

# PERATURAN PERMAINAN


- LAPANGAN & PERALATAN LAPANGAN
- KOK (*SHUTTLECOCK*)
- UJI KECEPATAN KOK
- RAKET
- PENGAKUAN PERALATAN
- UNDIAN
- CARA PENGHITUNGAN ANGKA (*SCORING*)
- PERPINDAHAN TEMPAT
- SERVIS

# PERATURAN PERMAINAN

- **TUNGGAL (*SINGLES*).**
- **GANDA (*DOUBLES*).**
- **KESALAHAN KOTAK SERVIS (*SERVICE COURT ERROR*).**
- **KESALAHAN (*FAULT*).**
- **PERMAINAN ULANG (*LETS*).**
- **KOK TIDAK DALAM PERMAINAN (*SHUTTLE NOT IN PLAY*).**
- **PERMAINAN YANG TERUS BERLANGSUNG, PERILAKU YANG TIDAK BAIK, DAN HUKUMAN (*CONTINUOUS PLAY, MISCONDUCT, AND PENALTIES*).**
- **PEJABAT DAN BANDING (*OFFICIALS AND APPEALS*).**

# LAPANGAN DAN PERALATAN

## LAPANGAN

1. Lapangan harus berbentuk sebuah **empat persegi panjang** dibuat dengan garis selebar **40 mm**. 
2. Garis harus mudah dikenali dan sebaiknya berwarna **putih** atau **kuning**.
3. Semua garis membentuk bagian dari area yang dibatasi;
4. Tiang net harus setinggi **1,55 meter** terhitung dari permukaan lapangan dan harus tetap vertikal sewaktu net ditarik tegang seperti diisyaratkan pada peraturan 10. **Tiang net tidak ditempatkan diluar 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**.



# LANJUTAN

7. Lebar net harus **760 mm** dan panjang minimum **6,10 m**.
8. Puncak net harus diberikan batas pita putih selebar **75 mm** secara rangkap di atas tali atau kabel yang berada di dalam pita tersebut. Pita harus tergantung pada tali atau kabel tersebut. ➡
9. Tiang atau kabel tersebut di atas harus direntangkan secara kokoh sama tinggi dengan puncak tiang.
10. Puncak net dari permukaan lapangan harus **1,524 meter** ditengah lapangan dan **1,55 meter** diatas garis samping untuk ganda. ➡
11. Tidak boleh ada jarak antara ujung net dan tiang. Bila diperlukan harus diikat ujungnya selebar net. ➡

# KOK (*SHUTTLE*)

1. Kok dapat dibuat dari bahan **alamiah** dan atau **sintetis**. Dari bahan apapun kok dibuat, karakteristik terbang secara umum harus mirip dengan kok yang dibuat dari bulu alamiah dengan gabus yang ditutup selapis kulit tipis.
  2. Kok dari bulu :
    - 2.1. Kok harus mempunyai **16 helai** bulu yang tertancap pd gabus.
    - 2.2. Bulu harus diukur dari ujungnya ke puncak gabus dan setiap helai kok harus sama panjangnya. Panjangnya boleh ant **62 mm-70 mm**.
    - 2.3. Ujung-ujung bulu harus membentuk sebuah lingkaran dengan diameter antara **58 mm - 68 mm**.
    - 2.4. Bulu-bulu tersebut diikat secara kokoh dengan benang atau bahan lain yang sesuai.
    - 2.5. Diameter gabus harus antara **25 mm - 28 mm** dan dibulatkan pada bagian bawahnya.
    - 2.6. Berat kok harus antara **4,47 gr – 5,50 gr**.



# LANJUTAN



3. Kok bukan dari bulu:
  - 3.1. Tiruan atau bulu imitasi dari bahan sintetis menggantikan bulu alamiah.
  - 3.2. Gabus seperti dijelaskan pada peraturan 2.5.
  - 3.3. Ukuran dan berat harus seperti pada peraturan 2.2, 2.3, dan 2.6. Bagaimanapun juga, disebabkan oleh perbedaan massa, jenis dan sifat-sifat dari bahan sintetis dibandingkan dengan bulu, variasi sampai dengan 10% dapat diterima.
4. Sehubungan dengan tidak adanya variasi pada desain secara umum, kecepatan dan terbang dari kok, modifikasi pada spesifikasi seperti tersebut di atas diperkenankan dengan persetujuan Persatuan Bulutangkis yang bersangkutan untuk hal-hal: ditempat dimana kondisi atmosfer dikarenakan oleh ketinggian atau iklim yang membuat kok standar menjadi tidak cocok.

# MENGUJI KECEPATAN KOK

- Untuk menguji kok, pemain harus menggunakan pukulan dari bawah secara penuh (*full underhand stroke*), yang menyentuh kok pada saat berada di atas garis belakang (*back boundary line*). Kok harus dipukul secara melengkung ke atas dengan arah paralel terhadap garis samping (*side line*).
- Kok 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*).



# ← RAKET →

- Panjang keseluruhan kerangka raket tidak boleh melebihi 680 mm dan lebarnya tidak boleh melebihi 230 mm. 
- *Pegangan/Handle* adalah bagian raket yang dipegang oleh pemain.
- *Area yang disenari/Strenged Area* adl bagian raket dimana dengannya pemain memukul kok.
- *Kepala /Head* yang membatasi area yang disenari.
- *Batang/Shaft* menghubungkan pegangan dengan kepala.
- *Leher/Throat* (bila ada) menghubungkan batang dengan kepala. 



# RAKET

- Area yang disenari:
  - Area yang disenari 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 yg lainnya.
  - 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:
    - @ Lebar dari penambahan area yg disenari tidak melebihi **35 mm**; dan
    - @ Panjang keseluruhan dari area yg disenari tidak melebihi **330 mm**.

# RAKET

- 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 di mana kesemuanya itu harus memadai ukurannya dan tempatnya.
- Harus bebas dari peralatan yang memungkinkan seorang pemain secara material merubah bentuk raket.

# PENGAKUAN PERALATAN (EQUIPMENT COMPLIANCE)

- IBF (WBF) mengatur dan menetapkan apakah raket, kok, 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.

# UNDIAN (TOSS)

- Sebelum permainan dimulai harus dilakukan undian dari pihak pemenang undian boleh memilih seperti di bawah ini:
  - Untuk melakukan servis atau menerima servis.
  - Untuk memulai permainan dengan memilih tempat.
- Pihak yg kalah undian mendapatkan pilihan yang tersisa.

# SCORING SYSTEM

- Satu partai pertandingan (match) terdiri dari *“The Best of Three Games”* (terbaik dari 3 game), kecuali diatur lain.
- Pihak yang terlebih dulu memperoleh angka **21** memenangkan satu game, kecuali:
- Pihak yang memenangkan suatu reli mendapatkan tambahan 1 angka pada skornya. Pihak yang memenangkan reli adalah jika pihak lawannya melakukan *“fault”* atau kok tidak dalam permainan karena jatuh di dalam permukaan lapangan lawannya.

# LANJUTAN *SCORING SYSTEM*

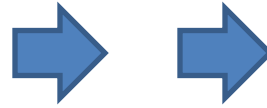
- Bila skor menjadi 20 sama (20-20), pihak yang memperoleh 2 angka secara berturut-turut memenangkan game itu.
- Bila skor menjadi 29 sama (29-29), pihak yang memperoleh angka ke-30 memenangkan game itu.
- Pihak yang memenangkan 1 game memegang servis awal pada game berikutnya.

# PERPINDAHAN TEMPAT

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

# SERVIS (*SERVICE*)

Servis yg benar:



- Kedua belah pihak tdk boleh memperlambat terjadinya servis bila pelaku servis & penerima servis sudah siap diposisinya masing-masing. Gerakan kepala raket pemain kearah belakang dapat dianggap sebagai sebuah upaya memperlambat permainan.
- Pelaku servis & penerima servis harus berdiri berhadapan secara diagonal dlm kotak servis tanpa menyentuh garis-garis yang membatasi kotak servis.



# LANJUTAN SERVIS

- Sebagian dari kedua kaki baik pelaku servis maupun penerima servis harus tetap berada pada permukaan lapangan dalam posisi diam atau tidak bergerak.
- Perkenaan raket pelaku servis ketika servis terjadi pada bagian gabus kok.
- Keseluruhan kok harus berada di bawah pinggang pelaku servis pada saat kok dipukul oleh raket pelaku servis.
- Batang raket pelaku servis pada saat memukul kok harus mengarah ke bawah sedemikian rupa.
- Gerakan raket pelaku servis hrs berkesinambungan ke depan.

# LANJUTAN SERVIS

- Terbangnya kok hrs ke atas dari raket pelaku servis untuk melampaui net.
- Dalam upaya melakukan servis, pelaku servis hrs berhasil memukul kok jangan sampai tdk mengenai kok.

Sekali para pemain sudah siap melakukan servis, gerakan ke depan pertama dari kepala raket pelaku servis adalah awalan (*start*) dari servis.

Sekali servis telah dimulai, dianggap telah dilakukan bila kok dipukul oleh raket pelaku servis atau dalam percobaan untuk melakukan servis, pelaku servis tidak mengenai kok.

# LANJUTAN SERVIS

Pelaku servis tidak boleh melakukan servis sebelum penerima servis siap, tetapi penerima servis sudah dianggap siap bila berusaha mengembalikan servis.

Dalam permainan ganda, selama servis akan dilakukan pasangannya boleh mengambil posisi dimana saja, asal tidak menghalangi pandangan pelaku servis atau servis lawannya.

# TUNGGAL (*SINGLES*) → *Pa/Pi*

- Melakukan servis dan menerima servis di lapangan.
  - Servis dan menerima servis pada sisi lapangan servis sebelah kanan.
  - Servis dan menerima servis pada sisi lapangan servis sebelah kiri.
- Urutan permainan dan posisi lapangan.
  - Dalam suatu reli, kok harus dipukul dari berbagai posisi sisi lapangan sampai kok tdk dalam permainan.
- Perhitungan angka dan melakukan servis.

## ➔ **GANDA (*DOUBLES*)** ➔ *Pa/Pi/C*

- Lapangan pihak pemegang dan penerima servis.
- Cara bermain dan posisi di lapangan.
- Perhitungan angka dan melakukan servis.
- Urutan melakukan servis.
- Tidak seorang pemainpun diperkenankan melakukan servis atau menerima servis di luar gilirannya, atau menerima 2 servis secara berturut-turut dlm game yang sama, kecuali:
- Salah satu pemain dari pihak pemenang harus melakukan servis pertama pada game berikutnya, dan salah satu pemain dari pihak yang kalah dapat menerima servis.

# **KESALAHAN KOTAK SERVIS**

## ***(SERVICE COURT ERROR)***

- Telah melakukan servis dan menerima servis di luar gilirannya; atau
- Telah melakukan servis atau menerima servis dari sisi kotak servis yang salah;
- Bila kesalahan kotak servis ditemukan, kesalahan harus diperbaiki dan angka tetap dilanjutkan.

# KESALAHAN (*FAULT*)

- Jika suatu servis yang dilakukan tidak benar.
- Jika dalam servis, kok; tersangkut dan bertengger pada puncak net, setelah melewati net tersangkut di net, dipukul oleh pasangan penerima servis.
- Jika, dalam permainan, kok:
  - Mendarat di luar garis lapangan;
  - Menerobos atau melewati bawah net;
  - Tidak berhasil melewati net;
  - Menyentuh langit-langit atau tembok samping;
  - Menyentuh orang atau pakaian seorang pemain

# LANJUTAN KESALAHAN (*FAULT*)

- Menyentuh objek lain atau orang di luar lingkungan lapangan;
- Tertangkap atau tertahan di raket dan kemudian menggelusur di raket sewaktu melakukan pukulan;
- Terpukul dua kali secara berurutan oleh pemain yang sama dengan dua pukulan. Bagaimanapun juga dianggap tidak "*fault*" jika *shuttle*/kok kena kepala raket dan area yang disenari tetapi dengan satu kali pukulan
- Terpukul oleh seorang pemain dan pasangannya secara berurutan.
- Menyentuh raket seorang pemain dan berlanjut tidak menuju kearah lapangan lawan.



# LANJUTAN KESALAHAN (*FAULT*)

- Jika, dalam permainan seorang pemain :
  - Menyentuh net atau penyangganya dengan raket, orang atau pakaian;
  - Melanggar lapangan lawan di atas net dengan raket atau orang kecuali merupakan gerak lanjut pukulan dimana perkenaan raket dengan kok terjadi di sisi lapangan si pemukul
  - Melanggar lapangan lawan di bawah net dengan raket atau orang yang mengakibatkan lawan terganggu; atau
  - Bila dalam permainan, secara sengaja mengganggu lawannya, misalnya menghalangi lawan untuk melakukan pukulan yang menyebabkan raketnya melewati atas net.

# LANJUTAN KESALAHAN (*FAULT*)

- Bila dalam permainan seorang pemain secara sengaja mengganggu lawannya dengan suatu aksi seperti berteriak atau membuat gerakan-gerakan tertentu.
- Bila seorang pemain bersalah scr menyolok, berulang atau scr terus-menerus berkelakuan buruk di lapangan.

# PERMAINAN ULANG (*LETS*)

- “ Ulang” (*Lets*) diucapkan oleh wasit atau oleh seorang pemain (bila tidak ada wasit) untuk menghentikan permainan.
- *Lets* harus diucapkan, jika:
  - Pelaku servis melakukan servis sebelum penerima servis siap
  - Pada waktu servis, pelaku dan penerima servis di “*fault*” secara bersamaan.
- Setelah servis dilakukan, kok:
  - Tersangkut dan bertengger di puncak net: atau
  - Setelah melewati net tersangkut di net;
  - Jika dalam permainan kok rusak dan gabus secara total terpisah dari sisa kok;

# LANJUTAN PERMAINAN ULANG

- Jika pandangan wasit, permainan terganggu oleh pemain lawan merasa terganggu yang disebabkan “*coaching*” pelatih.
  - Jika seorang hakim garis tidak melihat atau ragu-ragu dan wasit tidak dapat memberikan keputusan;
  - Terjadi sesuatu yang tidak terlihat atau peristiwa yang kebetulan.
- Bila “*Ulang*” terjadi, permainan sejak servis terakhir tidak dihitung dan pemain yang mengulang melakukan servis kembali.

# **KOK TIDAK DALAM PERMAINAN**

## ***(SHUTTLE NOT IN PLAY)***

- Mengenai net atau tiang net dan mulai jatuh mengarah kepermukaan lapangan sisi pemukul.
- Menyentuh permukaan lapangan.
- Suatu "*Fault*", "*Lets*" telah terjadi.

# **PERMAINAN YG TERUS BERLANGSUNG, PERILAKU YG TIDAK BAIK, & HUKUMAN (*CONTINUOUS PLAY, MISCONDUCT, AND PENALTIES*)**

- Permainan harus tetap berlangsung (*continuous*) dari servis pertama sampai permainan berakhir, kecuali:
- Istirahat :
  - Tidak melebihi 60 detik selama setiap game bila salah satu pihak memperoleh 11 angka; dan
  - Tidak melebihi 120 detik antara game pertama dan kedua, dan antar game kedua dan ketiga (terakhir) diperbolehkan pada semua pertandingan (matches).

# LANJUTAN

- Penundaan dalam permainan
  - Bila dibutuhkan karena keadaan yang diluar kontrol para pemain, wasit dapat menunda permainan untuk jangka waktu tertentu seperti yang diperlukan menurut pertimbangan wasit;
  - Di saat keadaan khusus referee dapat menginstrusikan wasit untuk menunda permainan;
  - Bila permainan ditunda, angka yang ada tetap berlaku dan permainan dilanjutkan dari angka tersebut.
- Keterlambatan pada permainan
  - Dalam keadaan bagaimanapun juga tidak diperkenankan memperlambat permainan yang membuat pemain dapat memperoleh kembali kekuatannya atau nafasnya atau menerima nasehat.

# LANJUTAN

- Wasit harus menjadi satu-satunya pengadil yang baik dari keterlambatan pada permainan.
- Nasihat dan meninggalkan lapangan:
  - Hanya ketika kok tidak berada dalam permainan, seorang pemain diijinkan menerima nasihat selama pertandingan dari pelatih;
  - Tidak seorangpun pemain boleh meninggalkan lapangan selama pertandingan tanpa ijin wasit.
- Seorang pemain tidak boleh :
  - Secara sengaja menyebabkan keterlambatan atau penundaan permainan;
  - Secara sengaja memodifikasi atau merusak kok dengan maksud merubah kecepatan atau sifat terbangnya



# LANJUTAN

- Berkelakuan agresif (*Affesive Manuver*), atau
- Bersalah berkelakuan tidak baik yang tercover oleh peraturan permainan bulutangkis
- Pengadministrasian Pelanggaran
  - Wasit harus menindak setiap pelanggaran peraturan di atas dengan cara :
  - Memberikan sebuah peringatan “*warning*” kepada pihak yang melanggar
  - Melakukan “*fault*” pada pihak yang melanggar. Bila sebelumnya telah diberi peringatan, wasit harus melaporkan pihak yang melanggar kepada referee, bila diperlukan men’*fault*” pihak yang melanggar untuk kedua kalinya, atau

# PEJABAT DAN DAN BANDING (*OFFICIALS AND APPEALS*)

- Referee
- Wasit
- Hakim servis
- Hakim garis
- *Over Rules*
- Seorang wasit harus :
  - Menegakan dan menjalankan Peraturan Permainan Bulutangkis dan menyebut “*Fault*” atau “*Ulang*” bila salah satunya terjadi.

# LANJUTAN

- Memberikan suatu keputusan pada suatu banding yang berhubungan dengan suatu perselisihan, sebelum servis berikutnya dilakukan,
- Memastikan bahwa pemain dan penonton selalu mendapat informasi mengenai perkembangan permainan;
- Menunjuk atau mengeluarkan hakim garis atau hakim servis dengan konsultasi dengan referee;
- Bila tidak ada pejabat lapangan lainnya yang ditunjuk, mengambil alih tugas pejabat tersebut.
- Bila seseorang pejabat ditunjuk tidak melihat (*unsighted*), maka wasit dapat mengambil tugas pejabat tersebut atau menerapkan “*Ulang*”.

# LANJUTAN

- Mencatat dan melaporkan ke referee segala kejadian yang berhubungan dengan kelakuan buruk di lapangan, dan
- 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).