

Pembelajaran Berbasis Blended Learning

BULUTANGKIS



Peraturan Permainan Bulutangkis

Nelly Lirisqi, S.Pd

Telp. 081335832862 | Nellylirisqi@gmail.com



BAB 9

Peraturan Permainan

A. Peraturan Permainan

Sistem perhitungan poin bulutangkis telah mengalami beberapa kali perubahan, mulai dari sistem klasik pindah bola 15 poin sampai sistem terbaru, sistem reli 21 poin.

Sistem Klasik. Sistem ini berlaku sampai tahun 2002 sebelum diganti dengan sistem 5x7 poin. Sistem yang berlaku adalah sistem pindah bola atau dengan kata lain hanya pemain/pasangan yang melakukan servis yang dapat meraih poin.

Seorang/sepasang pemain akan memenangkan pertandingan bila telah memenangkan dua set permainan. Dengan sistem perhitungan poin tiap setnya sebagai berikut:

a. **Sistem 5X7 point**

Sistem 5x7 ini hanya berlaku dari Januari sampai Agustus 2002. Sistem yang berlaku adalah masih sistem pindah bola atau dengan kata lain hanya pemain/pasangan yang melakukan servis yang dapat meraih poin, namun berbeda dengan sistem klasik, seorang/sepasang pemain baru akan memenangkan pertandingan bila telah memenangkan tiga set permainan. Tidak ada perbedaan sistem perhitungan baik untuk tunggal atau ganda maupun untuk putra atau putri. Dengan perhitungan poin tiap setnya sebagai berikut:

- Satu set terdiri dari 7 poin.
- Bila terjadi kedudukan 6 sama, pemain yang lebih dulu mencapai angka 6 akan menentukan apakah terjadi jus 2 (permainan akan berakhir pada poin 8) atau tidak (permainan tetap berakhir pada poin 7).

b. **Sistem Klasik**

Mulai Agustus 2002, sistem perhitungan kembali ke sistem klasik dengan sedikit perubahan:

- a. Untuk partai tunggal putra dan semua partai ganda (Satu set terdiri dari 15 poin).
 - Bila terjadi kedudukan 14 sama, pemain/pasangan yang lebih dulu mencapai angka 14 akan menentukan apakah terjadi jus 3 (permainan akan berakhir pada poin 17) atau tidak (permainan tetap berakhir pada poin 15).
- b. Untuk partai tunggal putri (Satu set terdiri dari 11 poin).
 - Bila terjadi kedudukan 10 sama, pemain yang lebih dulu mencapai angka 10 akan menentukan apakah terjadi jus 2 (permainan akan berakhir pada poin 12) atau tidak (permainan tetap berakhir pada poin 11).

c. Sistem Reli 3X21 point

Sistem ini mulai diberlakukan pada bulan Mei 2006. Tidak ada perbedaan sistem perhitungan baik untuk tunggal atau ganda maupun untuk putra atau putri. Sistem yang berlaku adalah sistem reli poin atau dengan kata lain setiap seorang pemain melakukan kesalahan, lawan langsung memperoleh poin.

Seorang/sepasang pemain akan memenangkan pertandingan bila telah memenangkan dua set permainan. Dengan sistem perhitungan poin tiap setnya sebagai berikut:

- Satu set terdiri dari 21 poin.
- Bila terjadi kedudukan 20 sama, otomatis akan terjadi jus 2 (permainan akan berakhir pada poin 22).
- Jus 2 akan otomatis diberlakukan bila kemudian terjadi lagi kedudukan sama (permainan akan berakhir dengan selisih 2 poin).
- Bila terjadi kedudukan 29 sama, tidak lagi diberlakukan jus (permainan akan berakhir pada poin 30).

B. Peraturan Pertandingan PBSI

Apabila kualitas pemain dalam pertandingan sama biasanya memerlukan waktu yang relatif panjang bila menggunakan peraturan pertandingan PBSI/BWF yaitu antara 40 – 90 menit/lebih. Karena itu, pada sesi latihan, PB menggunakan

game 30 agar menghemat waktu latihan yang biasanya hanya memerlukan waktu 45 menit (paling lama). Kadang kala memerlukan waktu lebih dari itu bila permainan sangat berimbang.

Berikut ini peraturan pertandingan PBSI/BWF:

1. Score system mempergunakan "*rally Point*" *the best of three games*.
2. Pada point 11 tiap-tiap game, pemain diizinkan untuk istirahat selama 1 (satu) menit dan pelatih boleh memberikan instruksi-instruksi kepada pemainnya, tetapi pemain tidak boleh meninggalkan lapangan.
3. Pada waktu pergantian tempat antara game pertama dan game kedua pemain diizinkan istirahat 2 menit. Pelatih diperkenankan ke lapangan untuk memberikan instruksi-instruksi, tetapi pemain tidak boleh meninggalkan lapangan.
4. Bila terjadi *One Game All* (game satu sama), pemain diizinkan untuk istirahat selama 2 menit.
5. Seorang pemain hanya diperkenankan bermain dalam 2 nomor yaitu : 1 (satu) kali tunggal dan 1 (satu) kali ganda, 1 (satu) kali tunggal dan 1 (satu) kali Ganda Campuran.
6. Apabila terjadi Gangguan, Referee berhak untuk menunda atau memindahkan pertandingan ke tempat/hari lain dengan ketentuan hasil pertandingan yang diperolehnya tetap berlaku/syah.
7. Barang-barang yang boleh diletakkan dekat lapangan pertandingan hanya air minum dan perlengkapan atlet lainnya sebagai cadangan.
8. Pemain yang beralih status keanggotaanya dari satu klub ke klub lainnya, harus memenuhi ketentuan mutasi pemain dan disahkan oleh Tim Keabsahan.
9. Pemain yang pada gilirannya harus bertanding, tetapi tidak hadir di lapangan setelah dipanggil tiga kali dalam waktu 5 (lima) menit dinyatakan kalah.

10. Selama pemain melakukan pertandingan, tidak diperkenankan meninggalkan lapangan tanpa izin wasit yang bertugas, termasuk menukar raket dengan yang berada di pinggir lapangan.
11. Setiap pemain diwajibkan berpakaian olahraga bulutangkis sesuai peraturan yang berlaku.
12. Pemain yang mendapat cedera dilapangan, apabila tidak dapat melanjutkan pertandingan dinyatakan kalah.
13. Pemain yang mendapat cedera dan tidak bisa melanjutkan pertandingan, kedudukannya pada nomor lain dapat diganti apabila nomor tersebut belum memulai pertandingan pertamanya.
14. Tiap pemain berhak mendapat istirahat 30 (tiga puluh) menit diantara 2 (dua) pertandingan yang harus dimainkannya secara berturut-turut.
15. Pemain dan *Official* bertanggung jawab untuk mengetahui sendiri bila dan dimana harus bertanding, termasuk adanya perubahan jadwal dan sebagainya.
16. Pemain yang tidak mau melaksanakan pertandingan pada waktu dan tempat yang telah ditentukan panitia dinyatakan kalah.
17. Apabila pemain memerlukan tambahan perlengkapan pada waktu melakukan pertandingan (air, raket dsb) harus sepengetahuan dan melalui Referee.
18. Pemain/atlet dilarang mempergunakan obat *dopping*.
19. Peserta yang belum tiba gilirannya tidak diperkenankan memasuki lapangan tempat pertandingan.

Selain peraturan di atas, peraturan teknis permainan harus juga diperhatikan. Terutama saat melakukan servis. Servis adalah modal utama bagi pemain untuk memperoleh poin. Hal-hal yang perlu diperhatikan saat melakukan servis adalah sebagai berikut:

a. Servis yang Salah :

1. Pada saat memukul *shuttlecock*, kepala (daun) raket lebih tinggi atau sejajar dengan *grip* raket
2. Titik perkenaan *shuttlecock*, kepala (daun) raket lebih tinggi dari pinggang.
3. Posisi kaki menginjak garis tengah atau depan.
4. Kaki kiri melakukan langkah.
5. Kaki kanan melangkah sebelum *shuttlecock* dipukul.
6. Rangkaian mengayun raket dan memukul *shuttlecock* tidak boleh terputus.
7. Penerima servis bergerak sebelum *shuttlecock* servis dipukul.



b. Servis yang Benar :

1. Pada saat memukul, tinggi kepala (daun) raket harus berada di bawah pegangan raket.
2. Perkenaan *shuttlecock* harus berada di bawah pinggang.
3. Kaki kiri statis.
4. Kaki hanya bergeser, tetapi tidak lepas dari tanah.
5. Rangkaian mengayun raket, harus dalam satu rangkaian.
6. Penerima servis bergerak setelah servis dipukul.



C. Peraturan Pertandingan BWF

Peraturan permainan bulutangkis ditetapkan oleh BWF (*Badminton World Federation*). Beberapa peraturan tersebut adalah :

1. Ukuran Lapangan

- a. Garis di dalam lapangan ditandai dengan warna putih, hitam atau warna lainnya yang terlihat jelas, dengan

tebal 3,8 cm ($1\frac{1}{2}$ inci). Dalam menandai lapangan, lebar dari garis tengah lapangan harus dibagi dua, sama antara bidang servis kanan dan kiri. Ketebalan garis servis pendek dan garis servis panjang (masing-masing 3,8 cm atau $1\frac{1}{2}$ inci) harus berada di dalam ukuran 13'' (= 3,96 m) yang dicantumkan sebagai panjang lapangan servis, dan ketebalan dari semua garis batasnya (masing-masing 3,8 cm atau $1\frac{1}{2}$ inci) harus berada dalam batas ukuran yang telah ditentukan.

- b. Jika ruang yang tersedia tidak memungkinkan tanda batas lapangan untuk permainan ganda, dapat dibuat tanda-tanda hanya untuk permainan tunggal seperti tampak pada gambar. Garis batas belakang juga menjadi garis servis panjang dan tiang-tiang garis batas pada jaring akan ditempatkan pada garis samping lapangan.

2. Tiang

Tinggi kedua tiang adalah 155 cm (5 kaki 1 inci) dari lantai. Tiang harus kuat, agar jaring tegang dan lurus dan ditempatkan pada garis batas samping lapangan.

3. Jaring

Jaring harus dibuat dari tali halus yang dimasak dan dijalan dengan jaring 1,6 cm sampai dengan 2,0 cm. jaring harus terentang 76 cm. Ujung atas jaring harus berada 152 cm (5 kaki) dari lantai pada pertengahan lapangan dan 155 cm dari lantai pada tiang-tiangnya. Jaring harus mempunyai tepi dari pita putih selebar 3,8 cm, serta bagian tengah pita tersebut didukung oleh kawat atau tali, yang ditarik dan ditegangkan dari ujung-ujung tiang.

4. Kok atau *shuttlecock*

Sebuah *shuttlecock* harus memiliki berat 4,8-5,6 gram dari gabus yang berdiameter 2,5-2,9 cm. panjang bulu dari ujung bawah sampai ujung yang menempel pada dasar gabus

kepalanya adalah 6,2-6,9 cm. Bulu-bulu ini menyebar menjauhi gabus dan berdiameter 5,5-6,3 cm pada ujung bawahnya, serta diikat dengan benang atau bahan lain cocok sehingga kuat.

5. Pemain

Permainan harus dimainkan oleh masing-masing satu permainan di satu sisi lapangan (pada permainan tunggal) atau masing-masing dua pemain disatu sisi (pada permainan ganda). Sisi lapangan tempat tim yang mendapat giliran servis dinamakan dalam (*inside*), sedangkan sisi timnya menerima servis dinamakan sisi luar (*outside*).

6. Pengundian

Sebelum pertandingan dimulai, wasit memanggil kedua tim/pemain yang berlawanan untuk mengundi pihak yang berhak melakukan servis pertama dan memilih sisi lapangan bagi timnya untuk memulai permainan.

7. Penilaian

Ada beberapa macam penilaian:

- a. Jumlah nilai (skor) permainan ganda atau tunggal putra, terdiri atas 15 angka, seperti yang telah ditentukan sebelumnya. Misalnya, dalam pertandingan dengan nilai 15, bila kedua belah pihak telah mencapai angka 14 sama, pihak yang pertaman kali memperoleh angka 14 dapat menambahkan nilai akhir dengan 3 angka (dikenal dengan sebutan *setting game*). Jika pertandingan telah ditetapkan (diset), Pihak pertama yang mencapai angka 3 dinyatakan sebagai pemenang.
- b. Jumlah skor pada pertandingan tunggal putri adalah 11 angka. Jika telah dicapai angka 10-10, maka pihak yang lebih dahulu mencapai angka 10 berhak menambah nilai tambahan akhir dengan 3 angka. Pihak yang pertama mencapai 3 angka dinyatakan sebagai pemenang.

- c. Kedua pihak yang bertanding akan memainkan tiga set pertandingan untuk menentukan pemenang. Pemain yang mampu memenangkan lebih dahulu 2 set pertandingan (2 *games*) akan dinyatakan sebagai pemenang. Pemain akan bertukar sisi lapangan (tempat) pada setiap akhir suatu *game*. Pada *game* ketiga, pemain jga akan berpindah lapangan ketika nilai akhir mencapai:
1. Skor 8 pada pertandingan dengan 15 angka.
 2. Skor 6 pada pertandingan dengan 11 angka
 3. Skor 11 pada sistem reli poin 21 angka.

Keterangan: Aturan reli poin adalah 1 *game* terdiri atas 21 poin. Jika kedua pemain mencapai poin 20-20, maka terjadilah *deuce* (yus). Pemenang dapat ditentukan jika telah muncul selisih 2 poin (misalnya 22-20). Bila selisih masih 1 poin (21-20), pemenang belum dapat ditentukan. Angka maksimal tiap *game* adalah 30. Dengan demikian, jika terjadi poin 29-29, maka pemenangnya adalah pemain yang terlebih dulu mencapai angka 30.

8. Pertandingan Ganda

Beberapa peraturan dalam pertandingan ganda adalah sebagai berikut:

- a. Telah ditetapkan pihak mana yang akan melakukan servis. Pertama pemain di bidang servis kanan memulai pukulan servis ke arah lawan yang berdiri secara diagonal dihadapannya.
- b. Pukulan servis pertama yang dilakukan pihak berada di sisi dalam lapangan selalu dilakukan dari bidang servis kanan.
- c. Hanya pemain menjadi “sasaran” servis yang boleh menerima servis. Jika *shuttlecock* tersentuh atau dipukul oleh pemain pasangannya, pihak yang berada disisi dalam mendapat angka.

- d. Hanya satu pemain pada pihak yang melakukan servis permulaan atau pertama dari suatu pertandingan yang dapat melakukan pukulan servis tersebut.
- e. Jika seorang pemain melakukan servis yang tidak pada gilirannya atau dari sisi lapangan yang salah, dan pihak yang melakukan servis yang memenangkan reli tersebut, maka akan terjadi let kembali yang harus diajukan sebelum pukulan servistersebutdilakukan.

9. Pertandingan Tunggal

Dalam pertandingan tunggal, peraturan 8a dan 8e berlaku pada pertandingan tunggal. Tambahan peraturan untuk pertandingan tunggal adalah sebagai berikut:

- a. Permainan akan melakukan servis dari atau menerima servis dari bidang servis kanan hanya bila nilai pelaku servis adalah 0 atau angka genap pertandingan. Servis dilakukan dan diterima dari bidang servis kiri bila nilai pelaku servis merupakan angka ganjil.
- b. Kedua pemain yang bertanding akan mengubah bidang servis tempat masing-masing pemain itu berdiri setiap kalau sebuah angka dibuat.

10. Kesalahan.

Kesalahan yang dilakukan pemain yang berada pada sisi dalam lapangan akan menggagalkan servis yang dilakukannya. Jika kesalahan dilakukan oleh pemain yang berada di sisi luar (sisi lapangan yang menerima servis), maka satu angka diperoleh pihak yang berada di sisi dalam (sisi lapangan yang melakukan servis). Kesalahan terjadi jika:

- a. Saat melakukan servis, posisi *shuttlecock* pada saat disentuh raket berada di atas ketinggian pinggang pemain; atau salah satu bagian dari kepala raket berada pada posisi lebih tinggi dari salah satu bagian tangan pelaku servis yang memegang raket ketika *shuttlecock* disentuh raket.



- b. Saat melakukan servis, posisi perkenaan daun raket mengenai menghadap ke bawah.



- c. Saat melakukan servis, *shuttlecock* jatuh ke bidang servis yang salah yakni ke sisi yang tidak berhadapan diagonal dengan pelaku servis; atau jatuh di muka garis servis pendek; atau jatuh di belakang garis servis panjang; atau jatuh di luar garis batas samping lapangan.
- d. Kaki pelaku servis tidak berada dalam bidang servisnya, atau kaki pertama servis tidak berada dalam bidang servisnya yang terletak berseberangan diagonal dan bidang servis pelaku servis, sampai pukulan servis selesai dilakukan.



- e. Pelaku servis menginjak salah satu garis servis secara diagonal maupun secara vertical



- f. Sebelum atau ketika melakukan servis, salah satu pemain melakukan gerak tipu atau pura-pura atau secara sengaja mengejutkan lawannya.



- g. Sebelum atau ketika melakukan servis, pelaku servis melakukan dua kali pengulangan dalam mengayunkan raketnya.



- h. Pada servis ataupun sedang reli, *shuttlecock* jatuh di luar garis batas lapangan, melayang menembus atau di bawah jaring, menyentuh tubuh atau pakaian pemain.
- i. *Shuttlecock* yang sedang dalam permainan dipukul sebelum menyebrang ke sisi lapangan pihak yang melakukan pukulan.
- j. Waktu *shuttlecock* dalam permainan, pemain menyentuh jaring atau tiang penyangga dengan raket, bagian tubuh, atau bajunya.
- k. *Shuttlecock* menempel pada raket saat pukulan dilakukan atau *shuttlecock* dipukul dua kali berurutan.
- l. Saat dalam permainan, seorang pemain tersentuh *shuttlecock* ketika ia berada di dalam atau di luar batas lapangan.
- m. Pemain menghalang-halangi lawan.

11. Umum

- a) Pelaku servis tidak boleh melakukan servis hingga penerima servis dalam keadaan siap. Penerima servis dianggap siap jika ia melakukan gerakan untuk menerima servis yang telah dilakukan oleh pelaku servis.
- b) Pelaku dan penerima servis harus berdiri di dalam batas bidang servisnya masing-masing dan bagian dari kedua kaki pemain ini harus tetap bersentuhan dengan lantai, dalam posisi diam, hingga *shuttlecock* disentuh raket.
- c) Servis
 - 1. Jika saat servis atau reli, *shuttlecock* menyentuh dan tidak melampaui jaring, maka hal itu dianggap tidak sah.
 - 2. Jika saat servis dan reli, *shuttlecock* menyentuh dan tidak melampaui net, maka diajukan let.
 - 3. Jika penerima servis dinyatakan salah karena bergerak pada saat servis sedang dilakukan, atau karena tidak berada dalam batas bidang servis yang seharusnya, sementara pada saat yang sama pelaku servis juga dinyatakan melakukan kesalahan, maka diajukan let.
 - 4. Jika diajukan let, permainan yang terjadi servis sejak servis terakhir benar, tidak dihitung. Pemain yang baru saja melakukan servis akan melakukan servis ulang, kecuali jika peraturan lain telah ditetapkan.
 - 5. Jika pelaku servis pada saat melakukan servis tidak mengenai *shuttlecock*, maka ia dianggap melakukan kesalahan (*fault*); tetapi jika *shuttlecock* tersentuh raket, servis telah dianggap telah dilakukan.
 - 6. Jika dalam permainan *shuttlecock* menyentuh jaring dan tetap tersangkut di sana, atau menyentuh jaring dan jatuh di posisi pemukulnya, atau menyentuh lantai di luar lapangan; dan pemain lawan menyentuh jaring atau *shuttlecock* dengan raket dan tubuhnya, maka

tidak ada pinalti, sebab *shuttlecock* dianggap dalam permainan.

7. Jika pemain memukul *shuttlecock* dengan arah ke bawah, ketika berada dekat jaring dengan harapan bahwa *shuttlecock* akan terpukul kembali olehnya, hal ini dianggap menghalangi lawan. Maka wasit wajib menyatakan kesalahan (*fault*) atau let, jika hal tersebut terjadi tanpa pemain mengajukannya. Jika pemain mengajukan hal tersebut, maka wasit harus memberikan keputusan.

12. Kontinuitas Permainan

Permainan harus berkelanjutan dari servis yang pertama hingga akhir pertandingan, ketika tim menang diputuskan, kecuali:

- a. Pada *International Badminton Championship* dan *Ladies International Badminton Championship* harus diizinkan suatu waktu istirahat (tidak lebih dari 5 menit) yakni antara pertandingan kedua dan ketiga.
- b. Di daerah yang kondisi cuacanya menyebabkan waktu istirahat dibutuhkan (maksimal 5 menit), yakni antara pertandingan kedua dan ketiga, baik tunggal, ganda atau keduanya.
- c. Karena keadaan yang tak terhindarkan oleh pemain, wasit dapat menunda permainan hingga waktu yang menurut pertimbangannya dibutuhkan.

E. Latihan Soal

1. Jelaskan menempatkan tiang net bulutangkis
2. Jelaskan peraturan servis yang dianggap salah, sehingga hakim servis menyatakan salah atau *fault*
3. Jelaskan peraturan tentang perhitungan angka (*scoring*) jika suatu game pertandingan terjadi angka 20-20
4. Jelaskan peraturan tentang kesalahan-kesalahan yang dilakukan pemain, sehingga wasit menyatakan salah atau *fault*
5. Jelaskan peraturan tentang suatu permainan yang harus dilakukan ulang (*let*)



