul kok jangan sampai luput mengenai kok (*shall not miss the shuttle*)
  - b) Sekali para pemain sudah siap melakukan servis, gerakan ke depan pertama dari kepala raket kepala servis adalah awalan (*start*) dari servis
  - c) Sekali servis telah dimulai (peraturan b), dianggap telah dilakukan bila kok dipukul oleh raket pelaku servis atau dalam percobaan untuk melakukan servis sebelum penerima servis siap, tetapi penerima servis sudah dianggap siap bila berusaha mengembalikan servis
  - d) Dalam permainan ganda, selama servis akan dilakukan (peraturan b dan c) pasangannya boleh mengambil posisi di mana saja, asal tidak menghalangi pandangan pelaku servis atau servis lawannya.

## **8) Tuggal (Singles)**

- a. Melakukan servis dan menerima servis di lapangan (*serving and receiving court*)
  - 1. Pemain harus melakukan servis dan menerima servis pada sisi lapangan servis adalah sebelah kanan masing-masing bila pemegang servis belum memperoleh angka atau telah memperoleh angka genap dalam game tersebut.
  - 2. Pemain harus melakukan servis dan menerima servis pada sebelah kiri masing-masing bila pemegang

servis telah memperoleh angka ganjil dalam game tersebut.

3. Urutan permainan dan posisi lapangan. Dalam suatu reli, kok harus dipukul secara bergantian oleh pemegang dan penerima servis dari berbagai posisi sisi lapangan di depan net, sampai kok tidak dalam permainan
4. Perhitungan angka dan melakukan servis
  - a) Bila pelaku servis menang dalam suatu reli, maka pemegang servis memperoleh satu angka. Selanjutnya, pemegang servis harus melakukan servis lagi dari sisi lapangan servis berikut:
  - b) Bila penerima servis menang dalam suatu reli, maka penerima servis memperoleh satu angka. Penerima servis menjadi pelaku servis yang baru.

#### **9) Ganda (*Doubles*)**

- a. Lapangan pihak pemegang dan penerima servis (*serving and receiving court*)
  1. Seorang pemain dari pihak pemegang servis harus melakukan servis dari sisi lapangan sebelah kanan pada awal game atau bila pihak penerima servis belum memperoleh angka atau bila telah memperoleh angka genap pada game tersebut
  2. Seorang pemain dari pihak pemegang servis harus melakukan servis dari sisi lapangan sebelah kiri bila pihak pemegang servis telah memperoleh angka ganjil pada game tersebut.
  3. Seorang pemain dari pihak penerima servis yang menerima servis terakhir harus berada di kotak servis, yang sama dengan kotak servis ketika menerima servis. Pola sebaliknya berlaku juga untuk pasangannya.



4. Pemain dari pihak penerima servis yang berdiri secara diagonal berada di lapangan yang berseberangan dengan pemegang servis harus menjadi penerima servis
  5. Servis dalam setiap giliran melakukan servis harus dilakukan dari lapangan servis yang berbeda, kecuali seperti tertera dalam peraturan 12 (mengenai *service court error*)
- b. Cara bermain dan posisi di lapangan (*order of play and position on court*) setelah servis dikembalikan, kok dapat dipukul secara bergantian oleh pemain dari pihak pemegang servis atau permainan dari pihak penerima servis dari berbagai posisi di sisi lapangan tersebut di depan net, sampai kok meninggalkan permainan (peraturan 15)
- c. Perhitungan angka dan melakukan servis
1. Bila pelaku servis menang dalam suatu reli, maka pemegang servis memperoleh satu angka. Selanjutnya, pemegang servis harus melakukan servis lagi dari sisi lapangan servis berikut
  2. Bila penerima servis menang dalam suatu reli, maka penerima servis memperoleh satu angka. Penerima servis menjadi pelaku servis yang baru.
- d. Urutan melakukan servis dalam setiap game, hal melakukan servis harus berjalan secara berurutan
1. Dari pemegang servis awal yang memulai game dari kotak servis sebelah kanan
  2. Untuk patner dari penerima servis awal, servis dilakukan sebelah kiri lapangan servis
  3. Untuk pemain dari pihak yang pertama melakukan servis
  4. Untuk pemain dari pihak yang pertama melakukan servis dan seterusnya
  5. Tidak seorang pemain pun diperkenankan melakukan servis atau menerima servis diluar

gilirannya, atau menerima 2 servis secara berturut-turut dalam game yang sama, kecuali seperti tertera pada peraturan 12.

6. Salah satu pemain dari pihak pemenang harus melakukan servis pertama pada game berikutnya, dan salah satu pemain dari pihak yang kalah dapat menerima servis

#### **10) Kesalahan Kotak Servis (*Service Court Error*)**

- a. Kesalahan kotak servis telah terjadi bila seorang pemain
  - 1) Telah melakukan servis dan menerima servis di luar gilirannya
  - 2) Atau telah melakukan servis atau menerima servis dari sisi kotak servis yang salah
- b. Bila kesalahan kotak servis ditemukan, kesalahan harus diperbaiki dan angka tetap dilanjutkan.

#### **11) Kesalahan (*Fault*) Terjadi Kesalahan:**

- a. Jika suatu servis yang dilakukan tidak benar.
- b. Jika dalam servis, *shuttle*
  - 1) Tersangkut dan bertengger pada puncak net
  - 2) Setelah melewati net tersangkut di net
  - 3) Dipukul oleh pasangan penerima servis
- c. Jika dalam permainan, *shuttle*:
  - 1) Mendarat di luar garis lapangan
  - 2) Menerobos atau melewati garis net
  - 3) Tidak berhasil melewati net
  - 4) Menyentuh langit-langit atau tembok samping
  - 5) Menyentuh orang atau pakaian seorang pemain
  - 6) Menyentuh objek lain atau orang di luar lingkungan lapangan (bila diperlukan karena struktur bangunan otoritas bulutangkis setempat, dengan syarat hak veto dari asosiasi bulutangkisnya, bila membuat peraturan sendiri

untuk kasus dimana *shuttle* menyentuh suatu halangan)

- 7) Tertangkap atau tertahan di raket dan kemudian menggelusur di raket dan area yang disenari tetapi dengan satu kali pukulan
  - 8) Terpukul oleh seorang pemain dan pasangannya secara berurutan
  - 9) Menyentuh raket seorang pemain dan berlanjut tidak menuju ke arah lapangan lawan
- d. Jika, dalam permainan seorang pemain:
- 1) Menyentuh net atau penyangganya dengan raket, orang atau pakaian
  - 2) Melanggar lapangan lawan di atas net dengan raket atau orang kecuali merupakan gerak lanjut pukulan dimana perkenaan raket dengan *shuttle* terjadi di sisi lapangan si pemukul
  - 3) Melanggar lapangan lawan di bawah net dengan raket atau orang yang mengakibatkan lawan terganggu
  - 4) Bila lawan dalam permainan, secara sengaja mengganggu lawannya, misalnya menghalangi lawan untuk melakukan pukulan yang menyebabkan raketnya melewati di atas net
  - 5) Bila dalam permainan seorang pemain secara sengaja mengganggu lawannya dengan suatu aksi seperti berteriak atau membuat gerakan-gerakan tertentu
- e. Bila seorang pemain bersalah secara menyolok, berulang atau secara terus menerus melanggar seperti ditentukan dalam peraturan 16.



## 12) Permainan Ulang (*Lets*)

- a. Ulang (*lets*) diucapkan oleh wasit atau oleh seorang pemain (bila tidak ada wasit) untuk menghentikan permainan.
- b. Let harus diucapkan jika:
  - 1) Pelaku servis melakukan servis sebelum penerima servis siap
  - 2) Pada waktu servis, pelaku dan penerima servis di "*fault*" secara bersamaan
- a. Setelah servis dilakukan, *shuttle*:
  - 1) Tersangkut dan bertengger di puncak net atau
  - 2) Setelah melewati net tersangkut di net
  - 3) Jika dalam permainan *shuttle* rusak dan gabus secara total terpisah dari sisa *shuttle*
  - 4) Jika pandangan wasit, permainan terganggu oleh pemain lawan merasa terganggu yang disebabkan "*coaching*" pelatih
  - 5) Jika seorang hakim garis tidak melihat atau ragu-ragu dan wasit tidak dapat memberikan keputusan
  - 6) Terjadi sesuatu yang tidak terlihat atau peristiwa yang kebutulan
- b. Bila ulang terjadi, permainan sejak servis terakhir tidak dihitung dan pemain yang mengulang melakukan servis kembali

## 13) *Shuttlecock Tidak Dalam Permainan (shuttle Not In Play)*: *shuttlecock* tidak dalam permainan, ketika:

- a. Mengenai net atau tiang net dan mulai jatuh mengarah kepermukaan lapangan sisi pemukul.
- a. Menyentuh permukaan lapangan.
- b. Suatu "*fault*" "*ulang*" telah terjadi.

**14) Permainan yang terus belansung, perilaku yang tidak baik, dan hukuman (*Continuos Play, Misconduct, and Penalties*)**

- a. Permainan harus tetap berlangsung (*continuous*) dari servis pertama sampai permainan berakhir, kecuali seperti diperbolehkan pada peraturan 16b dan 16c
- b. Istirahat
  - 1) Tidak melebihi 60 detik selama setiap game bila salah satu pihak memperoleh 11 angka dan
  - 2) Tidak melebihi 120 detik antara game pertama dan kedua, dan antar game kedua dan ketiga (terakhir) diperbolehkan pada semua pertandingan (*matches*). (untuk suatu partai pertandingan yang disiarkan TV, referee dapat memutuskan sebelum pertandingan tersebut, bahwa istirahat atau interval seperti tertera pada peraturan poin b adalah keharusan dan durasinya tetap).
- c. Penundaan dalam permainan
  - 1) Bila dibutuhkan karena keadaan yang diluar kontrol para pemain, wasit dapat menunda permainan untuk jangka waktu tertentu seperti yang diperlukan menurut pertimbangan wasit
  - 2) Di saat keadaan khusus referee dapat menginstruksikan wasit untuk menunda permainan
  - 3) Bila permainan ditunda, angka yang ada tetap berlaku dan permainan dilanjutkan dari angka tersebut
- d. Keterlambatan pada permainan
  - 1) Dalam keadaan bagaimanapun jga tidak diperkenankan memperlambat permainan yang membuat pemain dapat memperoleh kembali kekuatannya atau nafasnya atau menerima nasehat.
  - 2) Wasit harus menjadi satu-satunya pengadil yang baik dari keterlambatan pada permainan.



- e. Nasihat dan meninggalkan lapangan
  - 1) Hanya ketika kok tidak berada dalam permainan (peraturan 15)
  - 2) Seorang pemain diijinkan menerima nasihat selama pertandingan dari pelatih
  - 3) Tidak seorangpun pemain boleh meninggalkan lapangan selama pertandingan tanpa izin wasit
- f. Seorang pemain tidak boleh:
  - 1) Secara sengaja menyebabkan keterlambatan atau penundaan permainan.
  - 2) Secara sengaja memodifikasi atau merusak *shuttle* dengan maksud merubah kecepatan atau sifat terbangnya
  - 3) Berkelakuan agresif (*Affesive Manuver*), atau
  - 4) Bersalah berkelakuan tidak baik tercover oleh peraturan permainan bulutangkis
- g. Pengadministrasian Pelanggaran
  - 1) Wasit harus menindak setiap pelanggaran peraturan 16d, 16e dan 16f. dengan cara:
  - 2) Memberikan sebuah peringatan "*warning*" kepada pihak yang melanggar.
  - 3) Melakukan *fault* pada pihak yang melanggar kepada referee, bila diperlukan *men fault* pihak yang melanggar untuk kedua kalinya, atau
  - 4) Dalam hal pelanggaran yang menyolok atau terus menerus atau melanggar peraturan 16b. wasit dapat *men fault* pihak yang melanggar dan melaporkannya secepatnya kepada referee, sebagai petugas yang memiliki wewenang untuk mendiskualifikasikan pihak yang melakukan pelanggaran.

**15) Pejabat dan Lapangan dan Banding (*Official and Appeals*)**

- a. Referee harus memimpin keseluruhan turnamen atau kejuaraan dimana pertandingan merupakan bagiannya:
- b. Wasit yang ditunjuk adalah pimpinan pertandingan, lapangan dan sekitarnya. Wasit yang melapor pada referee
- c. Hakim servis menyebut "*fault*" jika servis yang dilakukan pelaku servis tidak benar (sesuai dengan peraturan 9a)
- d. Seorang hakim garis harus menunjukkan apakah *shuttle* kok mendarat di dalam atau di luar menjadi tugasnya
- e. Suatu keputusan dari pejabat lapangan adalah bersifat final pada hal menjadi tanggung jawabnya, kecuali jika dalam pandangan wasit, hal tersebut tidak rasional dimana hakim garis secara jelas melakukan kesalahan, dan wasit harus melakukan *overrule* atas keputusan hakim garis tersebut.
- f. Seorang wasit harus:
  - 1) Menegakkan dan menjalankan Peraturan Permainan Bulutangkis dan menyebut "*fault*" atau 'ulang' bila salah satunya terjadi
  - 2) Memberikan suatu keputusan pada suatu banding yang berhubungan dengan suatu perselisihan, sebelum servis berikutnya dilakukan
  - 3) Memastikan bahwa pemain dan penonton selalu mendapat informasi mengenai perkembangan permainan
  - 4) Menunjuk atau mengeluarkan hakim garis atau hakim servis dengan konsultasi dengan referee
  - 5) Bila tidak ada pejabat lapangan lainnya yang ditunjuk, mengambil alih tugas pejabat tersebut
  - 6) Bila seorang pejabat ditunjuk tidak melihat, maka wasit dapat mengambil tugas pejabat tersebut atau menerapkan "ulang".

- 7) Mencatat dan melaporkan ke referee segala kejadian yang berhubungan dengan peraturan 16.
- 8) Menyampaikan ke referee segala kejadian yang berhubungan dengan peraturan saja (banding seperti ini harus dibuat sebelum servis berikut dilakukan atau bila pada akhir game, sebelum pihak yang melakukan banding meninggalkan lapangan).

### **C. Rekomendasi Kepada Para Pejabat Teknik Lapangan** ***(Recommendation To Technical Official).***

#### **1. Pendahuluan (*Introduction*)**

Rekomendasi kepada pejabat teknik lapangan dikeluarkan oleh BWF dengan tujuan untuk menstandarisasi pengontrolan terhadap permainan ini semua negara dan sesuai dengan peraturan-peraturan: maksud dari rekomendasi ini adalah untuk memberi saran kepada wasit bagaimana mengontrol satu pertandingan secara tegas dan adil, tanpa berlebihan, sembari memastikan, bahwa semua peraturan permainan ditaati. Rekomendasi ini juga memberikan tuntutan kepada hakim servis dan hakim garis bagaimana merke menjalankan tugasnya. Semua pejabat teknikal lapangan harus memahami bahwa permainan adalah milik pemain.

#### **2. Pejabat dan Keputusannya (*Official and Their Decision*)**

- Seorang wasit harus melaporkan dan bertindak di bawah otoritas referee (peraturan 17b)(atau pejabat bertanggung jawab bila tidak ada referee).
- Seorang hakim servis biasanya ditunjuk oleh referee, tetapi dapat diganti oleh referee atau wasit berdasarkan konsultasi satu sama lain.
- Para hakim garis biasanya ditunjuk oleh referee, tetapi dapat diganti oleh referee atau wasit berdasarkan konsultasi satu sama lain.

- Satu keputusan dari pejabat adalah bersifat final pada segala aspek yang secara nyata menjadi tanggung jawabnya, kecuali jika dalam pandangan wasit, hal tersebut tidak rasional dimana hakim garis secara jelas melakukan kesalahan, dan wasit harus melakukan *overrule* atas keputusan hakim garis tersebut (17e). jika menurut wasit, hakim garis tersebut harus diganti, maka wasit harus memanggil referee (peraturan 17.6d, rekomendasi 2c)
- Ketika pejabat lain ragu-ragu, wasit harus membuat keputusan. Ketika wasit tidak membuat keputusan, maka let harus diucapkan (17.6f)
- Wasit harus menjadi pemimpin di lapangan dan dimulai sampai meninggalkan lapangan setelah pertandingan selesai (17b).

### **3. Rekomendasi Kepada Wasit (*Recommendation to Umpires*)**

Sebelum pertandingan, wasit harus:

- Memperoleh lembaran perhitungan (*score-sheet*) dari referee.
- Memastikan bahwa alat untuk perhitungan yang dipakai berfungsi.
- Melihat bahwa tiang net berada di atas garis ganda atau pita diletakkan secara benar (1e)
- Memeriksa ketinggian net dan memastikan tidak ada celah antara ujung net dengan tiang net
- Mengetahui secara pasti apakah ada peraturan tersendiri tentang kalau kok mengenai suatu halangan
- Memastikan bahwa hakim servis dan hakim garis mengetahui tugas mereka dan mereka berada pada tempat yang benar (ayat 5 dan 6)
- Memastikan bahwa jumlah *shuttle* yang telah diuji. Tersedia secara cukup untuk pertandingan tersebut

untuk menghindari terjadinya perlambatan selama permainan. Periksa kelengkapan pakaian pemain agar sesuai dengan ketentuan yang berkenaan dengan warna, rancangan huruf, dan iklan, dan pastikan bahwa setiap pelanggaran diperbaiki. Beberapa keputusan tentang pakaian dalam kaitannya dengan pelanggaran peraturan (atau hampir melanggar) harus dibicarakan dengan referee atau pejabat pertandingan berhak sebelum pertandingan dimulai, atau jika hal ini tidak memungkinkan segera setelah pertandingan: memastikan bahwa undian telah dilakukan secara adil dan memastikan bahwa pihak menang dan pihak yang kalah telah menjatuhkan pilihan mereka secara benar (peraturan 6). Catat, dalam permainan ganda, nama pemain yang memulai di kotak servis sebelah kanan. Catatan yang sama harus dibuat pula pada awal game. (ini memungkinkan pemeriksaan setiap saat untuk memastikan bahwa para pemain berada pada kotak servis yang benar. Untuk memulai suatu pertandingan wasit harus mengumumkan pertandingan tersebut dengan menggunakan kata-kata pengumuman yang sesuai, mulai pemain yang ada di sebelah kanan wasit dan sebelah kiri wasit.

#### **D. Seruan Wasit Saat Memperkenalkan Pemain.**

##### **1. Tunggal Perorangan**

“Hadirin, di sebelah kanan saya ‘x’ (nama pemain), A (nama klub atau negara) dan di sebelah kiri saya ‘y’ (nama pemain), B (nama klub atau negara), ‘x’ (nama pemain) melakukan servis: kosong sama, main.

##### **2. Tunggal Beregu**

“Hadirin, di sebelah kanan saya A (nama klub atau negara) diwakili oleh ‘x’ (nama pemain) dan di sebelah kiri saya



B (nama klub atau negara) diwakili oleh 'y' (nama pemain), A (nama klub atau negara) melakukan servis: kosong sama, main.

### **3. Ganda Perorangan**

Hadirin; di sebelah kanan saya 'W' (nama pemain), dan 'x' (nama pemain), B (nama klub atau negara); dan di sebelah kiri saya 'y' (nama pemain) dan 'z' (nama pemain), D (nama klub atau negara). 'x' (nama pemain) melakukan servis kepada 'y' (nama pemain); kosong sama, main.

### **4. Ganda Beregu**

Hadirin; di sebelah kanan saya A (nama klub atau negara) diwakili oleh 'w' dan 'x' dan di sebelah kiri saya B (nama klub atau negara) diwakili oleh 'y' dan 'z'. "A (nama klub atau negara) melakukan servis; kosong sama, main".

## **F. Selama Pertandingan Wasit Harus:**

### **1. Hal yang harus diperhatikan:**

- a. Menggunakan kosakata yang sesuai dengan peraturan permainan.
- b. Mencatat dan menyebutkan angka. Selalu menyebut angka pelaku servis terlebih dahulu
- c. Selama servis, jika hakim servis ada, wasit lebih memperhatikan penerima servis. Wasit juga mengucapkan *fault* servis, jika diperlukan
- d. Jika memungkinkan, mengawasi status dari peralatan *scoring*.
- e. Angkat tangan ke atas kepala wasit, jika membutuhkan bantuan dari referee
- f. Ketika seorang pemain kehilangan haknya untuk meneruskan melakukan servis, maka ucapkan"

## 2. “Pindah servis”

Diikuti oleh angka (skor) pelaku servis yang baru. Jika diperlukan, saat yang sama tunjuk dengan tangan pelaku servis yang baru dan pada kotak servis yang sesuai. “Main” hanya diucapkan oleh wasit, ketika:

- a. Untuk mengindikasikan bahwa suatu pertandingan atau suatu game dimulai, atau suatu game setelah perpindahan tempat dilanjutkan
- b. Untuk mengindikasikan bahwa permainan dimulai lagi setelah berhenti
- c. Untuk mengindikasikan bahwa wasit memerintahkan para pemain untuk memulai lagi permainan.

## 3. “*Fault*” Kesalahan

Hanya disebut bila sesuatu *fault* terjadi kecuali: Suatu *fault* yang disebut oleh hakim servis sesuai dengan peraturan 13a dan harus dihargai oleh wasit dengan mengucapkan *fault service*. Wasit harus mengucapkan “*fault* penerima” jika penerima servis melakukan kesalahan.

Yang hanya harus disebut bila diperlukan klarifikasi untuk pemain atau penonton. Selama setiap game ketika salah satu pihak mencapai angka 11 makan ucapka “**pindah servis**” diikuti oleh kedudukan angka dan diakhiri dnegan mengucapkan “**istirahat**”. Lamanya istirahat sesuai dengan peraturan. Selama istirahat, hakim servis harus menjamin bahwa lapangan dibersihkan. Selama istirahat dalam suatu game, ketika mencapai skor 11, setelah **40 detik berlalu, maka ucapkan “lapangan....., 20 detik, ulangi pengucapannya**. Dalam istirahat selama game pertama da kedua, dan game ketiga setelah pemain pindah tempat, setiap pemain hanya menerima *couching* dari dan tidak lebih dari dua orang. Kedua orang ini harus meninggalkan lapangan ketika wasit mengucapkan **20 detik** waktu yang tersisa. Untuk memulai game setelah istirahat,

ulangi pengucapan angka dan diikuti dengan **“main”**. Jika pemain tidak meminta untuk tidak istirahat, permainan tersebut harus dilanjutkan tanpa istirahat.

#### **G. Game Yang Diteruskan/Diperluas (*Extend Game*);**

1. Ketika satu pihak mencapai angka 20, dalam setiap game, ucapan *“game point”* atau *“match point”*.
2. Pengucapan harus segera diikuti angka pelaku servis dan penerima servis
3. Pada akhir game. Game harus disebut segera setelah reli yang menentukan berakhir, tanpa menghiraukan tepukan tangan. Bila terjadi, ini merupakan awal dari waktu istirahat seperti yang diperbolehkan. Setelah game pertama berakhir, ucapkan;
  - a. **“Game pertama dimenangkan oleh ‘x’ (nama pemain), atau tim (dalam kejuaraan beregu).....(angka)”**
  - b. **Game kedua dimenangkan oleh ‘y’ (nama pemain), atau tim (dalam kejuaraan beregu)....(angka). Game satu sama”**
  - c. Pada akhir game, jika ada hakim servis, maka hakim servis harus meyakinkan bahwa lapangan dibersihkan selama istirahat dan menempatkan tanda (papan) istirahatdi tengah bawah net. Jika game terakhir selesai, maka ucapkan; **pertandingan dimenangkan oleh ‘x’ (nama pemain), atau tim (dalam kejuaraan beregu).....(angka)”**.

Dalam istirahat antara game pertama dengan game kedua dan antara game kedua dan game ketiga dalam peraturan 16, setelah 100 detik berlalu, ucapkan: **“(lapangan.....) 20 detik”**.  
**Ulangi ucapan ini.**

Dalam istirahat antara game pertama dengan game kedua dan antara game kedua dengan game ketiga (peraturan 16), setelah 100 detik berlalu, ucapkan; **“(lapangan.....) 20 detik”**. **Ulangi ucapan ini.**

Dalam istirahat antara dua game (pelatih) yang boleh memberikan *couching* tidak lebih dari 2 orang. Kedua orang ini diperbolehkan memberikan pengarahan setelah pemain pindah tempat, dan harus meninggalkan lapangan ketika wasit mengucapkan kata **“.....20 detik”**. Untuk memulai game kedua, sebut; **“game kedua, kosong sama main”**, jika game ketiga terjadi, untuk memulai game ketiga, ucapkan: **“game terakhir, kosong sama main”**.

Dalam game ketiga (terakhir), ketika angka mencapai 11. Ucapkan **“pindah servis”**, diikuti oleh angka dan istirahat; **pemain pindah tempat**. Untuk memulai game setelah istirahat, ulangi pengucapan angkanya dan diikuti oleh **“main”** setelah berakhir suatu pertandingan, segera lengkapi *score sheet* dan serahkan pada referee.

#### **H. Ucapan Hakim Garis (Line Call)**

Wasit harus selalu melihat ke hakim garis bila *shuttle* mendarat dekat dengan garis dan selalu bila *shuttle* keluar bagaimanapun jauhnya. Hakim garis bertanggung jawab penuh untuk memberikan keputusan. Kecuali rekomendasi di bawah ini:

1. Jika menurut wasit hakim secara jelas membuat keputusan. Jika menurut wasit hakim secara jelas membuat keputusan yang salah, maka wasit harus mengucapkan **“Koreksi in/masuk”**. Jika *shuttlecock* jatuh di dalam lapangan, atau **“koreksi out/keluar”**, jika *shuttlecock* jatuh di luar lapangan.



2. Dalam hal ini yang tidak diketahui oleh hakim garis atau hakim garis merasa ragu-ragu, wasit sesegera mungkin mengucapkan “**Out**” (keluar/di luar) sebelum pengucapan skor dan *shuttle* jatuh di luar lapangan, “**In**” (masuk/ di dalam) sebelum pengucapan skor ketika *shuttle* jatuh di dalam lapangan; “**Lets**” ketika wasit juga ragu.



## **I. Selama Pertandingan, Situasi Berikut ini Harus Diperhatikan oleh Wasit:**

### **1. Perilaku Pemain**

- a. Seorang pemain melempar raket ke lapangan lawan atau meluncur di bawah net (dan menyebabkan lawan terganggu atau terintangi), maka harus di “*fault*” sesuai dengan peraturan 13.
- b. *Shuttlecock* yang masuk dari lapangan lain, tidak secara otomatis dianggap “ulang”. Suatu lets (ulang) harus diberikan, jika menurut wasit, invasi semacam itu: *shuttlecock* tersebut tidak diketahui oleh pemain atau tidak merintangi atau mengganggu pemain.
- c. Seorang pemain berteriak kepada partner yang akan memukul *shuttlecock* tidak perlu dianggap sebagai upaya mengganggu lawan. Pengucapan “jangan dipukul” merupakan pelanggaran, dan lain-lain, harus dianggap sebagai sebuah gangguan.



## 2. Pemain Meninggalkan Lapangan

- a. Memastikan bahwa para pemain tidak meninggalkan lapangan tanpa seijin wasit, kecuali selama istirahat, seperti dijelaskan pada peraturan 16.
- b. Pemain harus diingatkan bahwa meninggalkan lapangan harus seizin wasit. Bagaimanapun juga, jika pemain sedang tidak berlangsung, pemain diperbolehkan dengan cepat mengambil handuk dan atau minum sesuai dengan kebijakan wasit;
  - 1) Jika lapangan membutuhkan untuk di pel, para pemain diharuskan berada di lapangan sampai pengepel selesai. Memperlambat dan penundaan.
  - 2) Pastikan bahwa pemain tidak memperlambat dalam bentuk apapun atau menunda permainan (peraturan 16) berjalan di lapangan yang tidak diperlukan hendaknya dihindari. Jika diperlukan peraturan 16. Seharusnya diterapkan “pelatih memberikan instruksi dari luar lapangan”
    - (a) Pelatih memberikan instruksi dari luar lapangan dalam bentuk apapun selama *shuttle* dalam permainan hendaknya dihindari.
    - (b) Pastikan bahwa: (1) pelatih duduk di tempat yang telah disediakan dan tidak berdiri dipinggir lapangan selama pertandingan, kecuali pada saat istirahat yang diperbolehkan (peraturan 16). (2) tidak ada gangguan dari pelatih manapun. (3) jika wasit mempunyai anggapan, permainan terganggu atau pemain terganggu oleh pelatih dari pinggir lapangan, “lets” hendaknya diumumkan. Segera panggil referee. Referee akan memberikan peringatan kepada pelatih tersebut. (4) jika hal serupa berulang untuk kedua kalinya, referee dapat menyuruh pelatih tersebut pindah di arena tersebut, jika diperlukan.

### 3. Pergantian *Shuttlecock*

- a. Pergantian *shuttle* selama pertandingan harus adil. Wasit harus memutuskan jika *shuttle* harus diganti.
- b. Jika diperlukan, *shuttle* yang kecepatan dan karakteristik terbangnya telah dipengaruhi harus dibuang sesuai dengan peraturan 16.



### 4. Cedera atau Sakit Selama Pertandingan

- a. Cedera atau sakit selama pertandingan harus ditangani secara hati-hati dan fleksibel. Wasit harus secepat mungkin menentukan ringan beratnya permasalahan. Jika perlu referee dipanggil ke lapangan.
- b. Referee harus memutuskan apakah petugas medis atau beberapa orang lain diperlukan masuk lapangan. Petugas medis harus menentukan kepada pemain dan memberikan nasehat kepada pemain tentang berat ringannya cedera atau sakit. Jika ada pendarahan, game harus ditunda sampai pendarahan dihentikan.
- c. Referee harus memberikan nasehat kepada wasit mengenai waktu yang dibutuhkan oleh pemain untuk melanjutkan permainan. Wasit harus memonitor waktu yang berlaku.
- d. Wasit harus memastikan lawannya tidak dirugikan peraturan 16 harus diterapkan.
- e. Ketika cedera, sakit, atau gangguan lain tidak terelakan, katakan kepada pemain: **“Apakah anda mengundurkan diri?”** dan jika jawabannya, **“Ya”**, maka ucapkan: **“X”/“A” (nama pemain atau tim) mengundurkan diri, pertandingan dimenangkan oleh “Y”/“B” (nama pemain atau tim)....(angka)”**.

f. Penundaan Permainan:

- (a) Bila permainan harus ditunda, ucapkan: **“Permainan ditunda”**
- (b) Dan catat skor, pelaku dan penerima servis, lapangan dan kotak servis yang benar. Bila permainan dilanjutkan, catat lamanya penundaan, yakinkan pemain berada pada posisinya yang benar dan ucapkan: **“Apakah anda siap?” ucapkan angka dan main.**

**5. Kelakuan Buruk (*Misconduct*)**

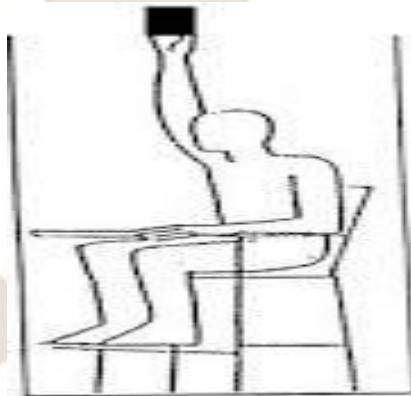
- a. Catat dan laporkan kepada referee setiap peristiwa kelakuan buruk dan langkah yang diambil
- b. *Misconduct* antar game diberlakukan seperti *misconduct* selama dalam suatu game. Wasit mengumumkan keputusannya pada saat memulai game berikutnya. Setelah itu, ucapan pindah servis dan diikuti oleh angka.
- c. ketika wasit harus menghentikan permainan sesuai dengan peraturan 16. Dengan memberikan peringatan kepada pihak yang melakukan pelanggaran peraturan 16, maka katakan **“kemari”** kepada pemain yang melanggar peraturan dan ucapkan: **“Y” (nama pemain), peringatan untuk kelakuan buruk**. Pada saat bersamaan angkat lengan kanan yang memegang kartu kuning di atas kepala wasit.



- d. Ketika wasit harus menghentikan permainan sesuai dengan peraturan 16. Dengan memberikan *faulting* kepada pihak yang melakukan pelanggaran, maka katakan **“kemari”** kepada pemain yang melanggar peraturan dan ucapkan: **“Y” (nama pemain) fault untuk**

**kelakuan buruk**". Pada saat yang bersamaan angkat lengan kanan yang memegang kartu merah ke atas kepala wasit.

- e. Ketika wasit harus menghentikan permainan karena pelanggaran yang mencolok dan terus menerus sesuai dengan peraturan 16. Dengan memberikan *faulting* kepada pihak yang melakukan pelanggaran, laporkan pula kepada referee sesegera mungkin untuk dipertimbangkan, apakah diperlukan diskualifikasi. Katakan "**kemari**" kepada pemain yang melakukan pelanggaran dan ucapkan "**Y**" (**nama pemain**) **fault untuk kelakuan buruk**". Pada saat yang bersamaan angkat tangan lengan kanan yang memegang kartu merah ke atas kepala wasit, dan panggil referee.
- f. Ketika referee memutuskan untuk mendiskualifikasi, kartu hitam akan diberikan kepada wasit. Wasit mengatakan "**kemari**" kepada pemain yang melakukan pelanggaran dan ucapkan: "**Y**" (**nama pemain**), **diskualifikasi untuk kelakuan buruk**". Pada saat yang bersamaan angkat lengan kanan yang memegang kartu hitam ke atas kepala wasit.



## **J. Intruksi untuk Hakim Servis (*Service Judge*)**

### **Ketentuan:**

1. Hakim servis duduk di kursi rendah dekat dengan tiang net, lebih baik berseberangan dengan wasit
2. Hakim servis bertanggung jawab untuk memutuskan bahwa pelaku servis secara benar melakukan servis. Bila tidak ucapkan *fault* dengan nyaring dan dipergunakan sinyal tangan yang telah diakui dan mengindikasikan jenis pelanggaran.
3. Sinyal yang diakui, sebagai berikut:
  - a. Kedua belah pihak tidak boleh memperlambat terjadinya servis bila pelaku servis dan penerima servis sudah siap di posisinya masing-masing. Gerakan kepala raket pemain ke arah belakang. Dianggap sebagai sebuah upaya memperlambat permainan.
  - b. Gerakan pelaku servis harus berkesinambungan ke depan setelah awalan (*start*) servis sampai servis telah dilakukan.





- c. Pada saat memukul *shuttlecock*, batang raket tidak mengarah ke bawah sedemikian rupa sehingga keseluruhan kepala raket secara jelas berada di bawah tangan pelaku servis yang memegang raket.



- d. Keseluruhan *shuttlecock* tidak berada di bawah pinggang pelaku servis pada saat dipukul



- e. Sebagian dari kedua kaki tidak berada dalam kotak servis dan tidak dalam diam (tidak bergerak) sampai servis telah dilaksanakan.



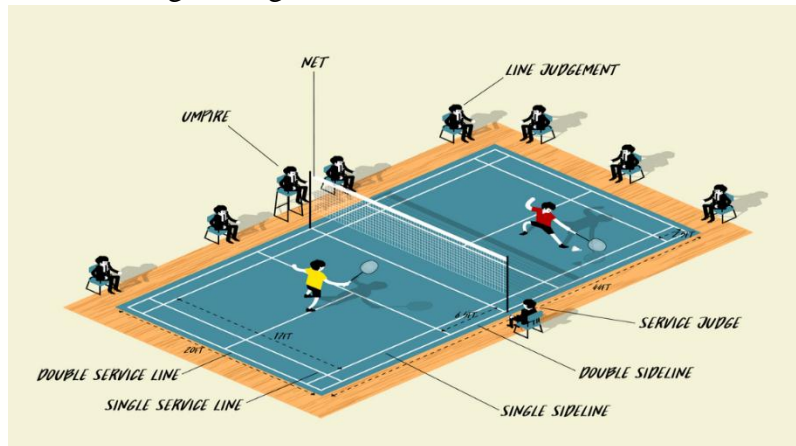
- f. Titik awal kontak dengan *shuttlecock* tidak pada gabus *shuttlecock*.



## K. Instruksi untuk Hakim Garis (*Line Judge*)

### Ketentuan:

1. Hakim garis harus berada pada kursi diperpanjangan garis mereka pada akhir dan tepi lapangan dan lebih baik berseberangan dengan wasit.

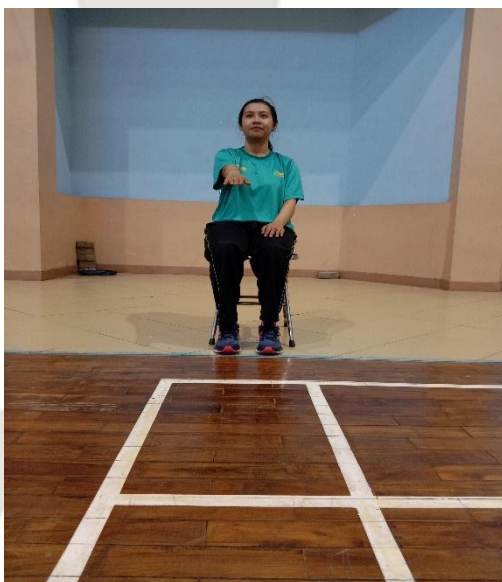


Rekomendasi kepada para petugas teknik (PBSI: 2009)

2. Seorang hakim garis bertanggung jawab sepenuhnya untuk garis yang diperuntukkan kecuali jika wasit melakukan *overrule*, karena secara jelas hakim garis melakukan kesalahan dalam memberikan keputusan.
3. Bila *shuttlecock* mendarat di luar, tidak peduli seberapa jauh ucapan “Out” dengan cepat dengan suara yang jelas, cukup nyaring untuk didengar oleh pemain dengan merentangkan kedua lengan secara horizontal sehingga dapat terlihat secara jelas oleh wasit.

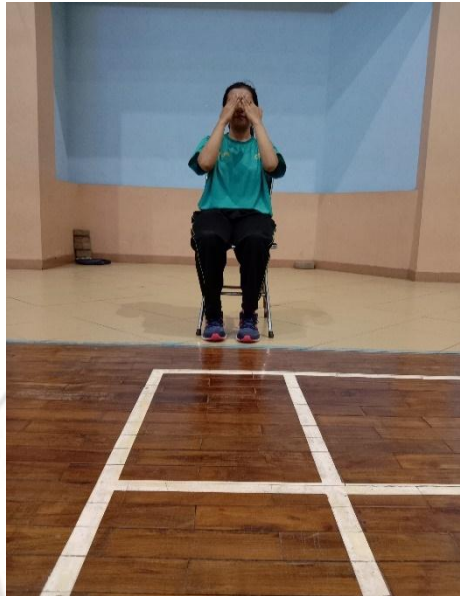


4. Bila *shuttlecock* mendarat di dalam, hakim garis tidak mengatakan apa-apa, tetapi menunjuk ke garis dengan tangan kanan.





5. Bila tidak terlihat, beritahu wasit segera dengan kedua tangan menutup mata.



6. Jangan menyebut atau mensignal sampai *shuttlecock* menyentuh lantai.
7. Sebutan harus selalu dilakukan dan tidak ada antisipasi dilakukan kepada keputusan wasit, misalnya bahwa *shuttle* mengenai seorang pemain.

#### L. Pengetahuan Kode *Score sheet*

W	: <i>Warning (for misconduct)</i> (peringatan untuk kelakuan buruk)
F	: <i>fault (for misconduct)</i> (kesalahan untuk kelakuan buruk)
R	: <i>Referee called on court</i> (penghentian pertandingan dari referee)
S	: <i>Suspension</i> (kejadian)
I	: <i>Injury</i> (Cedera)
<i>Disqualified</i>	: <i>Disqualification by the referee</i> (diskualifikasi dari referee)
Retir	: <i>Retired</i> (mengundurkan diri)



[illegible]

Keterangan:

1. Match to : Nomer Pertandingan ( referee)
2. Event : Nama kejuaran
3. Court to : Nomer Lapangan
4. Date : Tanggal pertandingan
5. Umpire : Nama wasit
6. Service judge : Nama Wasit Servis
7. Start & Finish : Waktu dimulai & waktu berakhir
8. Duration : Durasi waktu selama pertandingan

Diagram illustrating a 3x3 grid structure with four numbered boxes (1, 2, 3, 4) and a 'Score' label. The grid is composed of three rows and three columns. The first row contains boxes 1, 2, and 3. The second row contains a box with '1', a box with '2', and a box with '3'. The third row contains a box with '1', a box with '2', and a box with '3'. The 'Score' label is positioned above the middle column of the second row.

1. Kotak kecil kanan dan kiri : ditulis “Serves/S” untuk yang pelaku servis, “R/Receive” dan penerima servis

- [illegible]

1. Kotak putih atas kiri dituliskan nama pemain “x”
2. Kotak putih bawah biru dituliskan nama pemain “y”

### M. Latihan Soal

- 227