

## **REKOMENDASI KEPADA PARA PEJABAT TEKNIK LAPANGAN** **(Recommendation To Technical Officials)**

### **1. PENDAHULUAN (*Introduction*)**

Rekomendasi kepada pejabat teknik lapangan dikeluarkan oleh IBF dengan tujuan untuk menstandarisasi pengontrolan terhadap permainan ini disemua Negara dan sesuai dengan perturan-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 mereka menjalankan tugasnya.

Semua pejabat teknikal lapangan harus memahami bahwa permainan adalah milik pemain.

### **2. PEJABAT DAN KEPUTUSANNYA (*Officials And Their Decisions*)**

Seorang wasit harus melaporkan dan bertindak di bawah otorita referee (peraturan 17.2) (atau pejabat yang 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;

Suatu keputusan dari pejabat adalah bersifat final pada segala aspek yang secara nyata menjadi tanggung jawabnya, kecuali dalam pandangan wasit, hal hal tersebut tidak rasional dimana hakim garis secara jelas melakukan kesalahan, dan wasit harus melakukan *overrule* atas keputusan hakim garis tersebut (17.5). Jika menurut wasit, hakim garis tersebut harus diganti, maka wasit harus memanggil referee (peraturan 17.6.4, rekomendasi 2.3);

Ketika pejabat lain ragu-ragu, wasit harus membuat keputusan. Ketika wasit tidak dapat membuat keputusan, maka let harus diucapkan (17.6.6);

Wasit harus menjadi pemimpin dilapangan dan yang ada disekitarnya. Wewenang wasit harus ada sejak masuk lapangan sebelum pertandingan dimulai sampai meninggalkan lapangan setelah pertandingan selesai (17.2).

### **3. REKOMENDASI KEPADA WASIT (*Recommendation to Umpires*)**

Sebelum pertandingan, wasit harus :

- Memperoleh lembaran perhitungan (*score-sheet*) dari referee;
- Memastikan bahwa alat untuk perhitungan berfungsi.
- Melihat bahwa tiang net berada di atas garis atau pita diletakkan secara benar (1.5);
- Memeriksa ketinggian net dan memastikan tidak ada celah antara ujung net dengan tiang net;
- Mengetahui secara pasti apakah ada peraturan tersendiri tentang kalau satel shuttle cock 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 satel shuttle cock yang telah diuji (peraturan 3) tersedia secara cukup untuk pertandingan tersebut untuk menghindari terjadinya perlambatan selama permainan. (Menurut kebiasaan wasit dapat mendelegasikan tugas seperti dalam 3.1.3, 3.1.4, dan 3.1.7 kepada hakim servis, bila ada);
- 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 yang 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 setiap 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 pengumumannya yang sesuai, mulai pemain yang ada disebelah kanan wasit dan sebelah kiri wasit (W , X , Y , Z untuk nama pemain dan A, B, C, untuk nama negara)

### **Tunggal**

#### **Perorangan**

*“Hadirin, disebelah kanan saya ‘X, A’; dan disebelah kiri saya ‘Y, B’ ‘X’ melakukan servis; kosong sama, main”*

#### **Beregu**

*“Hadirin, disebelah kanan saya ‘A’ diwakili oleh ‘X’ dan disebelah kiri saya ‘B’ diwakili oleh ‘Y’, ‘A’ melakukan servis; kosong sama, main”*

### **Ganda**

#### **Perorangan**

*“Hadirin; disebelah kanan saya ‘W, A’ dan ‘X, B’; dan disebelah kiri saya ‘Y, C dan ‘Z, D’ ‘X’ melakukan servis kepada ‘Y’; kosong sama, main”*

#### **Beregu**

*“Hadirin; disebelah kanan saya ‘A’ diwakili oleh ‘W’ dan ‘X’ dan disebelah kiri saya ‘B’ diwakili oleh ‘Y’ dan ‘Z’ . ‘A’ melakukan servis; kosong sama, main”.*

### **Selama pertandingan :**

Wasit harus :

- Menggunakan kosakata yang sesuai dengan peraturan permainan;
- Mencatat dan menyebut angka. Selalu menyebut angka pelaku servis terlebih dahulu;
- Selama servis, jika hakim servis ada, wasit lebih memperhatikan penerima servis. Wasit juga menyebutkan fault servis, jika diperlukan;
- Jika memungkinkan, mengawasi status dari peralatan scoring;
- Angkat tangan ke atas kepala wasit, jika membutuhkan bantuan dari referee.
- Ketika seorang pemain kehilangan haknya untuk meneruskan melakukan servis (peraturan 10.3.2, 11.3.2), maka ucapkan :



### *“pindah servis”*

Diikuti oleh angka (skor) pelaku servis yang baru. Jika diperlukan, saat yang sama tunjuk tangan pelaku servis yang baru dan pada kotak servis yang sesuai.

*“Main”* hanya diucapkan oleh wasit, ketika :

- Untuk mengindikasikan bahwa suatu pertandingan atau suatu game dimulai, atau suatu game setelah perpindahan tempat dilanjutkan;
- Untuk mengindikasikan bahwa permainan dimulai lagi setelah terhenti.
- Untuk mengindikasikan bahwa wasit memerintahkan para pemain untuk memulai lagi permainan.

*“Fault”* hanya disebutkan bila suatu *“fault”* terjadi, kecuali :

Suatu *“fault”* yang disebut oleh hakim servis sesuai peraturan 13.1 dan harus di hargai oleh wasit dengan mengucapkan *“fault servis”*. Wasit harus mengucapkan *“fault penerima”* jika penerima servis melakukan kesalahan .

Suatu *“fault”* terjadi dibawah peraturan 13.2.1, 13.2.2, 13.3.2, atau 13.3.3. yang hanya harus disebut bila diperlukan klarifikasi untuk pemain atau penonton.

- Selama setiap game ketika salah satu pihak mencapai angka 11 maka ucapkan pindah servis diikuti oleh kadudukan angka dan diakhiri dengan mengucapkan *“istirahat”*.
- Lamanya istirahat sesuai dengan peraturan 16.2.1. selama istirahat, hakim servis harus menjamin bahwa lapangan dibersihkan .
- Selama istirahat dalam suatu game, ketika mencapai skor 11 (peraturan 16.2.1.), setelah 40 detik berlalu, maka ucapkan :

*“(lapangan ....), 20 detik “*, ulangi pengucapannya.

- Dalam istirahat (16.2.1.) selama game pertama dan kedua, dan game ketiga setelah pemain pindah tempat, setiap pemain hanya boleh menerima *couching* dari dan tidak lebih dari dua orang. Kedua orang ini harus meninggalkan lapangan ketika wasit mengucapkan *“ .....20 detik”*.
- Untuk memulai game setelah istirahat, ulangi mengucapkan angka dan ikuti dengan *“main”*.
- Jika pemain tidak meminta untuk tidak istirahat (6.2.1.), permainan tersebut harus dilanjutkan tanpa istirahat.
- Game yang diteruskan / diperluas (extended game)

- Ketika satu pihak mencapai angka 20, dalam tiap game, ucapkan *“game point”* atau *“match point”*
- Pengucapan dalam rekomendasi 3.3.7.1. dan 3.3.7.2. harus selaludengan segera diikuti angka pelaku servis dan penerima servis.
- Pada akhir setiap game. *“game”* harus selalu disebut segera setelah reli yang menentukan berakhir, tanpa menghirauka tepukan tangan. Bila terjadi, ini merupakan awal dari waktu istirahat seperti yang diperbolehkan pada peraturan 16.2.2.
- Setelah game pertama berakhir, ucapkan :  
*“Game pertama dimenangkan oleh ..... (nama pemain), atau tim (dalam kejuaraan beregu) ..... (angka)”*
- Setelah game kedua berakhir (jika terjadi game satu sama), ucapkan :  
*“Game kedua dimenangkan oleh ..... (nama pemain), atau tim (dalam kejuaraan beregu) ..... (angka). Game satu sama”*.
- Pada akhir setiap game, jika ada hakin servis, maka hakim servis harus meyakinkan bahwa lapangan dibersihkan selama istirahat dan menempatkan tanda (papan) istirahat ditengah bawah net.
- Jika game terakhir selesai, maka ucapkan :  
*“pertandingan dimenangkan oleh ..... (nama pemain), atau tim (dalam kejuaraan beregu ) .....(angka)”*
- Dalam istirahat antara game pertama dengan game kedua dan antara game kedua dan game ketiga (peraturan 16.2.2), setelah 100 detik berlalu, ucapkan :  
*“(Lapangan .....) 20 detik”*. Ulangi ucapan ini.
- Dalam istirahat (16.2.2) antara dua game, orang (pelatih) yang boleh memberikan *coaching* tidak lebih dua orang. Kedua orang ini diperbolehkan memberikan *coaching* setelah pemain pindah tempat, dan harus meninggalkan lapangan ketika wasit mengucapkan *“.....20 detik”*
- Untuk memulai game kedua, sebut :  
*“game kedua, kosong sama, main”*
- Jika terjadi game ketiga, untuk memulai game ketiga, ucapkan :  
*“game terakhir; kosong sama main”*

- Dalam game ketiga atau dalam satu game terakhir, ketika angka mencapai 11 (8.3.1.) ucapkan “pindah servis” diikuti oleh angka dan istirahat; pindah tempat. Untuk memulai game setelah istirahat, ulangi pengucapan angkanya dan diikuti oleh “main”
- Setelah berakhir suatu pertandingan, segera lengkapi score-sheet dan serahkan ke referee .

-

### ***Ucapan hakim garis (line call)***

- Wasit harus selalu melihat ke hakim garis bila shuttle cock mendarat dekat garis dan selalu bila shuttle keluar bagaimanapun jauhnya. Hakim garis bertanggung jawab penuh untuk memberi keputusan. Kecuali Rekomendasi 3.4.2 di bawah ini;
- Jika menurut wasit hakim secara jelas membuat keputusan yang salah, maka wasit harus mengucapkan :  
“koreksi in”, jika shuttle cock jatuh di dalam lapangan”; atau  
“koreksi out”, jika shuttle cock jatuh di luar lapangan”.
- Dalam hal yang tidak diketahui oleh hakim garis atau hakim garis ragu-ragu, wasit harus segera mungkin mengucapkan :  
“out” sebelum pengucapan skor ketika shuttle cock jatuh di luar lapangan Skor,  
ketika shuttle cock jatuh di dalam lapangan;  
“let” ketika wasit juga ragu.

Selama pertandingan, situasi berikut ini harus diperhatikan oleh wasit :

- 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 13.4.2 atau 13.4.3.
- Shuttle cock yang masuk dari lapangan lain, tidak secara otomatis dianggap “ulang”. Suatu let harus dibeikan, jika menurut wasit, invasi semacam itu:
- Shuttle cock tersebut tidak diketahui oleh pemain ; atau
- Tidak merintangi atau mengganggu pemain;
- Seorang pemain berteriak kepada partner yang akan memukul shuttle cock tidak perlu dianggap sebagai upaya mengganggu lawan. Pengucapan “jangan dipukul” merupakan pelanggaran, dan lain-lain, harus dianggap sebagai sebuah gangguan (13.4.5);



Pemain meninggalkan lapangan :

- Memastikan bahwa para pemain tidak meninggalkan lapangan tanpa seijin wasit, kecuali selama istirahat, seperti dijelaskan pada peraturan 16.2 (peraturan 16.5.2).
- Pemain harus diingatkan bahwa meninggalkan lapangan harus seijin wasit (peraturan 16.5.2). jika diperlukan, peraturan 16.7 seharusnya diterapkan. Bagaimanapun juga, pergantian raket dipinggir lapangan selama bermain diperbolehkan.
- Selama pertandingan, jika pemain sedang tidak berlangsung, pemain diperbolehkan dengan cepat mengambil handuk dan atau minum sesuai dengan kebijakan wasit;
- Jika lapangan membutuhkan untuk di pel, para pemain diharuskan berada dilapangan sampai pengepel selesai.

Memperlambat dan penundaan

- Pastikan bahwa pemain tidak memperlambat dalam bentuk apapun atau menunda permainan (peraturan 16.4). berjalan dilapangan yang tidak diperlukan hendaknya dihindari. Jika diperlukan, peraturan 16.7 seharusnya diterapkan”

Pelatih memberikan instruksi dari luar lapangan

- Pelatih memberikan instruksi dari luar lapangan (peraturan 16.5.1) dalam bentuk apapun selama *shuttle* dalam permainan hendaknya dihindari.
- Pastikan bahwa :
  - Pelatih duduk ditempat yang telah disediakan dan tidak berdiri di pinggir lapangan selama pertandingan, kecuali pada saat istirahat yang diperbolehkan (peraturan 16.2)
  - Tidak ada gangguan dari pelatih manapun
- Jika wasit mempunyai anggapan, pemain terganggu atau pemain terganggu oleh pelatih dari pinggir lapangan, “let” diumumkan. Segera panggil referee. Referee akan memberikan peingatan kepada pelatih tersebut.
- Jika hal serupa berulang untuk kedua kalinya. Referee dapat menyuruh pelatih tersebut pindah dari arena tersebut, jika diperlukan.

***Pergantian shuttle cock***

- Pergantian shuttle cock selama pertandingan harus adil. Wasit harus memutuskan jika shuttle cock harus diganti.

- Jika diperlukan, shuttle cock yang kecepatan dan karakteristik terbangnya telah dipengaruhi harus dibuang sesuai dengan peraturan 16.7.

### ***Cedera atau sakit selama pertandingan***

- Cedera atau sakit selama pertandingan harus ditangani secara hati-hati dan fleksibel. Wasit harus secepat mungkin menentukan ringan beratnya problem. Jika perlu referee di panggil ke lapangan.
- Referee harus memutuskan apakah petgas medis atau beberapa orang lain diperlukan masuk lapangan. Petugas medis harus menen tukan kepada pemain dan memberikan nasihat kepada pemain tentang berat ringannya cedera atau sakit. Jika ada pendarahan, game harus ditunda sampai pendarahan dihentikan.
- Referee harus memberikan nasehat kepada wasit mengenai waktu yang dibuthkan oleh pemain untuk melanjutkan permainan. Wasit harus memonitor waktu yang berlalu.
- Wasit harus memastikan lawannya tidak dirugikan. Peraturan 16.4, 16.5, 16.6.1, dan 16.7 harus diterapkan.
- Ketika cedera, sakit, atau gangguan lain tidak terelakan, katakana kepada pemain :  
*“Apakah mengundurkan diri?”*  
Dan jika jawabannya, YA, maka ucapkan :  
*“.....(nama pemain atau tim) mengundurkan diri, pertandingan dimenangkan oleh .....(nama pemain atau tim).....(angka)”*

### ***Penundaan permainan***

- Bila permainan harus ditunda, ucapkan :  
*“permainan ditunda”*
- 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 kamu siap?”* Ucapkan angka dan main.

### ***Kelakuan buruk (misconduct)***



- Catat dan laporkan kepada referee setiap peristiwa kelakuan buruk dan langkah yang diambil.
- Misconduct antar game diberlakukan seperti misconduct selama dalam satu game. Wasit mengumumkan keputusannya pada saat memulai game berikutnya. Pengucapan yang sesuai dengan rekomendasi 3.3.10 harus mengikuti pengucapan dalam rekomendasi 3.7.3 sampai 3.7.5 setelah itu, ucapkan pindah servis dan diikuti oleh angka.
- Ketika wasit harus menghentikan permainan sesuai dengan peraturan 16.4, 16.5, atau 16.6. dengan memberikan peringatan kepada pihak yang melakukan pelanggaran (peraturan 16.7.1.1), maka katakan: “kemari” kepada pemain yang melanggar peraturan dan ucapkan :  
*“(nama pemain), peringatan untuk kelakuan buruk”.*

Pada saat yang bersamaan angkat lengan kanan yang memegang kartu kuning ke atas kepala wasit.

- Ketika wasit harus menghentikan permainan sesuai dengan peraturan 16.4, 16.5, atau 16.6. dengan memberikan faulting kepada pihak yang melakukan pelanggaran (peraturan 16.7.1.2), maka katakan: “kemari” kepada pemain yang melanggar peraturan ucapkan:  
*“.....(nama pemain), fault untuk kelakuan buruk”.*

Pada saat bersamaan angkat lengan kanan yang memegang kartu merah ke atas kepala wasit.

- Ketika wasit harus menghentikan permainan karena pelanggaran yang mencolok dan terus menerus sesuai dengan peraturan 16.4, 16.5 atau 16.6, atau 16.2. dengan memberikan faulting kepada pihak yang melakukan pelanggaran (16.7.2.), laporkan pula kepada referee segera mungkin untuk dipertimbangkan apakah diperlukan diskualifikasi. Katakan “kemari” kepada pemain yang melakukan pelanggaran dan ucapkan :  
*.....(nama pemain), fault untuk kelakuan buruk”.*

Pada saat yang bersamaan angkat lengan kanan yang memegang kartu merah ke atas kepala wasit, dan panggil referee.

- Ketika referee memutuskan untuk mendiskualifikasi, kartu hitam akan diberikan kepada wasit. Wasit mengatakan “kemari” kepada pemain yang melakukan pelanggaran dan ucapkan :

.....(nama pemain), *dikualifikasi untuk kelakuan buruk*”.

Pada saat yang bersamaan angkat lengan kanan yang memegang kartu hitam keatas kepala wasit

#### **4. SARAN UMUM PADA WAKTU MEWASITI (*General Advise On Umpiring*)**

Bagian ini memberikan saran umum yang harus diikuti oleh wasit

- Mengetahui dan mengerti peraturan permainan bulutangkis;
- Ucapkan secara cepat dan dengan otoritas, tetapi bila kesalahan dibuat, akui, minta maaf dan perbiki;
- Semua pengumuman dan sebutan untuk skor harus dilakukan secara jelas dan cukup nyaring agar dapat didengar dengan jelas oleh para pemain dan penonton;
- Bila suatu keragu-raguan timbul dalam pikiran anda apakah suatu pelanggaran peraturan terjadi atau tidak, jangan disebut “fault” dan biarkan game berlanjut;
- Jangan pernah menanyakan penonton atau terpengaruh oleh ucapan-ucapan mereka;
- Berilah motivasi rekan pejabat teknik lapangan anda, misalnya dengan secara diam-diam mengakui keputusan hakim garis dan membuat kerja sama yang baik dengan mereka.

#### **5. INSTRUKSI UNTUK HAKIM SERVIS (*Instruction To Service Judge*)**

- Hakim servis duduk di kursi rendah dekat dengan tiang net, lebih baik bersebrangan dengan wasit;
- Hakim servis bertanggung jawab untuk memutuskan bahwa pelaku servis secara benar melakukan servis (peraturan 9.1). Bila tidak, ucapkan “fault” dengan nyaring dan gunakan signal tangan yang telah diakui untuk mengindikasikan jenis pelanggaran.
- Signal tangan yang diakui adalah:  
Peraturan 9.1.6.

pada saat memukul shuttle, batang raket tidak mengarah ke bawah sedemikian rupa sehingga keseluruhan kepala raket secara jelas berada di bawah tangan pelaku servis yang memegang raket.

Peraturan 9.1.5.

Keseluruhan shuttle cock tidak berada dibawah pinggang pelaku servis pada saat dipukul.

Peraturan 9.1.1., 9.4., dan 9.1.7.

Memperlambat tidak sebagaimana mestinya pelaksanaan servis. Sekali para pemain sudah berada di posisi mereka, gerakan ke depan pertama dari kepala raket pelaku servis adalah awal (start) dari servis. Gerakan raket harus berkesinambungan ke depan.

Peraturan 9.1.2. dan 9.1.3.

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

Peraturan 9.1.4.

Titik awal kontak dengan shuttle cock tidak pada gabus shuttle cock.

## **6. INSTRUKSI UNTUK HAKIM GARIS (*Instruction To Line Judge*)**

- Hakim garis harus berada di kursi diperpanjang garis mereka pada akhir dan tepi lapangan dan lebih baik bersebrangan dengan wasit (lihat diagram);
- Seorang hakim garis bertanggung jawab sepenuhnya untuk garis yang diperuntukannya kecuali jika wasit melakukan overrule, karena secara jelas hakim garis melakukan kesalahan dalam memberikan keputusan;
- Bila shuttle cock mendarat diluar, tidak peduli berapa jauh, ucapkan : “*Out*” dengan cepat dengan suara yang jelas, cukup nyaring untuk didengar oleh pemain dan penonton, dan pada saat yang bersamaan signal dengan merentangkan kedua lengan secara horizontal sehingga dapat terlihat secara jelas oleh wasit;
- Bila shuttle cock mendarat di dalam, hakim garis tidak mengatakan apa-apa, tetapi menunjuk ke garis dengan tangan kanan;
- Bila tidak terlihat, beritahu wasit segera dengan meletakkan kedua tangan menutupi mata.
- Jangan menyebut atau mensignal sampai shuttle cock menyentuh lantai ;



- Sebutan harus selalu dilakukan dan tidak ada antisipasi dilakukan kepada keputusan wasit, misalnya bahwa shuttle mengenai seorang pemain.
- Bila shuttle cock mendarat di luar, tidak peduli berapa jauh, ucapkan: “*Out*” dengan cepat dengan suara yang jelas, cukup nyaring untuk di dengar oleh pemain dan penonton, dan pada saat yang bersamaan signal dengan merentangkan kedua lengan secara horizontal sehingga dapat terlihat secara jelas oleh wasit;
- Bila shuttle cock mendarat di dalam, hakim garis tidak mengatakan apa-apa, tetapi menunjuk ke garis dengan tangan kanan;
- Bila tidak terlihat, beritahu wasit segera dengan meletakkan kedua tangan menutupi mata.

### **POSISI HAKIM GARIS**

X posisi hakim garis

Bila memungkinkan, posisi hakim garis sebaiknya berada 2.5-3.5 m dari batas lapangan dan dalam setiap penataan posisi hakim garis diproteksi dari gangguan luar, misalnya fotografer.