

PERATURAN PERMAINAN BULUTANGKIS

Definisi :

- Pemain : Seseorang yang bermain bulutangkis.
- Pertandingan : Pertandingan di bulutangkis antara dua sisi berlawanan yang masing- masing terdiri atas 1 atau 2 pemain.
- Tunggal : Suatu pertandingan dimana ada 1 pemain di masing-masing sisi yang berlawanan.
- Ganda : Suatu pertandingan di man ada 2 pemain di masing-masing sisi yang berlawanan.
- Sisi servis : Sisi atau pihak yang berhak untuk melakukan servis.
- Sisi penerima : Sisi atau pihak yang berlawanan dengan sisi servis.
- Reli : Rangkaian pukulan yang di awali dengan servis sampai shuttle cock tidak dalam permainan.
- Pukulan : Gerakan raket pemain ke arah depan.

1. LAPANGAN DAN PERALATAN LAPANGAN

- 1.1 Lapangan harus berbentuk sebuah empat persegipanjang dibuat dengan garis selebar 40 mm seperti pada diagram A;
- 1.2 Garis harus mudah dikenali dan sebaiknya berwarna putih atau kuning;
- 1.3 Semua garis membentuk bagian dari area yang dibatasi;
- 1.4 Tiang net harus setinggi 1,55 meter terhiyung dari permukaan lapangan dan harus tetap vertical sewaktu net ditarik tegang seperti diisyaratkan pada peraturan 1.10.
Tiang net tidak diluar lapangan;
- 1.5 Tiang net harus diletakkan di atas garis samping untuk ganda terlepas apakah tunggal, atau ganda yang dimainkan;
- 1.6 Net harus terbuat dari bahan halus berwarna gelap bertebaran yang sama dengan jarring tidak kurang dari 15 mm dan tidak lebih dari 20mm;
- 1.7 Lebar net harus 760 mm dan panjang minimum 6,10 meter;

- 1.8 Puncak net harus diberikan batas pita putih selebar 75 mm secara rangkap diatas tali atau kabel yang berada di dalam pita tersebut. Pita harus tergantung pada tali atau kabel tersebut;
- 1.9 Tiang atau kabel tersebut diatas harus direntangkan secara shuttle cockoh sama rtinggi dengan punck tiang;
- 1.10 Puncak net dari permulaan lapangan harus 1,524 meter ditenga lapangan dan 1,55 meter diatas garis samping untuk ganda;
- 1.11 Tidak boleh ada jarak antara ujung net dan tiang. Bila diperlikan harus diikat ujungnya selebar net;

2. SHUTTLE COCK

- 2.1. Shuttle cock dapat dibuat dari bahan alamiah dan atau sintetis. Dari bahan apapun shuttle cock dibuat, karakteristik terbang umum harus mirip dengan shuttle cock yang dibuat dari bulu alamiah dengan gabus yang di tutup selapis kulit tipis.
- 2.2. Shuttle cock dari bulu :
 - 2.2.1. Shuttle cock harus mempunyai 16 helai bulu yang tertanca pada gabus.
 - 2.2.2. Bulu harus diukur dari ujungnya kepuncak gabus dan setiap helai shuttle cock harus sama panjangnya. Panjangnya boleh antara 62 mm -70 mm;
 - 2.2.3. Ujung-ujung bulu harus membentuk sebuah lingkaran dengan diameter antara 58 mm – 68 mm;
 - 2.2.4. Bulu-bulu tersebut diikat secara kokoh dengan benang atau bahan lain yang sesuai;
 - 2.2.5. Diameter gabus harus antara 25 mm – 28 mm dan bulatkan pada bagian bawahnya;
 - 2.2.6. Berat shuttle cock harus antara 4,47 gr – 5,50 gr.
- 2.3. Shuttle cock bukan dari bulu :
 - 2.3.1. Tiruan atau bulu imitasi dari bahan sintetis menggantikan bulu alamiah;
 - 2.3.2. Gabus seperti dijelaskan pada peraturan 2.2.5;
 - 2.3.3. Ukuran dan berat harus seperti pada peraturan 2.2.2, 2.2.3, dan 2.2.6. Bagaimanapun juga, disebabkan oleh perbedaan massa, jenis dan sifat-sifat dari

bahan sintesis dibandingkan dengan bulu, variasi sampai dengan 10% dapat diterima;

- 2.4. Sehubungan dengan tidak adanya variasi pada desain secara umum, kecepatan dan terbang dari shuttle cock, modifikasi pada spesifikasi seperti tersebut diatas diperkenankan dengan persetujuan persatuan Bulutangkis yang bersangkutan untuk hal-hal: ditempat-tempat, dimana kondisi atmosfer dikarenakan oleh ketinggian atau iklim yang membuat shuttle cock standar menjadi tidak cocok.

3. MEGUJI KECEPATAN SHUTTLE COCK

- 3.1. Untuk menguji shuttle cock, pemain harus menggunakan pukulan dari bawah secara penuh (*full underhand stroke*), yang menyentuh shuttle cock pada saat berada di atas garis belakang (*back boundary line*). Shuttle cock harus dipukul secara melengkung ke atas dengan arah paralel terhadap garis samping (*side line*);
- 3.2. Shuttle cock yang mempunyai kecepatan yang benar akan mendarat tidak kurang dari 530 mm dan tidak lebih dari 990 mm terhitung dari garis belakang (*back boundary line*) lainnya seperti tertera pada diagram B di samping ini.

4. RAKET

- 4.1. Panjang keseluruhan kerangka raket tidak boleh melebihi 680 mm dan lebarnya tidak boleh melebihi 230 mm. Bagian-bagian utama seluruh raket dijelaskan pada peraturan 4.1.1-4.1.5, dan diilustrasikan pada diagram C.
 - 4.1.1. Pegangan adalah bagian raket yang di pegang oleh pemain;
 - 4.1.2. Area yang disenari adalah bagian raket dimana dengannya pemain memukul shuttle cock;
 - 4.1.3. Kepala yang membatasi area yang disenari;
 - 4.1.4. Batang menghubungkan pegangan dengan kepala (tergantung peraturan 4.1.5);
 - 4.1.5. Leher (bila ada) menghubungkan batang dengan kepala;
- 4.2. Area yang disenari
 - 4.2.1. Area yang disenari harus datar dan berpola senar yang saling bersilangan secara terjalin atau terikat di tempat persilangan. Pola penyenaran harus

seragam dan terutama ditengah tidak boleh kurang kepadatannya dari pada area yang lainnya;

4.2.2. Panjang keseluruhan area yang disenari tidak boleh melebihi 280 mm dan lebar keseluruhan tidak boleh melebihi 220 mm. Walaupun begitu, senar boleh melewati area yang semestinya menjadi leher , dengan syarat:

4.2.2.1. Lebar dari penambahan area yang disenari tidak melebihi 35 mm; dan

4.2.2.2. Panjang keseluruhan dari area yang disenari tidak melebihi 330 mm.

4.3. Raket

4.3.1. Harus bebas dari benda-benda yang ditempelkan dan tonjolan-tonjolan keluar, kecuali yang dipergunakan semata-mata dan secara khusus untuk membatasi atau melindungi dari kerusakan, atau getaran, atau untuk menambah berat, atau untuk mengamankan pegangan dengan tali ke tangan pemain dimana kesemuanya itu harus memadai ukurannya dan tempatnya ; dan

4.3.2. Harus bebas dari peralatan yang memungkinkan seorang pemain secara material merubah bentuk raket.

5. PENGAKUAN PERALATAN (*Equipment Compliance*)

IBF mengatur dan menetapkan apakah raket, shuttle cock, atau peralatan lainnya atau prototype 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 Asosiasi bulutangkis atau anggotanya.

6. UNDIAN (*Toss*)

6.1. Sebelum permainan dimulai harus dilakukan undian dari pihak pemenang undian boleh memilih seperti pada peraturan 6.1.1. atau 6.1.2.

6.1.1. Untuk melakukan servis atau menerima servis;

6.1.2. Untuk memulai permainan dengan memilih tempat atau yang lain;

6.2. Pihak yang kalah undian mendapatkan pilihan yang tersisa

7. CARA PENGHITUNGAN ANGKA (*Scoring System*)

- 7.1. Satu partai pertandingan (match) terdiri dari “best of the three games” (terbaik dari 3 game), kecuali diatur lain (apendik 2 dan 3);
- 7.2. Pihak yang terlebih dahulu memperoleh angka 21 memenangkan satu game, kecuali seperti tertera pada 7.4 sampai dengan 7.5;
- 7.3. Pihak yang memenangkan suatu rali mendapatkan tambahan satu angka pada skornya. Pihak yang memenangkan rali adalah jika pihak lawannya melakukan “fault” atau shuttle cock tidak dalam permainan karena jatuh didalam permukaan lapangan lawannya;
- 7.4. Bila skor menjadi 20 sama (20-20), pihak yang memperoleh 2 angka secara berturut-turut memenangkan game itu;
- 7.5. Bila skor menjadi 29 sama (29-29), pihak yang memperoleh angka ke-30 memenangkan game itu;
- 7.6. Pihak yang memenangkan 1 game memegang servis awal pada game berikutnya.

8. PERPINDAHAN TEMPAT (*Change Of End*)

- 8.1. Pemain harus berpindah tempat;
 - 8.1.1. Pada akhir dari game pertama;
 - 8.1.2. Sebelum mulai game ketiga, bila ada game ketiga; dan
 - 8.1.3. Di game ketiga, bila salah satu pihak sudah memperoleh angka 11.
- 8.2. Bila pemain lupa untuk melakukan perpindahan tempat seperti dalam 8.1, mereka harus melakukannya segera setelah kesalahan tersebut diketahui dan saat shuttle cock tidak berada dalam permainan (*shuttle not in play*). Kedudukan angka dilanjutkan.

9. SERVIS

- 9.1. Servis yang benar :
 - 9.1.1. Kedua belah pihak tidak boleh memperlambat terjadinya servis bila pelaku servis dan penerima servis sudah siap di posisinya masing-masing. Gerakan kepala

raket pemain kearah belakang (sesuai dengan peraturan 9.2) dapat dianggap sebagai sebuah upaya memperlambat permainan.

- 9.1.2. Pelaku servis dan penerima servis harus berdiri berhadapan secara diagonal dalam kotak servis (Diagram A) tanpa menyangkut garis-garis yang membatasi kotak servis;
- 9.1.3. 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 9.2) sampai servis telah dilakukan (peraturan 9.3);
- 9.1.4. Perkenaan raket pelaku servis ketika servis terjadi pada bagian gabus shuttle cock;
- 9.1.5. Keseluruhan shuttle cock harus berada di bawah pinggang pelaku servis pada saat shuttle cock dipukul oleh raket pelaku servis. Pinggang yang dimaksud adalah garis imajiner sekitar tubuh setinggi bagian terbawah dari rusuk pemain;
- 9.1.6. Batang raket pelaku servis pada saat memukul shuttle cock harus mengarah kebawah sedemikian rupa;
- 9.1.7. Gerakan raket pelaku servis harus berkesinambungan ke depan setelah awalan (*start*) dari servis (peraturan 9.3);
- 9.1.8. Terbangnya shuttle cock harus ke atas dari raket pelaku servis untuk melampaui net, sehingga bila tidak dihalangi akan jatuh di kotak servis penerima servis (tepat diatas garis atau di dalam garis batas kotak servis);dan
- 9.1.9. Dalam upaya melakukan servis, pelaku servis harus berhasil memukul shuttle cock jangan sampai luput mengenai shuttle cock. (*shall not miss the shuttle*).
- 9.2. Sekali para pemain sudah siap melakukan servis, gerakan ke depan pertama dari kepala raket pelaku servis adalah awalan (*start*) dari servis.
- 9.3. Sekali servis telah dimulai (peraturan 9.2), di anggap telah dilakukan bila shuttle cock dipukul oleh raket pelaku servis atau dalam percobaan untuk melakukan servis, pelaku servis luput mengenai shuttle cock.
- 9.4. Pelaku servis tidak boleh melakukan servis sebelum penerima servis siap, tetapi penerima servis sudah dianggap siap bila berusaha mengembalikan servis.


- 9.5. Dalam permainan ganda, selama servis akan dilakukan (peraturan 9.2, 9.3) pasangannya boleh mengambil posisi dimana saja, asal tidak menghalangi pandangan pelaku servis atau servis lawannya.

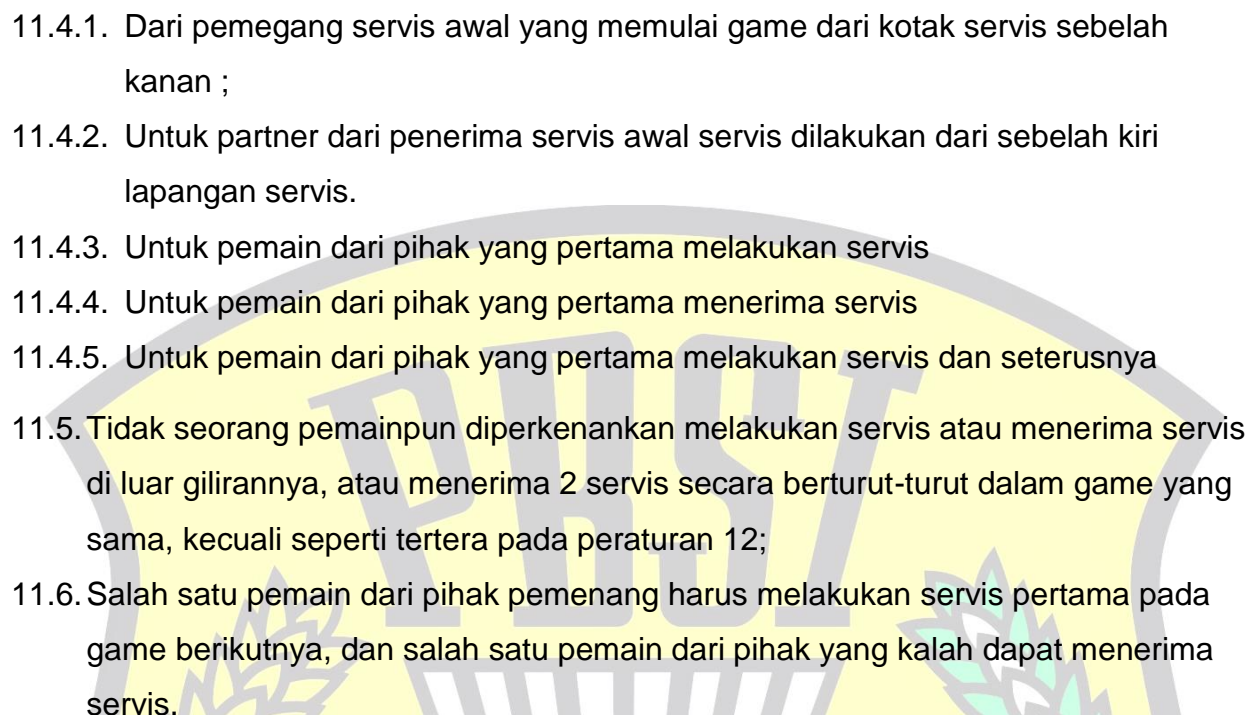
10. TUNGGAL (SINGLES)

- 10.1. Melakukan servis dan menerima servis di lapangan (*serving and receiving courts*).
- 10.1.1. Pemain harus melakukan servis dari menerima servis pada sisi lapangan servis sebelah kanan masing-masing bila pemegang servis belum memperoleh angka atau telah memperoleh angka genap dalam game tersebut.
- 10.1.2. Pemain harus melakukan servis dan menerima servis pada sisi sebelah kiri masing-masing bila pemegang servis telah memperoleh angka ganjil dalam game tersebut;
- 10.2. Urutan pemain dan posisi lapangan.
Dalam suatu reli, shuttle cock harus dipukul secara bergantian oleh pemegang dan penerima servis dari berbagai posisi sisi lapangan di depan net, sampai shuttle cock tidak dalam permainan (peraturan 15).
- 10.3. Perhitungan angka dan melakukan servis
- 10.3.1. Bila pelaku servis menang dalam suatu reli (peraturan 7.3), maka pemegang servis memperoleh satu angka. Selanjutnya, pemegang servis harus melakukan servis lagi dari sisi lapangan servis berikut;
- 10.3.2. Bila penerima servis menang dalam suatu reli (peraturan 7.3), maka penerima servis memperoleh satu angka. Penerima servis menjadi pelaku servis yang baru.

11. GANDA (Doubles)

- 11.1. Lapangan pihak pemegang dan penerima servis (*serving and receiving court*).
- 11.1.1. Seorang pemain dari pihak pemegang servis harus melakukan servis dari sisi lapangan sebelah kanan pada awal game atau bila pihak penerima penerima servis belum memperoleh angka atau bila telah memperoleh angka genap pada game tersebut;

- 
- 11.1.2. Seorang pemain dari pihak pemegang servis harus melakukan servis dari sisi lapangan sebelah kiribila pihak pemegang servis telah memperoleh angka ganjil pada game tersebut.
- 11.1.3. Seorang pemain dari pihak penerima servis yang menerima servis terakhir harus berada di kotak servis, yang sama dengan kotak servis ketika menerima servis. Pola kebalikannya berlaku juga untuk pasangannya.
- 11.1.4. Pemain dari pihak penerima servis yang berdiri secara diagonal berada di lapangan yang bersebrangan dengan pemegang servis harus menjadi penerima servis .
- 11.1.5. Para pemain dari pihak penerima servis tidak boleh berpindah dari lapangan servis mereka masing-masing sampai mereka memenangkan satu angka pada saat mereka melakukan servis.
- 11.1.6. Servis dalam setiap giliran melakukan servis harus dilakukan dari lapangan servis yang berbeda, kecuali seperti tertera dalam peraturan 12 (mengenai *service court error*).
- 11.2. Cara bermain dan posisi di lapangan (order of play and position on court)
Setelah servis dikembalikan, shuttlecock 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 shuttlecock meninggalkan permainan (peraturan 15).
- 11.3. Perhitungan angka dan melakukan servis
- 11.3.1. Bila pelaku servis menang dalam suatu reli (peraturan 7.3), maka pemegang servis memperoleh satu angka. Selanjutnya, pemegang servis harus melakukan servis lagi dari sisi lapangan servis berikut;
- 11.3.2. Bila penerima servis menang dalam suatu reli (peraturan 7.3), maka penerima servis memperoleh satu angka. Penerima servis menjadi pelaku servis yang baru.
- 11.4. Urutan melakukan servis
- Dalam setiap game, hak melakukan servis harus berjalan secara berurutan :

- 
- 11.4.1. Dari pemegang servis awal yang memulai game dari kotak servis sebelah kanan ;
 - 11.4.2. Untuk partner dari penerima servis awal servis dilakukan dari sebelah kiri lapangan servis.
 - 11.4.3. Untuk pemain dari pihak yang pertama melakukan servis
 - 11.4.4. Untuk pemain dari pihak yang pertama menerima servis
 - 11.4.5. Untuk pemain dari pihak yang pertama melakukan servis dan seterusnya
 - 11.5. Tidak seorang pemainpun diperkenankan melakukan servis atau menerima servis di luar gilirannya, atau menerima 2 servis secara berturut-turut dalam game yang sama, kecuali seperti tertera pada peraturan 12;
 - 11.6. Salah satu pemain dari pihak pemenang harus melakukan servis pertama pada game berikutnya, dan salah satu pemain dari pihak yang kalah dapat menerima servis.

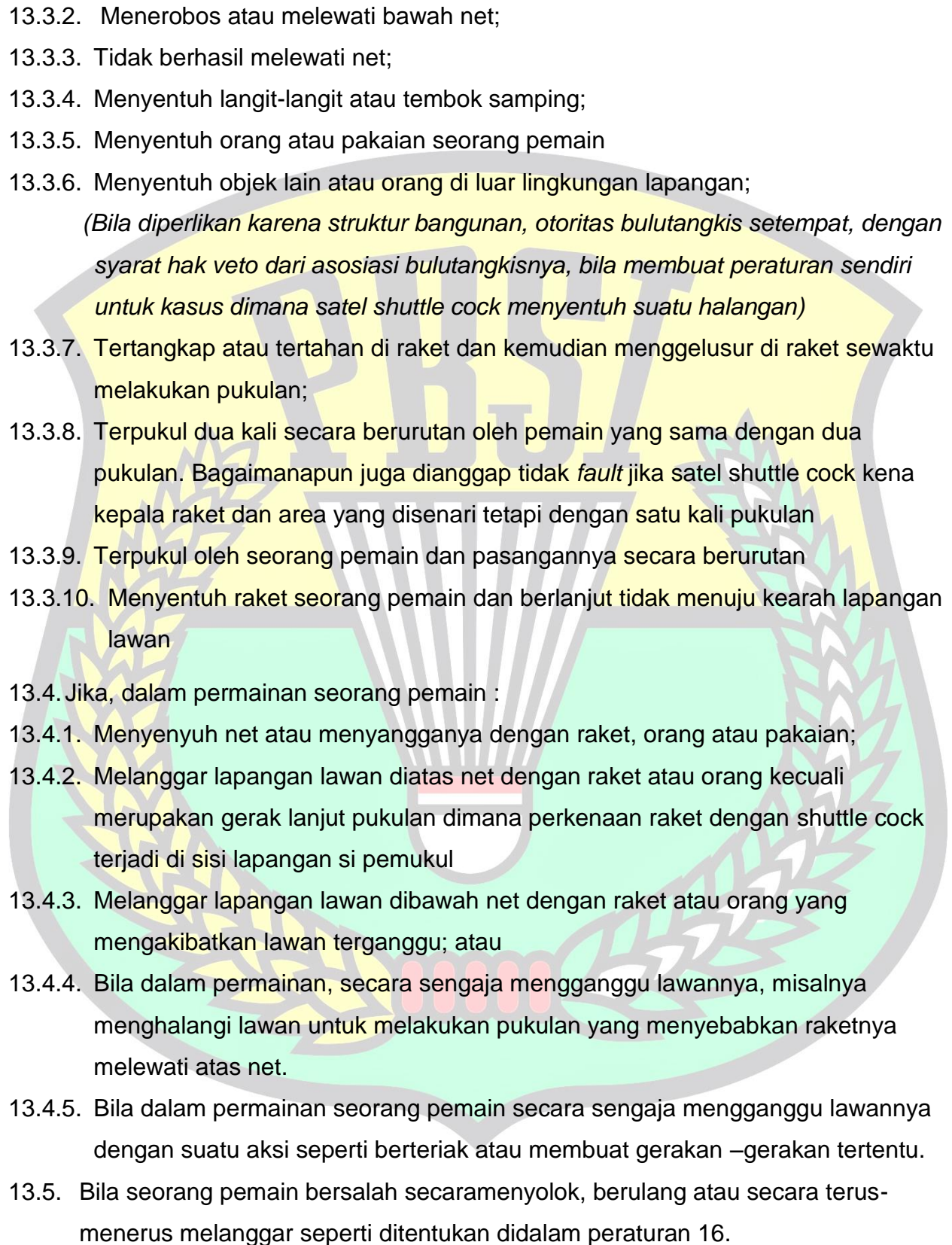
12. KESALAHAN KOTAK SERVIS (*Service Court Error*)

- 12.1. Kesalahan shuttle cocktak servis telah terjadi bila seorang pemain :
 - 12.1.1. Telah melakukan servis dan menerima servis di luar gilirannya; atau
 - 12.1.2. Telah melakukan servis atau menerima servis dari sisi kotak servis yang salah;
- 12.2. Bila kesalahan shuttle cocktak servis ditemukan, kesalahan harus diperbaiki dan angka tetap dilanjutkan.

13. KESALAHAN (*Fault*)

Terjadi kesalahan :

- 13.1. Jika suatu servis yang dilakukan tidak benar (peraturan 9.1)
- 13.2. Jika dalam servis, shuttle cock ;
 - 13.2.1. Tersangkut dan tertengger pada puncak net;
 - 13.2.2. Setelah melewati net tersangkut di net;
 - 13.2.3. Dipukul oleh pasangan penerima servis
- 13.3. Jika, dalam permainan, shuttle cock :
 - 13.3.1. Mendarat di luar garis lapangan;

- 
- 13.3.2. Menerobos atau melewati bawah net;
 - 13.3.3. Tidak berhasil melewati net;
 - 13.3.4. Menyentuh langit-langit atau tembok samping;
 - 13.3.5. Menyentuh orang atau pakaian seorang pemain
 - 13.3.6. Menyentuh objek lain atau orang di luar lingkungan lapangan;
(Bila diperlikan karena struktur bangunan, otoritas bulutangkis setempat, dengan syarat hak veto dari asosiasi bulutangkisnya, bila membuat peraturan sendiri untuk kasus dimana satel shuttle cock menyentuh suatu halangan)
 - 13.3.7. Tertangkap atau tertahan di raket dan kemudian menggelusur di raket sewaktu melakukan pukulan;
 - 13.3.8. Terpukul dua kali secara berurutan oleh pemain yang sama dengan dua pukulan. Bagaimanapun juga dianggap tidak *fault* jika satel shuttle cock kena kepala raket dan area yang disenari tetapi dengan satu kali pukulan
 - 13.3.9. Terpukul oleh seorang pemain dan pasangannya secara berurutan
 - 13.3.10. Menyentuh raket seorang pemain dan berlanjut tidak menuju kearah lapangan lawan
 - 13.4. Jika, dalam permainan seorang pemain :
 - 13.4.1. Menyentuh net atau menyangganya dengan raket, orang atau pakaian;
 - 13.4.2. Melanggar lapangan lawan diatas net dengan raket atau orang kecuali merupakan gerak lanjut pukulan dimana perkenaan raket dengan shuttle cock terjadi di sisi lapangan si pemukul
 - 13.4.3. Melanggar lapangan lawan dibawah net dengan raket atau orang yang mengakibatkan lawan terganggu; atau
 - 13.4.4. Bila dalam permainan, secara sengaja mengganggu lawannya, misalnya menghalangi lawan untuk melakukan pukulan yang menyebabkan raketnya melewati atas net.
 - 13.4.5. Bila dalam permainan seorang pemain secara sengaja mengganggu lawannya dengan suatu aksi seperti berteriak atau membuat gerakan –gerakan tertentu.
 - 13.5. Bila seorang pemain bersalah secaramenyolok, berulang atau secara terus-menerus melanggar seperti ditentukan didalam peraturan 16.

14. PERMAINAN ULANG (*Lets*)

14.1. “Ulang (*lets*)” diucapkan oleh wasit atau oleh seorang pemain (bila tidak ada wasit) untuk menghentikan permainan.

14.2. Let harus diucapkan, jika :

14.2.1. Pelaku servis melakukan servis ssebelum penerima servis siap

14.2.2. Pada waktu servis, pelaku dan penerima servis di “*fault*” secara bersamaan.

14.3. Setelah servis dilakukan, shuttle cock;

14.3.1. Tersangkut dan bertengger dipuncak net; atau

14.3.2. Setelah melewati net tersangkut di net;

14.3.3. Jika dalam permainan shuttle cock rusak dan gabus secara total terpisah dari sisa shuttle cock;

14.3.4. Jika pandangan wasit, permainan terganggu oleh pemain lawan merasa terganggu yang disebabkan “*coaching*” pelatih.

14.3.5. Jika seorang hakim garis tidak melihat atau ragu-ragu dan wasit tidak dapat memberikan keputusan;

14.3.6. Terjadi sesuatu yang tidak terlihat atau peristiwa yang kebetulan.

14.4. Bila “*Ulang*” terjadi, permainan sejak servis terakhir tidak dihitung dan pemain yang megulang melakukan servis kembali.

15. SHUTTLE COCK TIDAK DALAM PERMAINAN (*Suttle not In play*)

Shuttle cock tidak dalam permainan, ketika :

15.1. Mengenai net atau tiang net dan mulai jatuh mengarah kepermukaanlapangan sisi pemukul

15.2. Menyentuh permukaan lapangan

15.3. Suatu “*fault*” “*Ulang*” telah terjadi

16. PERMAINAN YANG TERUS BERLANGSUNG, PERILAKU YANG TIDAK BAIK, DAN HUKUMAN (*Continuos Play, Misconduct, And Penalties*)

16.1. Permainan harus tetap berlangsung (*continuos*) dari servis pertama sampai permainan berakhir, kecuali seperti diperbolehkan pada peraturan 16.2 dan 16.3.

16.2. Istirahat :

16.2.1. Tidak melebihi 60 detik selama setiap game bila salah satu pihak memperoleh 11 angka; dan

16.2.2. Tidak melebihi 120 detik antara game pertama dan kedua, dan antar game kedua dan ketiga 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 16.2 adalah keharusan dan durasinya tetap)

16.3. Penundaan dalam permainan

16.3.1. Bila dibutuhkan karena keadaan yang diluar control para pemain, wasit dapat menunda permainan untuk jangka waktu tertentu seperti yang diperlukan menurut pertimbangan wasit;

16.3.2. Di saat keadaan khusus referee dapat mengintrusikan wasit untuk menunda permainan;

16.3.3. Bila permainan ditunda, angka yang ada tetap berlaku dan permainan dilanjutkan dari angka tersebut.

16.4. Keterlambatan pada permainan

16.4.1. Dalam keadaan bagaimanapun juga tidak diperkenankan memperlambat permainan yang membuat pemain dapat memperoleh kembali kekuatan-nya atau nafasnya atau menerima nasihat.

16.4.2. Wasit harus menjadi satu-satunya pengadil yang baik dari keterlambatan pada permainan.

16.5. Nasihat dan meninggalkan lapangan

16.5.1. Hanya ketika shuttle cock tidak berada dalam permainan (peraturan 15), seorang pemain diijinkan menerima nasihat selama pertandingan dari pelatih;

16.5.2. Tidak seorangpun pemain boleh meninggalkan lapangan selama pertandingan tanpa ijin wasit.

16.6. Seorang pemain tidak boleh :

16.6.1. Secara sengaja menyebabkan keterlambatan atau penundaan permainan;

16.6.2. Secara sengaja memodifikasi atau merusak shuttle cock dengan maksud merubah kecepatan atau sifat terbangnya

16.6.3. Berkelakuan agresif (*Affesive Manuver*), atau

16.6.4. Bersalah berkelakuan tidak baik yang tercover oleh peraturan permainan bulutangkis

16.7. Pengadministrasian pelanggaran

16.7.1. Wasit harus menindak setiap pelanggaran peraturan 16.4, 16.5, atau 16.6 dengan cara :

16.7.2. Memberikan sebuah peringatan "*warning*" kepada pihak yang melanggar

16.7.3. Melakukan "*fault*" pada pihak yang melanggar. Bila sebelumnya telah diberi peringatan, wasit harus melaporkan pihak yang melanggar kepada referee, bila diperlukan mem "*fault*" pihak yang melanggar untuk kedua kalinya, atau

16.7.4. Dalam hal pelanggaran yang menyolok atau terus-menerus atau melanggar peraturan 16.2. wasit dapat mem "*fault*" pihak yang melanggar dan melaporkannya secepatnya kepada referee, sebaga petugas yang memiliki wewenang untuk mendiskualifikasikan pihak yang melakukan pelanggaran.

17. PEJABAT DAN LAPANGAN DAN BANDING (*Officials And Appeals*)

17.1. Referee harus memimpin keseluruhan turnamen atau kejuaraan dimana pertandingan merupakan bagiannya;

17.2. Wasit yang ditunjuk adalah pimpinan, lapangan dan sekitarnya. Wasit harus melapor pada referee;

17.3. Hakim servis harus menyebut "*fault*" jika servis yang dilakukan pelaku servis tidak benar (sesuai dengan peraturan 9.1)

17.4. Seorang hakim garis harus menunjukkan apakah satel shuttle cock mendarat di dalam atau di luar menjadi tugasnya.

17.5. Suatu keputusan dari pejabat lapangan adalah bersifat final padahal yang menjadi tanggung jawabnya, kecuali jika dalam pandangan wasit, hal tersebut tidak rasional dimana hakim garis secara jelas melakukan kesalahan, dan wasit harus melakukan *override* atas keputusan hakim garis tersebut

17.6. Seorang wasit harus :

- 17.6.1. Menegakkan dan menjalankan peraturan permainan bulutangkis dan menyebut “*fault*” atau “*Ulang*” bila salah satunya terjadi.
- 17.6.2. Memberikan suatu putusan pada suatu banding yang berhubungan dengan suatu perselisihan, sebelum servis berikutnya dilakukan,
- 17.6.3. Memastikan bahwa pemain dan penonton selalu mendapat informasi mengenai perkembangan permainan;
- 17.6.4. Menunjuk atau mengeluarkan hakim garis atau hakim servis dengan konsultasi dengan referee;
- 17.6.5. Bila tidak ada pejabat lapangan lainnya yang ditunjuk, mengambil alih tugas pejabat tersebut.
- 17.6.6. Bila seorang pejabat ditunjuk tidak melihat (*unsighted*), maka wasit dapat mengambil tugas pejabat tersebut atau menerapkan “*Ulang*”
- 17.6.7. Mencatat dan melaporkan ke referee segala kejadian yang berhubungan dengan peraturan 16; dan
- 17.6.8. Menyampaikan ke referee semua banding ketidakpuasan yang hanya mempertanyakan peraturan saja (banding seperti ini harus dibuat sebelum servis berikut dilakukan atau bila pada akhir game, sebelum pihak yang melakukan banding meninggalkan lapangan).