

BUKU AJAR



PERATURAN DAN PERWASITAN BULUT NGKIS

Novri Gazali, M.Pd
Romi Cendra, M.Pd



PERATURAN DAN PERWASITAN BULUTANGKIS

**NOVRI GAZALI
ROMI CENDRA**



Penerbit:

AHLIMEDIA PRESS

PERATURAN DAN PERWASITAN BULUTANGKIS

Penulis:

Novri Gazali
Romi Cendra

Editor:

Ndari Pangesti

Penyunting:

Arinda Wagiyani

Desain Cover:

Aditya Rendy T

Tata Letak:

Yevina Maha Reni

Penerbit:

Ahlimedia Press
Jl. Ki Ageng Gribig, Gang Kaserin MU No. 36
Kota Malang 65138
Telp: +628523277747
www.ahlimedia.com

ISBN: 978-623-6749-07-4

Cetakan Pertama, September 2020

Hak cipta oleh Penulis dan Dilindungi Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, Pasal 72. Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

KATA PENGANTAR

Dunia mengakui betapa perkasanya Indonesia dalam cabang olahraga bulutangkis ini. Torehan prestasi baik perorangan maupun beregu menjadikan bulutangkis menjadi salah satu cabang andalan yang berkali-kali menyelamatkan muka Indonesia dalam event olahraga besar seperti Olimpiade.

Namun supremasi prestasi bulutangkis Indonesia tidak dibarengi dengan ketersediaan buku-buku yang membahas dan mengupas tentang permainan bulutangkis, khususnya peraturan dan perwasitan bulutangkis. Maka, oleh sebab itu perlu memperbanyak dan mengembangkan buku-buku yang mengupas dan membahas tentang perkembangan olahraga bulutangkis.

Ucapan puji syukur yang sedalam-dalamnya kepada Allah SWT sehingga buku ajar ini dapat diselesaikan. Begitu juga dorongan dari keluarga dan teman-teman sebagai motivator yang luar biasa serta pihak-pihak lain yang memberikan bantuan baik langsung maupun tidak langsung. Bagi kami merupakan sesuatu yang sangat berharga dan tidak lupa ucapan terima kasih yang tulus dan sedalam-dalamnya.

Pekanbaru, September 2020
Penulis

Novri Gazali, M.Pd

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I. SEJARAH PERKEMBANGAN BULUTANGKIS DUNIA DAN INDONESIA.....	1
A. Sejarah Perkembangan Bulutangkis Dunia.....	1
B. Sejarah Perkembangan Bulutangkis Indonesia	3
C. Glosarium	5
BAB II. PERATURAN DAN PERWASITAN PERMAINAN BULUTANGKIS.....	6
A. Lapangan dan Peralatannya	6
B. Kok Atau Shuttlecock	7
C. Raket	8
D. Pemain.....	9
E. Undian.....	10
F. Cara Penghitungan Angka (<i>Scoring System</i>)	10
G. Perpindahan Tempat (<i>Change of End</i>)	10
H. Servis	11
I. Tunggal (<i>Single</i>)	13
J. Ganda (<i>Double</i>)	14
K. Kesalahan Kotak Servis (<i>Service Court Error</i>)	16
L. Kesalahan (<i>Fault</i>)	16
M. Permainan Ulang (<i>Lets</i>).....	18
N. Permainan yang Terus Berlangsung, Perilaku yang Tidak Baik dan Hukuman (<i>Continuos Play, Misconduct and Penalties</i>)	19
O. Petugas dan Banding (<i>Officials and Appeals</i>).....	22
P. Petugas dan Keputusannya (<i>Officials and Their Decisions</i>)	24
Q. Rekomendasi Kepada Wasit (<i>Recommendation to Umpires</i>)	25
R. Ucapan Hakim Garis (<i>Line Call</i>).....	32
S. Selama pertandingan, situasi berikut ini harus diperhatikan oleh wasit	33
T. Saran Umum Pada Waktu Mewasiti (<i>General Advise On Umpiring</i>)	39

U. Instruksi Untuk Hakim Servis (<i>Intruccion To Service Judges</i>)	40
V. Instruksi Untuk Hakim Garis (<i>Intruccion To Line Judges</i>)	43
W. Posisi Hakim Garis.....	45
DAFTAR PUSTAKA	47
PENULIS 1	48
PENULIS 2	50

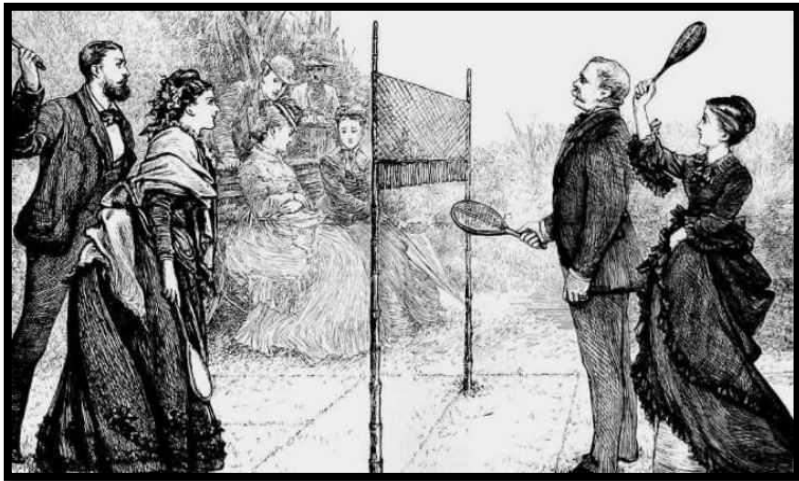
BAB I. SEJARAH PERKEMBANGAN BULUTANGKIS DUNIA DAN INDONESIA

A. SEJARAH PERKEMBANGAN BULUTANGKIS DUNIA

Olahraga yang menggunakan *shuttlecock* dan raket ini berkembang di Mesir Kuno sekitar 2000 tahun lalu. Nenek moyangnya adalah sebuah permainan Tionghoa bernama *Jianzi* yang melibatkan penggunaan bola tetapi tanpa raket. Objek atau misi permainan ini adalah untuk menjaga bola agar tidak menyentuh tanah selama mungkin tanpa menggunakan tangan.

Sejak zaman pertengahan di Inggris, permainan ini dimainkan oleh anak-anak disebut dengan *Battledores* atau *Shuttlecock*, raketnya memakai dayung/tongkat (*Battledores*). Ini cukup populer di jalan-jalan London pada tahun 1854 ketika majalah *Punch* memublikasikan kartun untuk permainan ini. Penduduk Britania membawa permainan ini ke Jepang, Tiongkok, dan Siam selagi mereka mengkolonisasi Asia. Ini kemudian dengan segera menjadi permainan anak-anak di wilayah setempat mereka. Olahraga kompetitif bulutangkis diciptakan oleh petugas Tentara Britania di Pune, India pada abad ke-19 saat mereka menambahkan jaring/net dan memainkannya secara bersaing. Oleh sebab itu, kota Pune dikenal sebelumnya sebagai Poona, pada masa itu permainan tersebut juga dikenali sebagai Poona. Para tentara membawa permainan itu kembali ke Inggris pada 1850-an. Olahraga ini

mendapatkan namanya yang sekarang pada 1860 dalam sebuah pamflet oleh Isaac Spratt, seorang penyalur mainan Inggris, berjudul "*Badminton Battledore – a new game*" ini melukiskan permainan tersebut dimainkan di Gedung Badminton (*Badminton House*), estat Duke of Beaufort's di Gloucestershire, Inggris.



Sejarah bulu tangkis modern memang tidak bisa lepas dari organisasi bulutangkis, seperti IBF. International Badminton Federation (IBF) berdiri pada tahun 1934. Saat itu terdapat 9 negara yang menjadi pelopor dari organisasi ini. Negara-negara tersebut adalah Inggris, Irlandia, Skotlandia, Wales, Denmark, Belanda, Kanada, Selandia Baru, dan Perancis.

Organisasi ini semakin berkembang dengan mengadakan kejuaraan bergengsi. Tak hanya itu saja, anggota organisasi ini terus bertambah sehingga kini telah mempunyai 186 negara

sebagai anggotanya. IBF mempunyai 5 tingkat kepengurusan yang dimulai dari *Executive Board*, *BWF Council*, *BWF Commissions*, *BWF Committees*, dan *Management Team*.

Pada Tahun 2006, IBF berubah nama menjadi *Badminton World Federation* (BWF). Nama tersebut merupakan usulan dari beberapa Negara yang tengah mengadakan IBF Extraordinary General Meeting di Madrid, Spanyol dengan kesepakatan dan disetujui oleh seluruh 206 delegasi yang hadir pada saat itu.



B. SEJARAH PERKEMBANGAN BULUTANGKIS INDONESIA

Perkembangan Bulutangkis di Indonesia tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan bangsa Indonesia, sejak masa sebelum revolusi fisik, gerakan kemerdekaan, sampai dengan periode pembangunan masa orde baru dewasa ini. Beberapa orang Belanda membawa jenis cabang olahraga ini, serta pelajar-pelajar Indonesia yang pulang belajar dari luar negeri,

dengan cepat menjadikan cabang olahraga ini digemari masyarakat. Pada sekitar tahun 40-an, cabang ini telah merasuk di setiap pelosok masyarakat. Namun cabang olahraga ini baru menemukan bentuk organisasinya setelah tiga tahun diselenggarakan PON I di Solo 1948.

Tepatnya tanggal 5 Mei 1951, Persatuan Bulutangkis Indonesia baru terbentuk disingkat PBSI di Kota Bandung. Kemudian pada tahun 1953 Indonesia menjadi anggota IBF. Dengan demikian, Indonesia berhak untuk mengikuti pertandingan-pertandingan Internasional. Kegiatan yang semarak, pertandingan kompetisi yang teratur, dalam waktu tujuh tahun telah membuahkan hasil yang positif yakni keberhasilan merebut Thomas Cup, lambang supremasi dunia Bulutangkis. Hampir tidak masuk akal menurut pertimbangan ilmiah, bangsa yang baru saja hancur karena perang kemerdekaan, ternyata mampu meraih prestasi gemilang di dunia Internasional. Keberhasilan ini tidak saja mengejutkan dari arti prestasi, tetapi juga memberikan pengaruh yang mantap.



C. GLOSARIUM

- Bulutangkis : Suatu olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang saling berlawanan dengan menggunakan raket sebagai pemukul dan shuttlecock sebagai objek pukul.
- Shuttlecock* : Bola yang digunakan dalam olahraga bulu tangkis, terbuat dari rangkaian bulu angsa yang disusun membentuk kerucut terbuka, dengan pangkal berbentuk setengah bola yang terbuat dari gabus.
- IBF : *International Badminton Federation* adalah induk organisasi bulutangkis dunia yang pertama.
- BWF : *Badminton World Federation* adalah induk organisasi bulutangkis dunia pada saat ini.
- Thomas Cup : Kejuaraan bulutangkis Internasional untuk nomor beregu pria yang diadakan setiap dua tahun sekali.

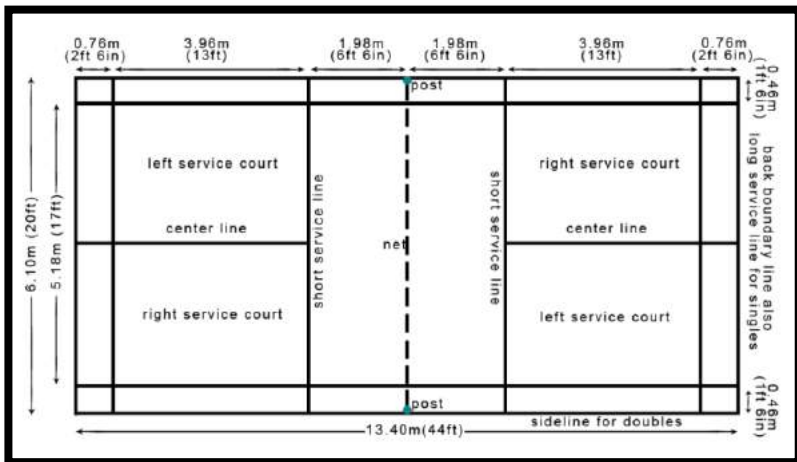
BAB II. PERATURAN DAN PERWASITAN PERMAINAN BULUTANGKIS

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

A. LAPANGAN DAN PERALATANNYA

1. Lapangan harus berbentuk sebuah empat persegi panjang yang ditandai dengan suatu garis yang lebarnya 40 mm.
2. Garis harus mudah dikenali dan sebaiknya berwarna putih atau kuning.
3. Semua garis akan membentuk bagian-bagian dari lapangan bulutangkis.
4. Tiang net harus berdiri tegak lurus dengan ketinggian 1,55 meter dari permukaan lapangan dan harus tetap vertikal sewaktu net ditarik tegang. Tiang atau alat bantu tidak boleh masuk menjorok ke lapangan.
5. Tiang net harus diletakan di atas garis samping untuk ganda terlepas apakah tunggal, atau ganda yang dimainkan.
6. Net harus terbuat dari bahan halus berwarna gelap bertebalkan yang sama dengan jaring tidak kurang dari 15 mm dan tidak lebih dari 20 mm.
7. Lebar net harus 760 mm dan panjang minimum 6,10 meter.

8. Bagian atas dari net harus diberikan batasan pita putih selebar 75 mm secara rangkap di atas tali atau kabel yang berada di dalam pita itu. Pita harus tergantung pada tali atau kabel itu.
9. Tali atau kabel harus direntangkan dengan kuat, rata dengan bagian atas tiang.
10. Puncak net dari permukaan lapangan harus 1,524 meter di tengah lapangan dan 1,55 meter di atas garis samping untuk ganda.
11. Tidak ada jarak antara net dan tiang. Jika diperlukan kelebihan dari net harus diikatkan ke tiang net.



B. KOK ATAU SHUTTLECOCK

1. *Shuttlecock* dapat dibuat dari bahan alamiah dan atau sintesis. Dari bahan apapun *shuttlecock* dibuat, karakteristik terbang

secara umum harus mirip dengan *shuttlecock* yang dibuat dari bulu alamiah dengan gabus yang ditutup selapis kulit tipis.

2. Bulu *shuttlecock* harus diukur dari ujungnya ke puncak gabus dan setiap helai *shuttlecock* harus sama panjangnya. Panjangnya boleh antara 62 mm - 70 mm, ujung-ujung bulu harus membentuk sebuah lingkaran dengan diameter antara 58 mm - 68 mm, diameter gabus harus antara 25 mm - 28 mm dan dibulatkan pada bagian bawahnya, berat *shuttlecock* harus antara 4,47 gr - 5,50 gr.

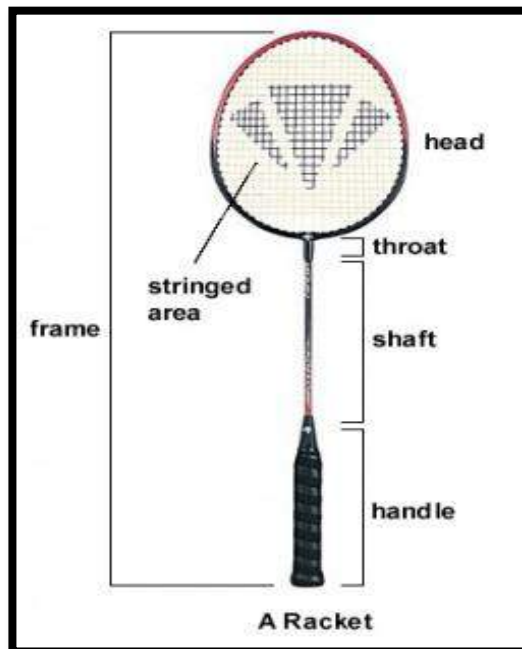


C. RAKET

1. Panjang keseluruhan kerangka raket tidak boleh melebihi 680 mm dan lebarnya tidak boleh melebihi 230 mm.
2. Area yang disenari pada raket harus datar dan berpola, senar yang saling bersilangan secara terjalin atau terikat di tempat persilangan. Pola penenaran harus seragam dan terutama di

tengah tidak boleh kurang kepadatannya dari pada area yang lainnya.

3. Panjang keseluruhan area yang disenari tidak boleh melebihi 280 mm dan lebar keseluruhan tidak boleh melebihi 220 mm.



D. PEMAIN

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

E. UNDIAN (*TOSS*)

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. Pihak yang kalah undian mendapatkan pilihan yang tersisa.

F. CARA PENGHITUNGAN ANGKA (*SCORING SYSTEM*)

Satu partai pertandingan (match) terdiri dari "*the best of three games*" jika tidak ada pengaturan lain. Satu game akan dimenangkan oleh pemain yang mendapatkan angka 21. Pihak yang memenangkan suatu *rally* mendapatkan tambahan 1 angka pada skornya. Pihak yang memenangkan *rally* adalah jika pihak lawannya melakukan "*fault*" atau *shuttlecock* tidak dalam permainan karena jatuh di dalam permukaan lapangan lawannya. Apabila jika skor 20 sama, maka yang mendapatkan 2 angka yang memimpin lebih dulu akan memenangkan game itu. Jika skor menjadi 29 sama, pihak yang mencapai angka ke-30 memenangkan game itu. Pihak yang memenangkan 1 game harus melakukan servis lebih dulu pada game berikutnya.

G. PERPINDAHAN TEMPAT (*CHANGE OF END*)

Pemain harus berpindah tempat:

1. Pada waktu game pertama berakhir.

2. Pada waktu game kedua berakhir, apabila jika ada game ketiga.
3. Pada game ketiga, jika salah satu pihak sudah memperoleh angka 11.

Jika tidak dilakukan perpindahan tempat seperti yang diindikasikan pada peraturan, itu harus dilakukan segera setelah kesalahan itu ditemukan dan *shuttlecock* tidak sedang berada dalam permainan. Skor yang ada tetap berlaku.

H. SERVIS

1. Pada suatu servis yang benar:
 - a) Kedua belah pihak tidak boleh secara tidak semestinya memperlambat terjadinya servis jika pelaku servis dan penerima servis sudah siap. Pada waktu melengkapi gerakan ke belakang dan kepala raket pelaku servis, suatu perlambatan dari awal servis, harus dianggap sebagai perlambatan secara tidak semestinya.
 - b) Pelaku servis dan penerima servis harus berdiri secara diagonal dalam kotak servis yang berhadapan dan tidak boleh menyentuh garis pembatas 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 sampai servis telah dilakukan.

- d) Raket pelaku servis harus pada awalnya memukul gabus *shuttlecock*.
 - e) Keseluruhan *shuttlecock* harus berada di bawah pinggang pelaku servis dengan ketinggian 1,15 Meter dari permukaan lapangan pada saat *shuttlecock* dipukul oleh raket pelaku servis.
 - f) Batang raket pelaku servis pada saat *shuttlecock* dipukul harus mengarah ke bawah. Gerakan raket pelaku servis harus berkesinambungan ke depan dari awalan (*start*) servis sampai servis telah dilakukan.
 - g) Terbangnya *shuttlecock* harus ke atas dari raket pelaku servis untuk melampaui atas net, sehingga jika tidak dihalangi akan jatuh di kotak servis penerima servis (pada atau di dalam garis pembatas).
 - h) Dalam usaha melakukan servis, pelaku servis tidak boleh luput memukul *shuttlecock* (*shall not miss the shuttle*).
2. Sekali para pemain sudah siap untuk servis, gerakan ke depan pertama dari kepala raket pelaku servis adalah awalan dari servis.
 3. Sekali dimulai, servis telah dilakukan jika *shuttlecock* telah dipukul oleh raket pelaku servis atau dalam usaha melakukan servis, pelaku servis luput memukul *shuttlecock*.
 4. Pelaku servis tidak boleh melakukan servis sebelum penerima servis siap. Penerima servis dinyatakan siap jika ia berusaha mengembalikan *shuttlecock*.

5. Pada ganda, selama servis dilakukan pasangan boleh mengambil posisi di lapangan masing-masing di manapun asal tidak menghalangi pandangan pelaku servis atau servis lawannya.

I. TUNGGAL (*SINGLE*)

1. Lapangan pelaku servis dan penerima servis (*servicing and receiving courts*).

a) Pemain harus melakukan servis atau menerima servis dalam kotak servis sebelah kanan masing-masing, jika pelaku servis belum memperoleh angka atau jika telah memperoleh angka genap pada game itu.

b) Pemain harus melakukan servis atau menerima servis dalam kotak servis sebelah kiri masing-masing, jika melakukan servis telah memperoleh angka ganjil pada game itu.

2. Urutan permainan dan posisi lapangan.

Pada suatu *rally*, *shuttlecock* boleh dipukul secara bergantian oleh pelaku servis dan penerima servis dari posisi manapun hingga *shuttlecock* berhenti dimainkan.

3. Perhitungan angka dan melakukan servis

1) Jika pelaku servis memenangkan, maka ia memperoleh satu angka. Kemudian pelaku servis harus melakukan servis lagi dari kotak servis lainnya.

2) Jika penerima servis memenangkan *rally*, maka ia memperoleh satu angka. Kemudian penerima servis menjadi pelaku servis yang baru.

J. GANDA (*DOUBLE*)

1. Kotak servis pelaku servis dan penerima servis (*serving and receiving court*).
 - a) Seorang pemain dari pihak yang melakukan servis harus melakukan servis dari kotak servis sebelah kanan. Bila pihak yang melakukan servis belum memperoleh angka atau telah memperoleh angka genap pada game itu.
 - b) Seorang pemain dari pihak yang melakukan servis harus melakukan servis dari kotak servis sebelah kiri, jika pihak yang melakukan servis telah memperoleh angka ganjil pada game itu.
 - c) Pemain dari pihak penerima servis yang melakukan servis terakhir harus tinggal (tetap berada) di dalam kotak servis darimana ia melakukan servis terakhir tersebut. Pola sebaliknya berlaku bagi pasangannya.
 - d) Pemain dari pihak penerima servis yang berdiri dalam kotak servis secara diagonal dari pelaku servis harus menjadi penerima servis.
 - e) Para pemain tidak boleh berpindah dari kotak servis masing-masing sampai mereka memenangkan satu angka pada saat pihak mereka melakukan servis.

- f) Servis dalam giliran melakukan servis harus dilakukan dari kotak servis sesuai dengan skor pihak yang melakukan servis.
2. Urutan permainan dan posisi di lapangan (*order of play and position on court*).
- Setelah servis dikembalikan, dalam suatu *rally*, *shuttlecock* boleh dipukul oleh salah satu pemain dari pihak yang melakukan servis atau dan oleh salah satu pemain dari pihak yang menerima servis secara bergantian, dari posisi manapun hingga *shuttlecock* berhenti dimainkan.
3. Perhitungan angka dan melakukan servis (*scoring and serving*)
- a) Jika pihak yang melakukan servis memenangkan *rally*, pihak yang melakukan servis memperoleh satu angka. Pelaku servis kemudian melakukan servis kembali dari kotak servis lainnya.
- b) Jika pihak yang menerima servis memenangkan *rally*, pihak yang menerima servis harus mendapatkan satu angka. Pihak yang menerima servis kemudian harus menjadi pihak yang melakukan servis yang baru.
4. Rangkaian (urutan) melakukan servis (*sequence of serving*).
- Dalam suatu game, hak untuk melakukan servis harus diberikan berurutan.
- a) Dari pelaku servis awal yang memulai game dari kotak servis sebelah kanan.

- b) Kepada pasangan dari penerima servis awal.
 - c) Kepada pasangan dari pelaku servis awal.
 - d) Kepada penerima servis awal.
 - e) Kepada pelaku servis awal dan seterusnya.
5. Tidak seorang pemainpun diperkenankan melakukan servis dan menerima servis di luar gilirannya, atau menerima 2 servis secara berturut-turut dalam *game* yang sama.
 6. Salah satu pemain dari pihak yang menang dapat melakukan servis pertama pada *game* berikutnya dan salah satu pemain dari pihak yang kalah dapat menerima servis pertama pada *game* berikutnya.

K. KESALAHAN KOTAK SERVIS (*SERVICE COURT ERROR*)

Kesalahan kotak servis terjadi, apabila seorang pemain:

1. Telah melakukan servis atau menerima servis di luar gilirannya.
2. Telah melakukan servis atau menerima servis dari sisi kotak servis yang salah. Jika kesalahan kotak servis ditemukan, kesalahan tersebut harus dikoreksi dan skor yang ada tetap berlaku.

L. KESALAHAN (*FAULT*)

Fault adalah:

1. Jika suatu servis tidak benar.
2. Jika pada waktu servis, *shuttlecock*.

- a) Tersangkut pada net dan tinggal berhenti di atas net.
 - b) Setelah melewati atas net lalu tersangkut pada net.
 - c) Dipukul oleh pasangan penerima servis.
3. Jika dalam suatu permainan, *shuttlecock*.
- a) Jatuh di luar garis pembatas lapangan (yaitu tidak di atas atau di dalam garis pembatas).
 - b) Menerobos atau lewat di bawah net.
 - c) Gagal melewati atas net.
 - d) Menyentuh langit-langit atau dinding di samping lapangan.
 - e) Menyentuh pemain atau pakaiannya.
 - f) Menyentuh *bends* lain atau orang di luar lapangan.
(Di mana perlu dengan memperhitungkan struktur dart bangunan, otoritas bulutangkis setempat, sesuai dengan hak veto dari asosiasi bulutangkisnya membuat peraturan tambahan untuk menyelesaikan masalah oleh adanya *shuttlecock* yang menyentuh penghalang).
 - g) Tertangkap dan tertahan di raket dan kemudian menggelusur di raket sewaktu melakukan pukulan.
 - h) Terpukul dua kali secara berurutan oleh pemain yang sama. Tetapi bila *shuttlecock* mengenai kepala raket dan area yang disenari dalam satu pukulan maka ini bukan "*FAULT*".
 - i) Terpukul dua kali oleh pemain dan pasangannya secara berurutan.

- j) Menyentuh raket pemain tetapi tidak melintas ke arah lapangan lawan.
4. Jika dalam permainan, seorang pemain:
- a) Menyentuh net atau penyangganya dengan raket, orang atau pakaian.
 - b) Melanggar lapangan lawan di atas net dengan raket atau orang, kecuali si pemukul boleh mengikuti *shuttlecock* di atas net dengan raket dalam lanjutan suatu pukulan setelah kontak awal dengan *shuttlecock* berada di sisi lapangan si pemukul.
 - c) Melewati batas lapangan lawan di bawah. Net dengan raket atau orang sehingga lawan terhalang atau terganggu. atau
 - d) Menghalangi pemain lawan, yaitu dengan menghalangi lawan untuk melakukan suatu pukulan yang sah di mana *shuttlecock* diikuti di atas net.
 - e) Dengan sengaja mengganggu lawan dengan suatu aksi seperti berteriak atau membuat gerak isyarat (*gesture*).
5. Jika seorang pemain melakukan kesalahan yang menyolok, berulang atau secara terus menerus melanggar.

M. PERMAINAN ULANG (*LETS*)

1. "Ulang (*Let*)" diucapkan oleh seorang wasit atau oleh seorang pemain (jika tidak ada wasit) untuk menghentikan permainan.
2. Suatu "ulang" harus diucapkan, jika:

- a) Pelaku servis melakukan servis sebelum penerima servis siap.
 - b) Bila pada saat servis, pelaku dan penerima servis di '*fault*' secara bersamaan.
 - c) Setelah pengembalian servis, *shuttlecock*:
 - Tersangkut dan bertengger pada puncak net.
 - Setelah melewati atas net lalu tersangkut di net.
 - d) Pada saat permainan *shuttlecock* rusak dan gabus secara total terpisah dari sisa *shuttlecock*.
 - e) Menurut pendapat wasit, permainan terganggu atau pemain di pihak lawan diganggu oleh seorang pelatih.
 - f) Jika seorang hakim garis tidak melihat atau ragu-ragu dan wasit tidak dapat mengambil suatu keputusan.
 - g) Ada situasi tidak terduga atau tiba-tiba terjadi.
3. Apabila "Ulang" terjadi, permainan dari servis yang terakhir tidak dihitung dan pemain yang melakukan servis terakhir melakukan servis kembali.

N. PERMAINAN YANG TERUS BERLANGSUNG, PERILAKU YANG TIDAK BAIK DAN HUKUMAN (*CONTINUOUS PLAY, MISCONDUCT AND PENALTIES*)

1. Permainan harus tetap berlangsung (*continuous*) dari servis pertama sampai dengan pertandingan selesai.
2. Istirahat (*Interval*):

- a) Tidak melebihi 60 detik selama setiap *game* jika salah satu pihak memperoleh 11 angka, dan
 - b) 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 itu, bahwa istirahat atau interval seperti tertera pada peraturan adalah keharusan dan durasinya tetap).
3. Penundaan dalam permainan (*Suspension of Play*)
- a) Jika dibutuhkan karena keadaan yang di luar kontrol para pemain, wasit dapat menunda permainan (jangka waktu tertentu seperti yang diperlukan menurut pertimbangan wasit.
 - b) Referee dapat menginstruksikan wasit untuk menunda permainan.
 - c) Jika permainan ditunda, angka yang ada tetap berlaku dan permainan dilanjutkan dari angka itu.
4. Keterlambatan pada permainan (*Delay in Play*)
- a) Dalam keadaan bagaimanapun juga tidak diperkenankan memperlambat permainan yang membuat pemain dapat memperoleh kembali kekuatannya atau nafasnya atau menerima nasehat.
 - b) Wasit harus menjadi satu-satunya pengadil yang baik dan keterlambatan pada permainan.

5. Nasihat dan meninggalkan lapangan (*Advice and Leaving the Court*).
- a) Hanya ketika *shuttlecock* tidak berada dalam permainan, seorang pemain diijinkan menerima nasihat selama pertandingan dari pelatih.
 - b) Tidak seorangpun pemain boleh meninggalkan lapangan selama pertandingan tanpa izin wasit.
6. Seorang pemain tidak boleh:
- a) Secara sengaja menyebabkan keterlambatan atau penundaan permainan.
 - b) Secara sengaja memodifikasi atau merusak satel *shuttlecock* dengan maksud merubah kecepatan atau sifat terbangnya
 - c) Berkelakuan agresif (*Affesive Manuver*).
 - d) Bersalah berkelakuan tidak baik yang tercover oleh peraturan permainan bulutangkis
7. Pengadministrasian Pelanggaran (*Administrastion of Breach*)
- a) Wasit harus mengelola tiap pelanggaran dengan cara:
 - Memberikan sebuah peringatan (*warning*) kepada pihak yang melanggar
 - Memberikan (*faulting*) "*fault*" pada pihak yang melanggar. Jika sebelumnya telah diberi peringatan, wasit harus melaporkan pihak yang melanggar kepada Referee, jika diperlukan men"*fault*" pihak yang melanggar untuk kedua kalinya.

b) Dalam hal pelanggaran yang menyolok atau terus-menerus atau melanggar peraturan wasit dapat men"*fault*" pihak yang melanggar dan melaporkannya secepatnya kepada Referee, sebagai petugas yang memiliki wewenang untuk mendiskualifikasikan pihak yang melakukan pelanggaran.

0. PETUGAS DAN BANDING (*OFFICIALS AND APPEALS*)

1. Referee harus bertanggung jawab secara keseluruhan untuk turnamen atau kejuaraan di mana pertandingan merupakan bagiannya.
2. Wasit yang ditunjuk harus bertanggung jawab terhadap pertandingan, lapangan, dan segala sesuatu yang ada di sekitarnya. Wasit harus melapor kepada Referee.
3. Hakim servis harus menyebut "*fault*" jika servis yang dilakukan pelaku servis tidak.
4. Seorang hakim garis harus menunjukkan apakah satel *shuttlecock* mendarat di dalam atau di luar menjadi tugasnya.
5. Sebuah keputusan dari petugas harus bersifat final dalam hal yang bersifat fakta di mana sang petugas bertanggungjawab, kecuali jika dalam pandangan wasit, di luar keraguan tidak masuk akal seorang hakim garis secara jelas membuat keputusan yang salah, dan wasit harus melakukan ralat (*overule*) atas keputusan hakim garis tersebut.

6. Wasit harus:

- a) Menegakan dan menjalankan Peraturan Permainan Bulutangkis dan menyebut "*Fault*" atau "*Ulang*" jika salah satunya terjadi.
- b) Memberikan suatu keputusan pada suatu banding yang berhubungan dengan suatu perselisihan, sebelum servis berikutnya dilakukan.
- c) Memastikan bahwa pemain dan penonton selalu mendapat informasi mengenai perkembangan permainan.
- d) Menunjuk mengeluarkan hakim garis/hakim servis dengan konsultasi dengan Referee.
- e) Jika tidak ada petugas lapangan lainnya yang ditunjuk, mengambil alih tugas petugas itu.
- f) Jika seseorang petugas yang ditunjuk tidak melihat (*unsighted*), maka wasit dapat mengambil tugas petugas itu atau menerapkan "*Ulang*".
- g) Mencatat dan melaporkan kepada Referee segala kejadian yang berhubungan dengan peraturan.
- h) Menyampaikan kepada Referee semua banding ketidakpuasan yang hanya mempertanyakan peraturan raja (banding seperti ini harus dibuat sebelum servis berikut dilakukan atau jika pada akhir game, sebelum pihak yang melakukan banding meninggalkan lapangan).

P. PETUGAS DAN KEPUTUSANNYA (*OFFICIALS AND THEIR DECISIONS*)

1. Seorang wasit harus melaporkan dan bertindak di bawah otoritas Referee (atau petugas yang bertanggung jawab jika tidak ada Referee).
2. Seorang hakim servis biasanya ditunjuk oleh Referee, tetapi dapat diganti oleh Referee atau wasit berdasarkan konsultasi satu sama lain.
3. Para hakim garis biasanya ditunjuk oleh Referee, tetapi dapat diganti oleh Referee atau wasit berdasarkan konsultasi *saw* sama lain.
4. Suatu keputusan dari petugas adalah bersifat final pada segala aspek yang secara nyata menjadi tanggung jawabnya, kecuali jika dalam pandangan wasit, hal itu tidak rasional di mana hakim garis secara jelas melakukan kesalahan, dan wasit harus melakukan *overrule* atas keputusan hakim garis itu. Jika menurut wasit, hakim garis itu harus diganti, maka wasit harus memanggil Referee.
5. Ketika petugas lain ragu-ragu, wasit harus membuat keputusan. Ketika wasit tidak dapat membuat keputusan, maka *Let* harus diucapkan.
6. Wasit harus menjadi pemimpin di lapangan dan yang ada di sekitarnya. Wewenang wasit harus ada sejak masuk lapangan sebelum pertandingan dimulai sampai meninggalkan lapangan setelah pertandingan selesai.

Q. REKOMENDASI KEPADA WASIT (*RECOMMENDATION TO UMPIRES*)

1. Sebelum Pertandingan, wasit harus:

- a) Memperoleh lembaran perhitungan (*scoresheet*) dari Referee.
- b) Memastikan bahwa alat untuk perhitungan yang dipakai berfungsi.
- c) Melihat bahwa tiang net berada di atas garis samping untuk ganda.
- d) Memeriksa ketinggian net dan memastikan tidak ada celah antara ujung net dengan tiang net.
- e) Mengetahui secara pasti apakah ada peraturan tersendiri tentang kalau *shuttlecock* mengenai suatu halangan.
- f) Memastikan bahwa hakim servis dan hakim garis mengetahui tugas mereka dan mereka berada pada tempat yang benar.
- g) Memastikan bahwa jumlah satel *shuttlecock* yang telah diuji (peraturan 3) tersedia secara cukup untuk pertandingan itu untuk menghindari terjadinya perlambatan selama permainan.
- h) Periksa apakah pakaian pemain agar sesuai dengan peraturan yang relevan meliputi warna, desain, huruf, dan iklan, dan pastikan bahwa setiap pelanggaran dikoreksi. Suatu keputusan, bahwa pakaian melanggar peraturan (atau hampir seperti itu) harus diberitahukan kepada

Referee atau petugas yang tepat sebelum pertandingan dimulai, atau jika hal ini tidak memungkinkan segera setelah pertandingan.

- i) Lakukan tos secara adil (*fairly*) dan pastikan bahwa pihak yang menang dan pihak yang kalah secara benar telah melakukan pilihan mereka. Catat pilihan tempat.
 - j) Catat, dalam permainan ganda, nama pemain yang memulai di kotak servis sebelah kanan. Catatan yang sama harus dibuat pada awal setiap game. (Ini memungkinkan pemeriksaan setiap saat untuk memastikan bahwa para pemain berada pada kotak servis yang benar).
2. Untuk memulai pertandingan, wasit harus mengumumkan pertandingan mempergunakan kalimat pengumuman secara tepat sebagai berikut dan menunjuk ke kanan atau ke kiri sesuai kata-kata yang tepat dalam pengumuman (W, X, Y, Z adalah nama-nama pemain dan A, B, C, adalah nama Negara/Klub yang mewakili).

Kejuaraan Perorangan (*Tournament*)

Tunggal (*Single*)

"Hadirin, di sebelah kanan saya 'X, A'. dan di sebelah kiri saya Y, B'. 'X' melakukan servis. kosong sama, main".

Ganda (*Doubles*)

Hadirin. di sebelah kanan saya 'W, A' dan 'X, B'. dan di sebelah kiri saya 'Y, C' dan 'Z, D'. 'X' melakukan servis kepada 'Y'.
kosong sama, main".

Kejuaraan Beregu (*Team Event*)

Tunggal (*Single*)

"Hadirin, di sebelah kanan saya 'A' diwakili oleh 'X' dan di sebelah kiri saya 'B' diwakili oleh 'Y', 'A' melakukan servis.
kosong sama, main".

Ganda (*Doubles*)

Hadirin. di sebelah kanan saya 'A' diwakili oleh 'W' dan 'X' dan di sebelah kiri saya 'B' diwakili oleh 'Y' dan 'Z'. 'A' melakukan servis. 'X' kepada 'Y', kosong sama, main". Penyebutan kata "Main" merupakan awal suatu pertandingan.

3. Selama Pertandingan

Wasit harus:

- Menggunakan kata-kata standar seperti pada Appendix 4 Peraturan Permainan Bulutangkis.
- Mencatat dan menyebut angka. Selalu menyebut angka pelaku servis terlebih dahulu.

- Selama servis, jika hakim servis ada, wasit lebih memperhatikan penerima servis. Wasit juga mengucapkan *fault* servis, jika diperlukan.
 - Jika memungkinkan, mengawasi status dari peralatan *scoring*.
 - Angkat tangan ke atas kepala wasit, jika membutuhkan bantuan dari Referee.
4. Ketika seorang pemain kehilangan haknya untuk meneruskan melakukan servis, maka ucapkan:
- "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.
5. "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 terhenti.
 - c) Untuk mengindikasikan bahwa wasit memerintahkan para pemain untuk memulai lagi permainan.
6. "Fault" hanya disebut jika suatu "*fault*" terjadi, kecuali:
- a) Suatu "*fault*" yang disebut oleh hakim servis harus dihargai oleh wasit dengan mengucapkan "*fault* servis". Wasit harus

mengucapkan "*fault* penerima" jika penerima servis melakukan kesalahan.

b) Suatu "*fault*" terjadi, maka hakim garis menyebut dan memberi tanda secara memadai.

7. Selama setiap *game* ketika salah satu pihak mencapai angka 11 maka ucapkan pindah servis diikuti oleh kedudukan angka dan diakhiri dengan mengucapkan "istirahat". Selama istirahat, hakim servis harus menjamin bahwa lapangan dibersihkan.

8. Selama istirahat dalam suatu game, ketika mencapai skor 11, 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 *coaching* 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 diikuti dengan "main".

Jika pemain tidak meminta untuk tidak istirahat, permainan itu harus dilanjutkan tanpa istirahat.

9. Game yang diteruskan/diperluas (*extended game*)
- a) Ketika satu pihak mencapai angka 20, dalam setiap game, ucapkan "*game point*" atau "*match point*".
 - b) Ketika satu pihak mencapai angka 29, dalam setiap game untuk setiap pihak, ucapkan "*game point*" atau "*match point*".
 - c) Pengucapan dalam rekomendasi harus selalu dengan segera diikuti angka pelaku servis dan penerima servis.
10. Pada akhir setiap game. "*game*" harus selalu disebut segera setelah *rally* yang menentukan berakhir, tanpa menghiraukan tepukan tangan. Jika terjadi, ini merupakan awal dari waktu istirahat seperti yang diperbolehkan pada peraturan.

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 hakim servis, maka hakim servis haru meyakinkan bahwa lapangan dibersihkan selama istirahat dan menempatkan tanda (papan) istirahat di tengah bawah net.

Jika game terakhir selesai, maka ucapkan:

"Pertandingan dimenangkan oleh..... (nama pemain), atau tim (dalam kejuaraan beregu).....(angka)".

11. Dalam istirahat antara game pertama dengan game kedua dan antara game kedua dengan game ketiga, setelah 100 detik berlalu, ucapkan:

"(Lapangan.....) 20 detik". Ulangi ucapan *in..*

Dalam istirahat antara dua game, orang (pelatih) yang boleh memberikan *coaching* tidak lebih dari 2 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".

12. Dalam game ketiga, atau dalam satu game terakhir, ketika angka mencapai 11 ucapkan "pindah servis", diikuti oleh angka dan istirahat. pindah tempat. Untuk memulai game setelah istirahat, ulangi pengucapan angkanya dan diikuti oleh "main".
13. Setelah berakhir pertandingan, segera lengkapi *scoresheet* dan serahkan ke Referee.

R. UCAPAN HAKIM GARIS (*LINE CALL*)

1. Wasit harus selalu melihat ke hakim garis jika *shuttlecock* mendarat dekat garis dan selalu jika *shuttlecock* ke luar bagaimanapun jauhnya. Hakim garis bertanggung jawab.
2. Jika menurut wasit, hakim secara jelas membuat keputusan yang salah, maka wasit harus mengucapkan:
 - a) "Koreksi *in*", jika *shuttlecock* jatuh di dalam lapangan". atau
 - b) "Koreksi *out*", jika *shuttlecock* jatuh di luar lapangan".
3. Dalam hal yang tidak diketahui oleh hakim garis atau hakim garis merasa ragu-ragu, wasit harus sesegera mungkin mengucapkan:
 - a) "*Out*" sebelum pengucapan skor ketika *shuttlecock* jatuh di luar lapangan.

- b) Skor, ketika *shuttlecock* jatuh di dalam lapangan.
- c) "*let*" ketika wasit juga ragu.

S. SELAMA PERTANDINGAN, SITUASI BERIKUT INI HARUS DIPERHATIKAN OLEH WASIT:

1. Seorang pemain melempar raket ke lapangan lawan atau meluncur di bawah net (dan menyebabkan lawan terganggu), maka harus *default* sesuai dengan peraturan.
2. *Shuttlecock* yang masuk dari lapangan lain, tidak secara otomatis dianggap "*ulang*". Suatu *let* harus diberikan, jika menurut wasit, invasi semacam itu:
 - a) *Shuttlecock* itu tidak diketahui oleh pemain.
 - b) Tidak mengganggu pemain.
3. 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.
4. Pemain meninggalkan lapangan (*Players Leaving The Court*)
 - a) Memastikan bahwa para pemain tidak meninggalkan lapangan tanpa seizin wasit, kecuali selama istirahat.
 - b) Pemain harus diingatkan bahwa meninggalkan lapangan harus seizin wasit. Jika diperlukan, peraturan seharusnya diterapkan. Bagaimanapun juga, pergantian raket di pinggir lapangan selama bermain diperbolehkan.

- c) Selama pertandingan, jika pemain sedang tidak berlangsung, pemain diperbolehkan dengan cepat mengambil handuk atau minum sesuai dengan kebijakan wasit.
- d) Jika lapangan membutuhkan untuk di pel, para pemain diharuskan berada di lapangan sampai pengepel selesai.
5. Memperlambat dan penundaan (*Delays and Suspension*)
Pastikan bahwa pemain tidak memperlambat dalam bentuk apapun atau menunda permainan. Berjalan di lapangan yang tidak diperlukan hendaknya dihindari.
6. Pelatih memberikan intruksi dari luar lapangan (*Coaching from off the Court*)
- a) Pelatih memberikan intruksi dari luar lapangan dalam bentuk apapun selama *shuttlecock* dalam permainan.
- b) Pastikan bahwa:
- Pelatih duduk di tempat yang telah disediakan dan tidak berdiri di pinggir lapangan selama pertandingan, kecuali pada saat istirahat yang diperbolehkan.
 - Tidak ada gangguan dari pelatih manapun.
- c) Jika wasit mempunyai anggapan, permainan terganggu atau pemain terganggu oleh pelatih dari pinggir lapangan, "let" hendaknya diumumkan. Segera panggil Referee. Referee akan memberikan peringatan kepada pelatih itu.

d) Jika hal serupa berulang untuk kedua kalinya. Referee dapat menyuruh pelatih itu pindah dari arena itu, jika diperlukan.

7. Pergantian *shuttlecock*

a) Pergantian *shuttlecock* selama pertandingan harus adil. Wasit harus memutuskan jika *shuttlecock* harus diganti.

b) Jika diperlukan, *shuttlecock* yang kecepatan dan karakteristik terbangnya telah dipengaruhi harus dibuang sesuai dengan peraturan.

8. 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 *problem*. 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 berlalu.

d) Wasit harus memastikan lawannya tidak dirugikan.

e) Ketika cedera, sakit, atau gangguan lain tidak terelakan, katakan kepada pemain:

"Apakah kamu mengundurkan diri?"

dan jika jawabannya, YA, maka ucapkan:

"..... (nama pemain atau tim) mengundurkan diri, Pertandingan dimenangkan oleh (nama pemain atau tim)(angka)"

9. Penundaan permainan (*Suspension of Play*)

Jika permainan harus ditunda, ucapkan:

"Permainan ditunda"

Dan catat skor, pelaku dan penerima servis, lapangan, dan kotak servis yang benar. Jika permainan dilanjutkan, catat lamanya penundaan, yakinkan pemain berada pada posisinya yang benar, dan ucapkan:

"Apakah kamu siap?"

Ucapkan angka dan main.

10. 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. Pengucapan yang sesuai harus mengikuti pengucapan dalam rekomen. Setelah itu, ucapkan pindah servis dan diikuti oleh angka.
- c) Ketika wasit harus menghentikan permainan sesuai dengan peraturan dengan memberikan peringatan kepada pihak yang melakukan pelanggaran, 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.

11. Ketika wasit harus menghentikan permainan dengan memberikan *faulting* kepada pihak yang melakukan pelanggaran, maka katakan: "Kemari" kepada pemain yang melanggar peraturan dan ucapkan:

..... (nama pemain), *fault* untuk kelakuan buruk".

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

12. Ketika wasit harus menghentikan permainan karena pelanggaran yang mencolok dan terus menerus. Wasit memberikan *faulting* kepada pihak yang melakukan pelanggaran, laporkan pula kepada Referee sesegera mungkin untuk dipertimbangkan apabila 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.



13. Ketika Referee memutuskan untuk mendiskualifikasi, kartu hitam akan diberikan kepada wasit. Wasit mengatakan "Kemari" kepada pemain yang melakukan pelanggaran dan ucapkan:

..... (nama pemain), diskualifikasi untuk kelakuan buruk".

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

T. SARAN UMUM PADA WAKTU MEWASITI (*GENERAL ADVISE ON UMPIRING*).

Bagian ini memberikan saran umum yang harus diikuti oleh wasit:

1. Mengetahui dan mengerti peraturan permainan bulutangkis.
2. Ucapkan secara cepat dan dengan otoritas, tetapi jika kesalahan dibuat, akui, minta maaf, dan perbaiki.
3. Semua pengumuman dan sebutan untuk skor harus dilakukan secara jelas dan cukup nyaring agar dapat didengar dengan jelas oleh para pemain dan penonton.
4. Jika suatu keragu-raguan timbul dalam pikiran Anda apakah suatu pelanggaran peraturan telah terjadi atau tidak, jangan disebut "*fault*" dan biarkan game berlanjut.
5. Jangan pernah menanyakan penonton atau terpengaruh oleh ucapan-ucapan mereka.

6. Berilah motivasi rekan petugas teknik lapangan Anda, misalnya dengan secara diam-diam mengakui keputusan hakim garis dan membuat kerja sama yang baik dengan mereka.

U. INSTRUKSI UNTUK HAKIM SERVIS (*INTRUCTION TO SERVICE JUDGES*)

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. Jika tidak, ucapkan "*fault*" dengan nyaring dan pergunakan signal tangan yang telah diakui untuk mengindikasikan jenis pelanggaran.
3. Signal tangan yang diakui adalah:



“Pada saat melakukan servis, pergerakan raket server (penservis) tidak berkesinambungan atau ada gerakan menipu”



“Pada saat melakukan servis, kaki pemain menginjak garis (tidak pada kotak servis)”



“Saat melakukan servis, perkenaan raket dan *shuttlecock* terlalu tinggi”



“Saat melakukan servis, kepala raket/batang raket mengarah ke atas”



“Saat melakukan servis, perkenaan (pukulan awal) tidak pada gabus *shuttlecock*”

V. INSTRUKSI UNTUK HAKIM GARIS (*INTRUCTION TO LINE JUDGES*)

1. Jika *shuttlecock* mendarat di dalam, hakim garis tidak mengatakan apa-apa, tetapi menunjuk ke garis dengan tangan kanan.
2. Jika tidak terlihat, beritahu wasit segera dengan meletakkan kedua tangan menutupi mata.
3. Jangan menyebut atau mensignal sampai *shuttlecock* menyentuh lantai.
4. Sebutan harus selalu dilakukan dan tidak ada antisipasi dilakukan kepada keputusan wasit, misalnya bahwa *shuttlecock* mengenai seorang pemain.

Jika *shuttlecock* mendarat di luar, 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.



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

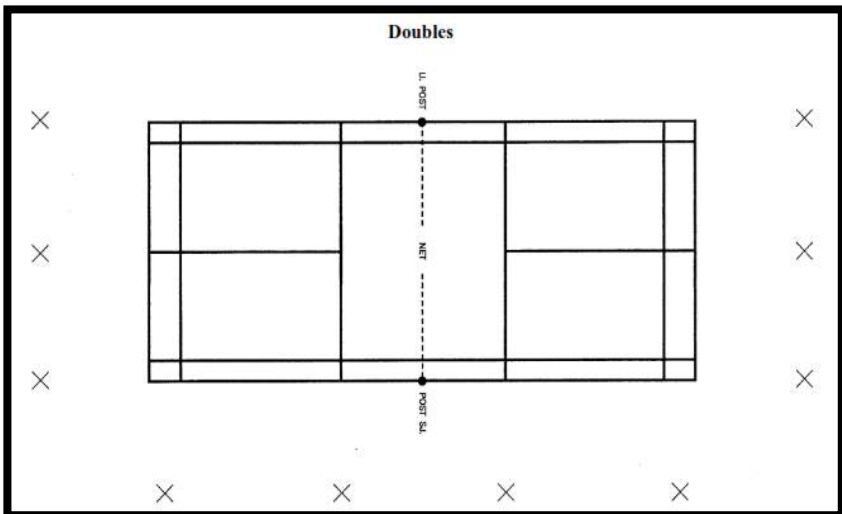
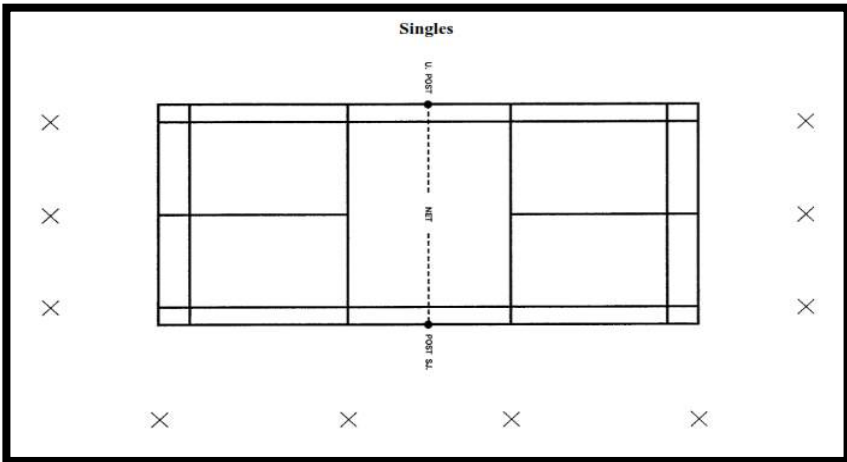


Jika tidak terlihat, beritahu wasit segera dengan meletakkan kedua tangan menutupi mata.



W. POSISI HAKIM GARIS

Direkomendasikan bahwa posisi hakim garis berjarak 2,5 hingga 3,5 meter dari garis. Dalam pengaturan apa pun, posisi hakim garis dilindungi dari pengaruh luar, seperti oleh fotografer. (X) menunjukkan posisi hakim garis.



DAFTAR PUSTAKA

Aksan, H. (2012). *Mahir Bulutangkis*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Brahms, B. V. (2010). *Badminton Handook (Training-Tactics-Competition)*. United Kingdoms: Meyer & Meyer Sport.

Federation, B. W. (2010). *Handbook II (Laws of Badminton & Regulations)*. Kuala Lumpur: Badminton World Federation.

Gazali, N., & Cendra, R. (2018). *Badminton Long-serve Skill's Level of Physical Education Male Students in the Universitas Islam Riau*. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 7(1), 20-23.

Gazali, N., & Cendra, R. (2019). *Short Badminton Service Construction Test in Universitas Islam Riau Penjaskesrek Students*. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 6(1), 1-5.

Grice, T. (2008). *Badminton Steps to Succes*. United States: Human Kinetics.

<https://www.romadecade.org/sejarah-bulu-tangkis/#!>

PENULIS 1



Nama Lengkap dan Gelar	:	Novri Gazali, S.Pd., M.Pd
Pendidikan	:	(S1) Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Islam Riau. (S2) Manajemen Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Padang. (S3) Manajemen Pendidikan Univesiti Utara Malaysia (Dalam Proses).
NIDN	:	1017118702
Tempat/Tanggal Lahir	:	Teluk Kuantan/17 November 1987

Jenis Kelamin	:	Laki-Laki
Jabatan Fungsional & Pangkat	:	Lektor/IIIc
Alamat	:	Jl. Rajawali Sakti III, Tampan, Pekanbaru
Pekerjaan	:	Dosen Pendidikan Olahraga
Institusi	:	Universitas Islam Riau
Email	:	novri.gazali@edu.uir.ac.id
No Handphone	:	081225330052
ID Scopus	:	57217864864
ID Sinta	:	5981398
ID Google Scholar	:	BewZtQ4AAAAJ&hl

PENULIS 2



Nama Lengkap dan Gelar	:	Romi Cendra, S.Pd.,M.Pd
Pendidikan	:	(S1) Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Riau (S2) Pendidikan Olahraga Universitas Pendidikan Indonesia (S3) Teknologi Pendidikan Univesiti Utara Malaysia (Dalam Proses)
NIDN	:	1016058703
Tempat/Tanggal Lahir	:	Pulau Baru/16 Mei 1987

Jenis Kelamin	:	Laki-Laki
Jabatan Fungsional & Pangkat	:	Lektor/IIIc
Alamat	:	Jl. Teropong, Kabupaten Kampar – Provinsi Riau
Pekerjaan	:	Dosen Pendidikan Olahraga
Institusi	:	Universitas Islam Riau
Email	:	romicendra@edu.uir.ac.id
No Handphone	:	0853-1398-5010
ID Scopus	:	57217872101
ID Sinta	:	5981391
ID Google Scholar	:	YbXce3kAAAAJ&hl

PERATURAN DAN PERWASITAN BULUTANGKIS

Buku ajar ini merupakan buku pembelajaran bulutangkis yang membahas tentang sejarah perkembangan bulutangkis, peraturan bulutangkis dan perwasitan bulutangkis. Buku ini bisa dijadikan sebagai referensi untuk siswa, mahasiswa dan umum. Buku ajar ini terdiri dari dua bab yaitu:

Bab 1. Sejarah Perkembangan Bulutangkis Dunia dan Indonesia,

Bab 2. Peraturan dan Perwasitan Permainan Bulutangkis.



Penerbit:

Ahlimedia Press

Jl. Ki Ageng Gribig, Gang Kaserin MU No. 36
Kota Malang 65138, Telp: +628523277747
www.ahlimedia.com

ISBN 978-623-6749-07-4

