Materi Pendidikan Wasit Senam Artistik Putra

Peringkat 1

BAGIAN 1-SENAM DAN PERWASITAN

1.1 Pendahuluan

Tujuan dari peringkat satu ini adalah memperkenalkan wasit pada konsep dasar perwasitan senam artistik putra. Materi yang disusun akan memberikan sebuah pengertian tentang pelaksanaan perwasitan. Dalam hal ini, wasit akan mengetahui bahwa nilai yang diberikan didasarkan pada pengertian wasit tentang tingkat penampilan gerak seorang pesenam. Wasit harus menilai apakah penampilan pesenam sudah benar-benar terampil atau masih dalam tahap yang belum memuaskan; dari situ wasit menetapkan nilai yang layak untuk menggambarkan penilaiannya.

1.2 Latihan yang ditampilkan dalam senam

Menilai penampilan latihan senam bersifat sangat subyektif jika tidak didasari pada pedoman penilaian tertentu. Oleh karena itu, peraturan yang ditetapkan sebelumnya, biasanya mengikuti ketentuan yang dimuat dalam Code of Points dari FIG, akan mengarahkan kerja wasit agar lebih objektif.

Dalam kerangka penyusunan peraturan yang sesuai dengan upaya mengobjektifkan penilaian latihan senam, maka ada dua jenis latihan yang dapat dipertimbangkan, yaitu:

1. Latihan rangkaian wajib, dan
2. Latihan rangkaian bebas (dibahas pada penataran wasit peringkat 3).

1.3 Latihan Rangkaian Wajib

Latihan rangkaian wajib disusun oleh badan yang mengurus senam (Persani) di setiap tingkat kepengurusan, disesuaikan dengan kebutuhannya. Penyusunan ini dilakukan dalam

upaya untuk memberikan bimbingan dalam meningkatkan kemajuan pesenam melalui pemilihan keterampilan senam yang bersifat mendasar tetapi penting bagi pencapaian keterampilan-keterampilan lainnya. Hal ini diperlukan agar pesenam mampu berlanjut ke tingkat selanjutnya secara progresif tanpa kekurangan dasar keterampilan yang fundamental.

Pada peringkat tertinggi, latihan rangkaian wajib akan berisi sekitar sepuluh sampai sebelas gerakan yang tingkat kesulitannya bervariasi, sedangkan latihan untuk pesenam pada peringkat yang lebih rendah, bisa berisikan beberapa gerakan sederhana, tiga hingga lima gerakan. Ketika pesenam semakin meningkat ke jenjang peringkat berikutnya, ia harus menjadi semakin terampil dan meningkat kemampuannya dalam mengontrol gerakan yang lebih sulit dalam latihan rangkaian yang lebih besar.

1.4 Peranan Wasit

Dalam beberapa olahraga, atlet atau regu memenangi kejuaraan dengan membuat goal sebanyak mungkin, melakukannya secepat mungkin, melompat setinggi mungkin, melempar sejauh mungkin, atau berlomba bersicepat dari yang lain. Pemenangnya ditentukan pada penyelesaian waktu yang ditentukan atau jumlah ulangan yang mampu dilakukan.

Sedangkan pada senam, penentu kemenangannya adalah penguasaan atlet terhadap gerak tubuhnya pada saat melakukan gerakan-gerakan yang dipilihnya. Semakin sulit gerakan dilakukan dengan penguasaan yang sangat sempurna, semakin indah gerakan itu terlihat, maka semakin besar pula nilainya. Tentu, di samping tingkat kesulitan dan kesempurnaan, ada pula syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh pesenam sesuai dengan yang ditetapkan dalam peraturan.

Dalam kejuaraan beregu dan serba bisa, kejuaraan senam lebih mirip dengan pelaksanaan dasa-lomba dalam atletik. Semua pesenam harus menyelesaikan penampilannya pada semua alat yang dipertandingkan, dan semua nilai dari setiap alat tadi dijumlahkan untuk menentukan pemenangnya. Bedanya, dalam dasa-lomba nilai yang dikumpulkan tadi didasarkan pada capaian waktu atau jarak yang berhasil dibuat atlet serta dikonversikan ke dalam nilai sesuai standardnya. Sedangkan dalam senam, nilai penampilan ditentukan oleh sekelompok wasit (panel juri), dengan berdasar pada seperangkat pedoman tentang penilaian penampilan senam dan baru kemudian dibuat nilai yang sesuai untuk itu.

Jadi, peranan wasit dalam hal ini adalah memberikan skor nilai terhadap seorang pesenam yang baru menyelesaikan penampilannya. Dalam melakukan hal itu, seorang wasit harus mempertimbangkan:

1. Memberi kelebihan pada penampilan yang terbaik,
2. Memastikan bahwa skor yang diberikan dapat membedakan antara penampilan pesenam yang baik dan pesenam yang kurang baik.

1.5 Panel Wasit

Panel wasit terdiri dari satu orang Ketua Wasit dan sekelompok anggota wasit yang bertugas (idealnya empat atau enam orang) untuk menilai latihan sesuai dengan peraturan dan aturan teknis. Sesuai dengan pembagian tugas perwasitan pada peraturan baru (Code of Points 2001), panel anggota wasit dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu:

Juri A (idealnya): 2 orang, menentukan Nilai Awal pesenam

Juri B (idealnya): 4-6 orang, menentukan nilai pelaksanaan/penyajian latihan.

1.6 Tugas Wasit

Wasit yang sedang bertugas pada satu alat tertentu harus tunduk pada semua instruksi tertulis dari komisi teknik Persani yang membawahi suatu kejuaraan. Di samping itu, wasit juga harus selalu mengingat dan mengikuti semua petunjuk yang diperoleh pada penataran wasit dan petunjuk dari Ketua Wasit, dan sepenuhnya bertanggung jawab pada skor nilai yang diputuskannya.

Wasit harus mampu menghasilkan nilai pesenam dalam waktu 30 detik setelah selesainya penampilan pesenam. Nilai ini berikutnya dituliskan pada slip wasit dan harus diserahkan kepada ketua wasit untuk diolah untuk menghasilkan nilai akhir.

1.7 Hak dan Tanggung Jawab Wasit (Pasal 6)

1. Di antara hal-hal lain, setiap anggota dari wasit alat mempunyai tanggaung jawab sebagai berikut:
   a) Memiliki dan secara mendalam menguasai isi code of points, peraturan teknis, dan informasi eknis lainnya yang perlu baginya untuk melaksanakan tugasnya dalam kejuaaan tersebut.

b) Memiliki brevet wasit terbaru baik nasional maupun internasional yang diperlukan untuk kejuaraan dan tingkat yang diwasitinya.

c) Menjadi expert dalam senam kontemporer dan mengerti maksud, tujuan, interpretasi, dan penerapan dari setiap peraturan.

d) Menilai setiap penampilan secara objektif, akurat, konsisten, etis, adil, dan cepat, dan ketika merasa ragu-ragu, memberikan manfaat dari keraguan itu pada pesenam.

e) Menghadiri seluruh pertemuan dan penyegaran wasit yang dijadwalkan dan menghadiri acara latihan podium pada kejuaraan resmi FIG.

f) Mentaati setiap instruksi yang berkaitan dengan pengorganisasian dan perwasitan yang diberikan oleh otoritas yang berlaku.

g) Tampil di arena kejuaraan secara siaga, tenang, siap bertugas, dan berpakaian patut (jas biru tua, celana abu-abu, kemeja warna terang dengan berdasi), dan sedikitnya satu jam sebelum kejuaraan berlangsung kecuali jika instruksi yang diperlukan telah diberikan.

h) Berkemampuan untuk memenuhi tugas-tugas sebagai juri A dan atau juri B pada setiap saat tanpa diberitahukan terlebih dahulu.

i) Berkemampuan untuk memenuhi bermacam-macam tugas mekanis, yang meliputi:

- Menyelesaikan lembar nilai yang diperlukan secara benar.
- Menggunakan setiap peralatan komputer atau mekanis yang diperlukan.
- Memudahkan mekanisme pelaksanaan kejuaraan secara efisien, dan
- Berkomunikasi secara efektif dengan peserta lain.

j) Tetap duduk pada kursi tugasnya dan menahan diri untuk tidak kontak atau berdiskusi dengan pesenam, pelatih, dan wasit lain selama kejuaraan.

k) Berperilaku secara profesional pada setiap saat sesuai dengan kemajuan dan perkembangan olahraga senam.

l) Memenuhi tugas-tugas sebagaimana telah digariskan dalam Pasal 10.1 (Ketua wasit), Pasal 10.2 (juri A) atau Pasal 10.3 (juri B).

2. Hukuman untuk penilaian dan perilaku yang tidak patut oleh wasit sesuai dengan versi terbaru dari peraturan perwasitan dan atau peraturan teknis yang berlaku pada kejuaraan tersebut.

3. Seorang wasit memiliki hak untuk mengajukan protes tertulis kepada ketua juri pertandingan dalam hal tindakan sewenang-wenang terhadapnya oleh ketua wasit alat atau kepada juri of appeal dalam hal di mana ketua juri pertandingan terlibat dalam tindakan yang telah dilakukan tersebut.

1.8 Fungsi dan Tugas Wasit Anggota Juri B

1. Wasit anggota juri B memiliki fungsi sebagai berikut:
   a. Setiap wasit dari juri B akan menilai latihan dan menentukan jumlah kesalahan (pemotongan) dari pelaksanaan teknik dan posisi tubuh secara terpisah, tanpa berkonsultasi dengan yang lain.
   b. Setiap wasit dari juri B harus menghitung dan menyerahkan atau mengumumkan pemotongannya dalam 10 detik setelah latihan selesai. Pengumuman skor ini harus terjadi bersamaan dengan seluruh wasit tanpa harus melihat terlebih dahulu nilai orang lain.
   c. Juri B akan menilai seluruh aspek dari Pelaksanaan Latihan sesuai dengan aturan yang ditetapkan dalam pasal 6 hingga 12.
   d. Memenuhi tanggung jawabnya sesuai dengan pasal 6.

2. Hakim garis harus memberikan informasi kepada ketua juri alat tentang semua penyimpangan dan pemotongan dan tanda-tanda serta menyerahkan catatan tertulis yang layak tentang kejadian itu.

3. Hakim waktu pada lantai harus memberikan tanda yang dapat terdengar oleh pesenam, juri A dan juri B pada detik keenam puluh dan diulang pada detik ketujuh puluh. Dalam hal terjadinya penyimpangan waktu di mana tidak tersedia komputer untuk memasukkan catatannya, ia diwajibkan mencatat lamanya waktu penyimpangan tersebut dari detik ketujuh puluh. Dia harus menandatangani dan menyerahkan catatan tertulisnya secara memadai.

1.9 Janji Wasit

Pada kejuaraan-kejuaraan FIG resmi dan pada kejuaraan penting lain, juri dan wasit akan bersama-sama menyatakan janjinya yang disebut "janji wasit" yang berbunyi sebagai berikut:

> *Demi kehormatan kami menyatakan bahwa , dalam tugas kami sebagai wasit, kami akan merelakan diri kami untuk dibimbing hanya oleh semangat kesetiaan dan kewibawaan olahraga dan kami berikrar untuk mewasiti secara bersungguh-sungguh dan tidak memperhatikan kepentingan pribadi atau daerah.*

1.10 Nilai Akhir

Seperti telah disinggung di atas, panel wasit terdiri dari wasit juri A dan wasit juri B. Kedua juri ini dipimpin oleh seorang Ketua Wasit. Untuk menentukan nilai akhir seorang pesenam, kedua panel wasit di atas bekerja dalam masing-masing fungsinya: juri A menentukan Nilai Awal pesenam dan juri B menentukan jumlah pemotongan dari aspek pelaksanaan.

Nilai akhir dihitung oleh ketua wasit, dengan cara:

"Nilai Awal (juri A) - rata-rata pemotongan juri B".

Nilai Awal dihitung oleh dua orang wasit, yang harus disepakati terlebih dahulu, sehingga hanya ada satu Nilai Awal.

Rata-rata pemotongan dihasilkan dengan cara mencoret nilai paling tinggi dan paling rendah, dan menjumlahkan serta membagi rata kedua nilai yang tersisa (nilai tengah) sebagai nilai akhir (jika empat orang wasit juri-B).

Contoh:

Wasit B1	: 0.80
Wasit B2	: 0.70
Wasit B3	: 0.50
Wasit B4	: 0.70

Karena nilai tertinggi (0.80) dan nilai terendah (0.50) harus dicoret, maka nilai tengah yang dirata-ratakan adalah 0.70 dan 0.70 dari wasit 2 dan wasit 4. Dengan demikian, rata-rata pemotongannya adalah : 0.70. Nilai rata-rata ini sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh FIG, yang menyatakan bahwa pada kejuaraan dengan empat atau lebih sedikit wasit juri B, perbedaan antara jumlah dua nilai tengah pemotongan tidak boleh melebihi:

0.20	untuk pemotongan antara	0.00 - 0.50

0.30	untuk pemotongan antara	0.55 - 1.00
0.40	untuk pemotongan antara	1.05 - 2.00
0.50	untuk pemotongan antara	> 2.00

Jika Nilai Awal dari juri-A : 10.00, dan rata-rata pemotongan : 0.70, maka nilai akhir pesenam adalah 9.30 (dari perhitungan 10.00 - 0.70).

Nilai yang diumumkan atau ditayangkan pada papan nilai hanya nilai akhir. Sedangkan nilai-nilai dari wasit didokumentasikan pada satu form khusus, yang dinamakan form ketua wasit. Salinan form ini akan dibagikan kepada pelatih atau manajer tim dari setiap pesenam yang ikut serta dalam kejuaraan ybs.

1.11 Pertimbangan Umum

Pada permulaan penampilan latihan, segera setelah 'tanda mulai' diberikan oleh ketua wasit, pesenam harus segera tampil ke depan dalam waktu 30 detik, dan memberi hormat kepada ketua wasit dengan mengangkat salah satu lengannya. Jika pesenam dianggap memperlambat penampilannya (belum memulai dalam 30 detik setelah diberi tanda oleh ketua wasit), pesenam tersebut akan dikenakan pemotongan nilai sebesar 0.20 (berubah-ubah sesuai dengan ketentuan code of points) yang dilakukan oleh ketua wasit pada nilai akhirnya.

Bagian 2 - PENILAIAN PENAMPILAN

2.1 Konsep Dasar Penilaian

Pokok penting dari penilaian latihan senam berfokus pada aspek terpenting dari keterampilan senam yang ditampilkan. Wasit berusaha membuat penilaian keseluruhan terhadap penampilan pesenam. Dalam melakukan penilaian ini, wasit mempertanyakan pada dirinya sendiri " apakah keterampilan itu dilakukan dengan penguasaan yang baik atau tidak?"

Faktor yang harus dipertimbangkan dalam menentukan apakah penampilan itu dilakukan dengan baik atau tidak, digambarkan dalam petunjuk umum berikut ini:

Detil Perwasitan	Penyederhanaan Proses Mewasiti

1. Miliki gagasan yang jelas tentang model ideal dari keterampilan atau rangkaian yang akan ditampilkan. 2. Baca semua petunjuk yang relevan dan persyaratan yang berkaitan dengan keterampilan yang ada dalam teks rangkaian wajib. 3. Ilustrasi, tayangan film atau video dan seringnya melakukan pengamatan pada penampilan pesenam secara langsung akan membantu dalam membentuk gambaran mental tentang apa yang harus diamati.	Langkah 1: Ketahui apa yang diharapkan untuk dilihat.
1. Kumpulkan seperangkat ketentuan yang harus ada dalam suatu keterampilan (secara mental), temukan kondisi umum dari keterampilan itu sebelum detil-detilnya. 2. Untuk membantu pengamatan, tentukan: - Apakah aspek penting dari keterampilan telah ditampilkan? Misalnya, dive roll memiliki aspek yang berbeda dari roll depan biasa. Aspek penting yang membedakannya adalah "saat melayang di udara." - Adakah penyimpangan utama dari yang tertulis dalam teks? 3. Selanjutnya amati juga apakah: - Bentuk tubuhnya bagus? - Teknik gerakannya bagus? - Semua gerakannya dilakukan secara berirama, menunjukkan ampitudo yang baik, dan nampak harmonis?	Langkah 2. Amati keterampilan atau rangkaian dari pesenam.
1. Dengan memanfaatkan pengetahuan tentang aturan pemotongan pelaksanaan teknik dan posisi tubuh, tentukan jumlah potongan secara keseluruhan dan tetapkan nilai pesenam.	Langkah 3: Bandingkan hasil pengamatan Anda dengan sistem penilaian yang berlaku.

2.2 Nilai Latihan

Tabel di bawah ini akan memberikan petunjuk tentang kualitas yang diwakili oleh besarnya nilai yang diberikan oleh wasit. Oleh karena itu, wasit harus menentukan apakah latihan yang diamati termasuk yang baik atau sebaliknya. Nilai yang pantas kemudian harus diberikan untuk menggambarkan hasil dari pengamatan wasit. Teknik ini dapat diterapkan pada keterampilan tunggal atau pada sebuah rangkaian.

KATEGORI KUALITAS PENAMPILAN	
Skor	Karakteristik Penampilan
10.00 - 9.60	• Penampilan dilakukan dengan indah, teknik dan bentuk yang sangat baik. Amplitudo gerakan maksimal. Gerakan mengalir berirama dan harmonis. Memanfaatkan kemampuan fisik yang optimal, seperti kelentukan dan power.
9.50 - 9.00	• Sangat baik. Hanya mengandung sedikit kesalahan dalam bentuk dan posisi. Teknik sangat baik. Tidak ada penyimpangan dari teks.
8.90 - 8.00	• Baik. Mengandung kesalahan minor dalam bentuk, posisi, serta teknik. Bisa juga terdapat penyimpangan sedikit dari teks (misalnya posisi tangan atau kepala).
7.90 - 7.00	• Cukup baik. Memenuhi kriteria penguasaan yang cukup dalam hal teknik dan bentuk serta posisi tubuh. Gerakan ditampilkan dengan memenuhi unsur keamanan dan keselamatan.
6.90 - 5.00	• Kurang baik. Tidak mengandung aspek penting dalam keterampilan yang ditampilkan, misalnya bentuk tubuh yang jelas-jelas bengkok

4.90 - 0.00	sehingga menyimpang dari posisi yang seharusnya. Terdapat penyimpangan yang besar dari teks, atau ada gerakan atau keterampilan yang hilang. Tidak menjamin keamanan dan keselamatan. • Tidak diakui karena pelaksanaan yang sangat buruk atau banyak unsur gerakan yang dihilangkan.

Bagian 3- PENILAIAN LATIHAN RANGKAIAN WAJIB

3.1 Peraturan Umum

Penilaian latihan rangkaian wajib didasarkan pada dua faktor berikut:

1. Interpretasi terhadap latihan disesuaikan dengan teks yang tertulis. Nilai yang dapat diberikan adalah maksimal 10.00 untuk peringkat 1 hingga peringkat 6.
2. Penilaian pelaksanaan; mempertimbangkan bentuk tubuh dan teknik pelaksanaan.

Dengan faktor pertama di atas, wasit menentukan apakah latihan yang dilaksanakan sudah sesuai dengan teks yang tertulis atau gambar, di mana masing-masing gerakan sudah ditentukan baik arah maupun nilainya. Nilai-nilai dalam teks menentukan nilai awal (starting value) pesenam, sebagai tugas dari juri A. Jika wasit melihat ada perbedaan antara gerakan yang dilakukan pesenam dengan gambar atau keterangannya, maka wasit harus memotong sesuai dengan ketentuan yang ada, sehingga nilai awal pesenam tidak lagi sebesar 10.00 (dua desimal di belakang koma).

Sedangkan dengan faktor kedua, wasit menentukan apakah pelaksanaan latihan yang dilakukan pesenam mengandung kesalahan-kesalahan teknik atau penyimpangan posisi tubuh dari keterampilan yang seharusnya. Jika ya, maka wasit harus memberikan pemotongan terhadap gerakan itu, sesuai dengan ketentuan besarnya kesalahan, yang dikelompokkan menjadi: kesalahan kecil, kesalahan menengah, kesalahan besar, dan jatuh. Jumlah pemotongan dari seluruh gerakan rangkaian wajib termasuk ke dalam unsur pelaksanaan (execution), yang menjadi tugas dari juri B.

3.2 Struktur Latihan Rangkaian Wajib

Para wasit harus menjadi akrab dengan teks gambar dan penjelasan tentang rangkaian wajib. Baik juri A maupun juri B, hendaknya hapal di luar kepala tentang urutan dan ketentuan dari

rangkaian ini. Sebagai contoh marilah kita melihat rangkaian wajib yang sederhana di bawah ini:

1. Dari sikap berdiri, lakukan baling-baling menyamping dan segera berputar 90° ke dalam agar berdiri dengan kedua kaki rapat. Nilai 4.00.

2. Guling belakang dengan kedua kaki lurus dan tempatkan kedua tangan di bawah bahu, buka kaki lebar ke posisi berdiri kaki kangkang dengan badan membungkuk horizontal (tahan 2 detik). Luruskan badan ke posisi tegak dan lompat ke atas dengan kaki terbuka dan mendarat kaki rapat. Nilai 2.50.

3. Dari posisi berdiri, segera lakukan guling depan lompat lurus (dive roll), kemudian melompat ke atas dan berputar 180° dengan badan lurus. Nilai 3.50.

Seperti dapat dilihat dalam gambar, setiap keterampilan memiliki nilainya masing-masing, sehingga nilai maksimalnya mencapai nilai 10.00. Setiap keterampilan dari rangkaian wajib ditentukan nilainya berdasarkan panjang dan tingkat kesulitannya. Misalnya, dalam gambar di atas, ada enam gerakan yang diberi nilai. Dari keenam gerakan tersebut, baling-baling diberi nilai lebih besar (3.50) dari gerakan lain. Ini terjadi karena penyusun rangkaian ini menilai bahwa gerakan baling-baling dianggap lebih sulit dari gerakan guling belakang (2.00) atau guling depan lompat lurus (2.50).

Jika rangkaian ini mengandung lebih banyak gerakan, misalnya sampai sepuluh gerakan, nilai maksimal dari rangkaian wajib ini harus tetap 10.00. Oleh karena itu, nilai setiap gerakan bisa jadi akan menjadi lebih rendah.

Alasan untuk memberi nilai pada setiap gerakan adalah untuk membantu proses penilaian dari rangkaian wajib. Setiap kali pesenam melewatkan atau menghilangkan satu gerakan yang sudah ditentukan, nilai awal pesenam akan dikurangi sesuai dengan nilai gerakan yang hilang itu. Misalnya, jika pesenam tidak menampilkan gerakan guling depan lompat lurus (dive roll) di atas, maka nilai awal pesenam akan dikurangi sebesar 2.50, sehingga nilai awal maksimalnya hanya 7.50, meskipun gerakan lainnya ditampilkan secara sempurna. Jika dalam gerakan lainnya masih mengandung kesalahan-kesalahan teknik dan posisi tubuh, maka nilai awal 7.50 tadi masih harus dikurangi lagi. Misalnya jumlah pemotongan dari juri B sebesar 0.90, maka nilai akhirnya adalah: 7.50 - 0.90= 6.60

3.3 Pengulangan Latihan Rangkaian Wajib

Latihan rangkaian wajib, termasuk pada nomor kuda lompat, tidak boleh diulang. Pengulangan hanya diperbolehkan ketika pesenam harus menghentikan latihannya, tetapi bukan karena sebab dari dirinya sendiri. Keputusan apakah boleh mengulang atau tidaknya hanya dapat dibuat oleh ketua wasit.

Bagian 4- PENILAIAN PELAKSANAAN

4.1 Kategori Kesalahan

Penilaian yang dilakukan oleh juri B meliputi penilaian terhadap faktor pelaksanaan gerakan senam yang ditampilkan pesenam. Karena tugas juri B berkaitan dengan tugas deduktif (memotong), maka konsentrasi wasit dari juri B adalah melihat faktor pelaksanaan ini dari kesalahan-kesalahan yang dilakukan pesenam. Dari segi jenisnya, kesalahan dapat dibagi menjadi tiga jenis kesalahan, yaitu kesalahan dalam pelaksanaan teknik, kesalahan pelaksanaan estetik, dan kesalahan yang berjenis gangguan atau interupsi. Jenis-jenis kesalahan ini akan diuraikan dalam bentuk tabel.

Dari segi besarnya pemotongan, kesalahan pun dapat dibagi menjadi beberapa tingkatan, yang menentukan besarnya pemotongan yang bisa dikenakan. Secara umum, tingkat kesalahan dibagi menjadi:

Kesalahan kecil	0.10
Kesalahan medium	0.20
Kesalahan besar	0.30
Jatuh	0.50

a) Kesalahan-kesalahan kecil ditetapkan sebagai berikut:

i. setiap penyimpangan kecil atau sedikit sekali dari posisi akhir yang sempurna dan dari pelaksanaan yang sempurna;

ii. setiap penyesuaian kecil pada posisi tangan, kaki, atau tubuh;

iii. setiap pelanggaran kecil lainnya terhadap harapan penampilan yang estetis dan teknis.

b) Kesalahan medium ditetapkan sebagai berikut:

i. setiap penyimpangan yang nyata atau berarti dari posisi akhir yang sempurna dan dari pelaksanaan sempurna;

ii. setiap penyesuaian yang nyata atau berarti pada posisi tangan, kaki, atau tubuh;

iii. setiap pelanggaran nyata atau berarti terhadap harapan penampilan yang estetis dan teknis.

c) Kesalahan besar ditetapkan sebagai berikut:

i. setiap penyimpangan yang besar atau berat dari posisi akhir yang sempurna dan dari pelaksanaan sempurna;

ii. setiap penyesuaian yang besar atau berat pada posisi tangan, kaki, atau tubuh;

iii. setiap ayunan tambahan penuh;

iv. setiap pelanggaran besar atau berat terhadap harapan penampilan yang estetis dan teknis.

d) Jatuh dan bantuan dari pelatih (dipotong 0.50) ditetapkan sebagai berikut:

i. setiap jatuh pada atau dari alat selama melakukan sebuah elemen tanpa pernah mencapai posisi akhir yang memungkinkan kelanjutan gerak dengan minimal sebuah ayunan (misalnya: fase gantungan yang jelas pada palang tunggal atau tumpuan yang jelas pada kuda pelana setelah elemen yang diragukan tersebut) atau yang gagal menunjukkan pengontrolan sesaat dari elemen tersebut selama pendaratan atau penangkapan kembali.

ii. setiap bantuan oleh pelatih atau penolong yang menyumbang pada penyelesaian suatu elemen.

4.2 Kesalahan dalam Pelaksanaan Teknik dan Bentuk

1. Kesalahan pelaksanaan seperti bengkok lutut, bengkok lengan, postur atau posisi tubuh yang buruk, irama yang buruk, amplitudo yang kurang, dsb. selalu dipotong sesuai dengan derajat kesalahan atau penyimpangan dari apa yang dianggap penampilan sempurna.
2. Kesalahan pelaksanaan seperti bengkok lengan, tungkai atau tubuh dikategorikan sebagai berikut:

   Kesalahan kecil: bengkok sedikit

   Kesalahan medium: bengkok yang besar

   Kesalahan besar: bengkok yang ekstrim
3. Untuk kekuatan bertahan atau posisi bertahan sederhana pada setiap alat, penyimpangan angular dari posisi bertahan yang sempurna membatasi besarnya kesalahan teknis dan pemotongan teknis yang sesuai:

Kesalahan kecil	**Kesalahan medium**	**Kesalahan besar**	**Tidak diakui oleh Juri A**
sampai 15°	16° - 30°	>30°	>45°

Contoh:

15° 30°

15° 30°

15° 30°

Penyimpangan dalam posisi bertahan sekitar 30° atau lebih akan menerima pemotongan besar dari juri B. Di samping itu, penyimpangan sekitar 45° atau lebih tidak akan diakui oleh juri A.

4. Selama elemen ayunan yang melewati atau berakhir dalam handstand atau yang berakhir dalam posisi bertahan kekuatan, penyimpangan dari posisi yang benar akan dihukum sebagai berikut:

Tidak dipotong : menyimpang hingga 15°
Kesalahan kecil : menyimpang antara 16° hingga 30°
Kesalahan medium: menyimpang antara 31° hingga 45°
Kesalahan besar : menyimpang lebih dari 45° dan tidak diakui (juri A)

NB: Penyimpangan dalam posisi akhir untuk elemen ayunan sekitar 45° atau lebih (atau untuk elemen memuntir (twist) sekitar 90° atau lebih) akan menerima pemotongan besar dari juri B dan tidak akan diakui oleh juri A.

5. Semua elemen bertahan harus ditahan minimum 2 detik, diukur dari saat posisi berhenti penuh telah dicapai. Elemen yang ditahan kurang dari 1 detik akan menerima pemotongan besar dan tidak akan diakui oleh juri A. Ketentuannya sebagai berikut:

>2 detik	tidak ada pemotongan
1 - 2 detik	kesalahan kecil
1 detik	kesalahan medium
<1 detik	kesalahan besar dan tidak diakui

6. Pemotongan untuk pendaratan yang buruk diuraikan dalam Pasal 24 Code of Points. Pendaratan yang benar adalah pendaratan yang direncanakan, bukan yang terjadi karena faktor kebetulan hingga berakhir pada posisi berdiri. Suatu elemen harus ditampilkan dengan teknik yang sangat baik sehingga pesenam telah benar-benar menyelesaikannya dan mempunyai waktu untuk mengurangi putaran dan/atau meluruskan tubuh sebelum mendarat.

4.4 Tabel Kesalahan Pelaksanaan

Kesalahan	**Kecil 0.10**	**Medium 0.20**	**Besar 0.30**
Kesalahan Pelaksanaan Teknis			
Penyimpangan dalam ayunan ke atau melalui handstand atau ke bertahan kekuatan atau dalam elemen circle	15° - 30°	31° - 45°	>45° dan tidak diakui
Penyimpangan angular dari posisi bertahan yang sempurna	hingga 15°	16° - 30°	31° - 45° >45° tidak diakui
Press dari posisi bertahan yang buruk	pemotongan sesuai dengan posisi bertahan yang mengawalinya		
Memuntir (twist) yang tidak selesai	hingga 30°	31° - 60°	61° - 90° >90 tidak diakui
Kurang tingginya atau amplitudo salto dan elemen layangan	+	+	
Tumpuan tangan tambahan atau intermediate	+		
Kekuatan dengan ayunan dan sebaliknya	+	+	+

Lamanya elemen bertahan (2 detik)	1 - 2 detik	1 detik	<1 detik dan tidak diakui
Kesalahan teknis lainnya	+	+	+
Kesalahan Pelaksanaan Estetis			
Posisi tubuh tidak jelas (tekuk, menyudut, lurus)	+	+	+
Menyesuaikan atau membetulkan posisi tangan atau pegangan	+		
Lengan bengkok, tungkai bengkok, tungkai terbuka	+	+	+
Postur atau posisi tubuh yang jelek atau pembetulan postural dalam posisi akhir	+	+	+
Salto dengan lutut atau kaki terbuka	<kelebaran bahu	> kelebaran bahu	
Bukaan kaki yang tidak seharusnya		+	
Kesalahan estetis lainnya	+	+	+
Kesalahan-Kesalahan Bertipe Gangguan			
Berjalan pada handstand atau melompat (setiap langkah atau lompatan)	+		
Gangguan pada gerakan ke atas	+	+	+
Dua atau lebih usaha pada elemen bertahanu kekuatan		+	+
Ketidakstabilan dalam atau jatuh dari handstand		ayunan atau goyangan besar	Jatuh dari handstand
Menyentuh alat atau lantai	+	+	
Memukul alat atau lantai		+	+
Gangguan dalam latihan tanpa jatuh			+
Ayunan tambahan atau layaway		setengah atau layaway	seluruhnya
Jatuh dari atau ke atas alat			0.50
Bantuan oleh pelatih dalam menyelesaikan sebuah gerakan			0.50 dan tidak diakui
Kesalahan pada Pendaratan			
Kurangnya pelurusan dalam persiapan pendaratan	+	+	
Kaki terbuka pada pendaratan	<kelebaran bahu	> kelebaran bahu	
Ketidakstabilan, penyesuaian minor dari kaki, atau ayunan lengan berlebihan pada pendaratan	+		
Kehilangan keseimbangan pada pendaratan	sedikit tidak stabil, langkah kecil atau	menyentuh matras dengan 1 atau 2 tangan	menumpu atau menekan matras

	hop, 0.1 setiap langkah		dengan 1 atau 2 tangan
Jatuh pada saat pendaratan			0.5 dan tidak diakui jika tidak ada pengontrolan sesaat.
Pemotongan Umum (Setelah latihan berakhir)			
Kekurangan harmoni (keselarasan), irama, dan kelentukan dalam seluruh penampilan	+	+	

Bagian 5- KUDA LOMPAT

5.1 Pertimbangan Umum

Kuda lompat dinilai secara berbeda dari kelima alat yang lain. Penilaian pada kuda lompat hanya dilakukan terhadap satu gerakan tunggal yang ditampilkan secara singkat dan cepat. Wasit harus menilai penampilan tersebut didasarkan pada cara penilaian yang ditentukan sebagai berikut:

Penilaian pada kuda lompat sebagai lompatan wajib ditentukan dengan nilai dasar 10.00. Dengan nilai dasar tersebut, nilai penampilan pada kuda lompat dapat dialokasikan pada beberapa bagian lompatan, yaitu:

Nilai dasar:	5.00	
Tolakan dari kuda	2.00	
Posisi Tubuh	2.00	
Pendaratan	1.00	
Jumlah:		10.00

Dengan cara tersebut, semua lompatan yang diwajibkan bagi semua pesenam pada peringkat tertentu, diberi nilai dasar 5.00, yang berarti nilai terendah yang boleh diberikan adalah 5.00. Sedangkan perhatian wasit diarahkan pada ketiga aspek lainnya.

Tolakan dari kuda-kuda. Dorongan dari kuda-kuda menunjuk pada fase layangan kedua, setelah tangan pesenam menolak pada badan kuda-kuda. Kualitas dorongan ini dapat dilihat dari dua hal:

1. Terlihatnya kenaikan tubuh yang nyata ke udara, dan
2. Tercapainya jarak pendaratan yang cukup jauh dari kuda-kuda.

Posisi tubuh. Posisi tubuh yang harus dinilai adalah ketika pesenam berada pada saat layangan, baik ketika kaki pesenam meninggalkan papan tolak (fase layang pertama) maupun ketika kedua tangan meninggalkan kuda-kuda (layangan kedua) hingga pesenam mendarat di lantai. Posisi tubuh yang harus dicapai oleh pesenam pada saat layangan ini, tentunya sesuai dengan tuntutan dari jenis lompatan yang dilakukan.

Pendaratan. Pendaratan yang baik adalah pendaratan yang terkontrol dengan posisi tubuh yang baik pula. Setiap ketidakstabilan maupun tambahan langkah akan menyebabkan pemotongan nilai.

5.2 Penilaian kuda lompat

Tabel di bawah dapat dijadikan pedoman untuk menilai apakah syarat-syarat dari setiap aspek dalam lompatan sudah dipenuhi atau belum. Tabel ini terutama harus dijadikan pedoman bagi wasit dalam melakukan pemotongan.Pemotongan dari setiap unsur bisa berkisar antara 0.10 hingga 0.50, dan tidak boleh melebihi nilai yang disediakan.

	Lompatan Jongkok (Squat V.)	**Handspring Mendarat punggung**
Tolakan pada kuda	1 meter di udara 2 meter dari kuda-kuda	1/2 meter di udara tangan 1/2 meter dari kotak pada pendaratan
Posisi tubuh	panggul tinggi pada layangan pertama tubuh lurus sebelum mendarat	Tubuh lurus pada seluruh fase
Pendaratan	tidak ada langkah posisi tubuh baik	tubuh lurus tidak berputar

Bagian 6-TANGGUNG JAWAB WASIT

Sebagai seorang wasit senam yang terakreditasi, Anda bertanggung jawab untuk melaksanakan tugas Anda dengan cermat dan efisien. Pesenam dan pelatih memiliki rasa hormat dan harapan yang tinggi pada tugas Anda. Dalam tugas wasit, anda harus memastikan bahwa Anda taat pada beberapa hal di bawah ini:

1. Bersifat siap menolong dan memberi penjelasan kepada pesenam dan pelatih. Di samping itu, tugas wasit berkaitan erat dengan kelancaran kejuaraan dan bertindak cepat dan sigap dalam menilai; tentunya dengan tidak mengorbankan ketelitian.
2. Menjadi sangat familiar dengan latihan rangkaian wajib dari peringkat pesenam yang diwasiti.
3. Wasit memainkan peranan yang sangat penting dalam pengembangan pesenam. Anda harus bertindak adil dan jujur, serta benar-benar menghargai pada penampilan yang baik.