

MODUL LENGKAP

PERWASITAN PERMAINAN BULUTANGKIS

(LAWS OF BADMINTON)

Bahan Pelatihan / MGMP PJOK

Materi mengenai peraturan permainan, perangkat pertandingan, teknik memimpin pertandingan, serta praktik perwasitan bulutangkis.

DAFTAR ISI

1. Kata Pengantar
2. Pendahuluan
3. Lapangan dan Peralatan
4. Sistem Pertandingan dan Skor
5. Peraturan Servis
6. Fault dan Let
7. Perangkat Pertandingan
8. Tugas dan Wewenang Wasit
9. Hakim Servis dan Hakim Garis
10. Teknik Memimpin Pertandingan
11. Etika dan Komunikasi Wasit
12. Situasi dan Keputusan Wasit
13. Praktik Perwasitan
14. Evaluasi
15. Lampiran

KATA PENGANTAR

Modul ini disusun sebagai bahan pembelajaran dan pelatihan perwasitan permainan bulutangkis, khususnya bagi guru PJOK, peserta MGMP, pelatih, dan peserta didik. Materi mencakup prinsip dasar Laws of Badminton, perangkat pertandingan, sistem skor, servis, fault, let, serta tata cara memimpin pertandingan.

Peraturan bulutangkis dapat diperbarui oleh Badminton World Federation (BWF). Oleh karena itu, modul ini sebaiknya digunakan bersama dokumen peraturan resmi dan ketentuan pertandingan yang berlaku pada saat kompetisi.

Catatan: Untuk pertandingan resmi, selalu periksa regulasi BWF terbaru dan instruksi teknis penyelenggara.

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Perwasitan

Perwasitan adalah kegiatan memimpin dan mengendalikan pertandingan agar berlangsung sesuai peraturan, adil, tertib, aman, dan sportif.

1.2 Tujuan Perwasitan

- Menjaga pertandingan tetap adil dan sesuai aturan.
- Mengambil keputusan berdasarkan fakta yang terlihat.
- Mengendalikan komunikasi dan perilaku pemain.
- Menjaga keselamatan dan ketertiban pertandingan.

1.3 Prinsip Dasar Wasit

Wasit harus menerapkan aturan secara konsisten, mengambil keputusan berdasarkan fakta yang terlihat, menjaga netralitas, dan mengutamakan kelancaran serta keselamatan pertandingan.

BAB 2. LAPANGAN DAN PERALATAN

2.1 Lapangan

Lapangan bulutangkis berbentuk persegi panjang dengan garis-garis yang menjadi bagian dari area permainan. Lapangan tunggal dan ganda menggunakan batas samping yang berbeda.

2.2 Net dan Tiang

Net dipasang melintang di tengah lapangan. Tiang ditempatkan pada garis samping ganda, baik pertandingan yang dimainkan tunggal maupun ganda.

2.3 Shuttlecock

Shuttlecock dapat berbahan bulu atau sintetis sesuai ketentuan. Kondisinya harus layak dimainkan dan dapat diganti apabila rusak.

2.4 Raket

Raket harus memenuhi spesifikasi yang ditetapkan dalam Laws of Badminton dan tidak boleh memiliki perangkat yang mengubah bentuk raket secara material.

BAB 3. SISTEM PERTANDINGAN DAN SKOR

3.1 Rally Point

Setiap rally menghasilkan satu poin bagi pihak yang memenangkan rally.

3.2 Game 21 Poin

Satu game dimenangkan oleh pihak yang mencapai 21 poin terlebih dahulu. Pada 20-20, permainan berlanjut sampai selisih dua poin. Pada 29-29, pihak yang memperoleh poin ke-30 memenangkan game.

3.3 Pertandingan

Format umum adalah best of three games, yaitu pihak yang lebih dahulu memenangkan dua game memenangkan pertandingan.

3.4 Pergantian Sisi

Pemain berganti sisi sesuai ketentuan pada akhir game dan pada kondisi yang ditentukan dalam game ketiga.

BAB 4. PERATURAN SERVIS

4.1 Prinsip Servis

Servis diarahkan secara diagonal ke kotak servis lawan. Server dan receiver harus berada pada posisi yang sesuai.

4.2 Posisi Servis

Dalam permainan standar, posisi servis berkaitan dengan skor server: sisi kanan ketika skor server genap dan sisi kiri ketika skor server ganjil.

4.3 Kesalahan Servis

Kesalahan dapat terjadi karena posisi tidak sesuai atau gerakan servis tidak memenuhi ketentuan. Hakim servis membantu mengawasi aspek teknis servis.

BAB 5. FAULT DAN LET

5.1 Fault

Fault adalah pelanggaran yang menyebabkan rally berakhir dan poin diberikan kepada lawan. Contoh: shuttle jatuh di luar, gagal melewati net, menyentuh pemain, atau pemain menyentuh net secara tidak sah.

5.2 Let

Let adalah keadaan ketika rally dihentikan dan diulang karena keadaan tertentu yang membuat rally tidak dapat diputuskan secara normal.

5.3 Penanganan

Wasit menyatakan keputusan dengan jelas, memastikan pertandingan dapat dilanjutkan, dan menerapkan prosedur yang berlaku.

BAB 6. PERANGKAT PERTANDINGAN

6.1 Referee

Referee bertanggung jawab secara keseluruhan terhadap penyelenggaraan turnamen dan aspek teknis pertandingan.

6.2 Umpire

Umpire memimpin pertandingan di lapangan, mengendalikan permainan, mengumumkan skor, memutuskan fault dan let, serta menjaga disiplin pertandingan.

6.3 Service Judge

Service Judge mengawasi pelaksanaan servis dan memberikan keputusan apabila terjadi pelanggaran servis sesuai kewenangannya.

6.4 Line Judge

Line Judge menentukan apakah shuttle jatuh IN atau OUT pada garis yang menjadi tanggung jawabnya.

BAB 7. TUGAS DAN WEWENANG WASIT

7.1 Sebelum Pertandingan

Memeriksa lapangan, net, perlengkapan, kesiapan pemain, perangkat pertandingan, dan melakukan prosedur undian.

7.2 Saat Pertandingan

Mengumumkan skor, mengendalikan interval, menangani fault dan let, serta menjaga pertandingan tetap tertib.

7.3 Setelah Pertandingan

Mengumumkan hasil akhir dan menyelesaikan pencatatan pertandingan sesuai prosedur penyelenggara.

BAB 8. HAKIM SERVIS DAN HAKIM GARIS

8.1 Hakim Servis

Fokus pada gerakan servis, posisi pemain, dan ketentuan teknis servis. Keputusan harus disampaikan jelas.

8.2 Hakim Garis

Menentukan IN atau OUT pada garis yang menjadi tanggung jawabnya. Sinyal harus diberikan segera dan tegas.

8.3 Koreksi Keputusan

Dalam pertandingan resmi, koreksi keputusan mengikuti kewenangan umpire dan sistem review apabila tersedia.

BAB 9. TEKNIK MEMIMPIN PERTANDINGAN

9.1 Posisi dan Konsentrasi

Umpire berada pada posisi yang memberikan pandangan terbaik terhadap lapangan dan harus berkonsentrasi sepanjang pertandingan.

9.2 Pengumuman Skor

Skor diumumkan dengan suara jelas, konsisten, dan pada waktu yang tepat.

9.3 Sinyal

Gunakan sinyal tangan dan ucapan yang baku serta mudah dipahami. Hindari gerakan yang menunjukkan keberpihakan.

9.4 Pengendalian Waktu

Wasit mengawasi interval dan waktu sesuai peraturan serta instruksi teknis pertandingan.

BAB 10. ETIKA DAN KOMUNIKASI WASIT

10.1 Netralitas

Wasit harus bersikap objektif dan tidak menunjukkan keberpihakan kepada pemain atau pasangan tertentu.

10.2 Ketegasan

Keputusan harus tegas tetapi tetap sopan. Hindari perdebatan panjang dengan pemain.

10.3 Komunikasi

Gunakan bahasa singkat, jelas, dan profesional.

10.4 Disiplin Pemain

Pelanggaran perilaku ditangani sesuai prosedur dan kewenangan wasit serta regulasi pertandingan.

BAB 11. SITUASI DAN KEPUTUSAN WASIT

11.1 Shuttle Keluar

Jika shuttle jelas jatuh di luar, keputusan OUT diberikan sesuai prosedur hakim garis atau umpire.

11.2 Shuttle Menyentuh Net

Shuttle yang menyentuh net tetap dapat menjadi permainan selama memenuhi ketentuan melewati net dan jatuh pada area yang benar.

11.3 Pemain Menyentuh Net

Pemain atau raket yang menyentuh net ketika shuttle masih dalam permainan dapat menjadi fault sesuai keadaan.

11.4 Gangguan

Gangguan dari luar dapat menyebabkan let atau tindakan lain sesuai peraturan.

11.5 Cedera

Penanganan cedera mengikuti prosedur pertandingan dengan mempertimbangkan keselamatan pemain.

BAB 12. PRAKTIK PERWASITAN

12.1 Simulasi

Peserta dibagi menjadi umpire, service judge, line judge, pemain, dan pencatat skor. Simulasikan pertandingan dari awal sampai akhir.

12.2 Latihan Pengumuman

Latih penyebutan skor dengan suara jelas dan konsisten.

12.3 Latihan Keputusan

Latih situasi shuttle OUT, fault servis, let, pemain menyentuh net, dan gangguan.

12.4 Evaluasi Praktik

Nilai penguasaan peraturan, ketepatan keputusan, suara, bahasa tubuh, konsentrasi, dan sikap netral.

BAB 13. EVALUASI

13.1 Pilihan Ganda

1) Siapa yang bertanggung jawab terhadap turnamen? 2) Apa tugas Service Judge? 3) Berapa poin normal untuk memenangkan game? 4) Apa yang dimaksud fault? 5) Apa yang dimaksud let?

13.2 Uraian

1) Jelaskan perbedaan Referee dan Umpire. 2) Jelaskan tugas Line Judge. 3) Jelaskan prosedur sebelum pertandingan. 4) Mengapa wasit harus netral? 5) Jelaskan kondisi 20-20 dan 29-29.

13.3 Tugas Praktik

Pimpin satu simulasi pertandingan minimal satu game dengan pencatatan skor dan penilaian dari peserta lain.

LAMPIRAN 1. CHECKLIST WASIT

No	Komponen	Cek
1	Lapangan dan garis	■
2	Net dan tiang	■
3	Shuttlecock	■
4	Perangkat pertandingan	■
5	Pemain siap	■
6	Undian	■
7	Pencatat skor	■
8	Hakim servis/garis	■
9	Prosedur awal	■
10	Hasil pertandingan	■

LAMPIRAN 2. FORMAT PENILAIAN PRAKTIK

Aspek	Bobot	Skor
Penguasaan peraturan	25%	_____
Ketepatan keputusan	25%	_____
Pengumuman skor	15%	_____
Sikap dan netralitas	15%	_____
Konsentrasi	10%	_____
Komunikasi	10%	_____
Total	100%	_____

LAMPIRAN 3. SUMBER RUJUKAN

Badminton World Federation (BWF), Laws of Badminton dan Instructions to Technical Officials. Dokumen resmi BWF menjadi rujukan utama; regulasi dapat diperbarui sehingga penyelenggara perlu memeriksa versi terbaru sebelum kompetisi.