

KEBIJAKAN DAN REGULASI WASIT IBL 2008

Poin-poin yang ada di bawah ini merupakan kebijakan dan regulasi resmi wasit dan petugas yang bertugas saat pertandingan yang dikeluarkan IBL untuk bisa diterapkan dan dipatuhi oleh anggotanya,

1. Seragam wasit:

- Kaos warna abu-abu V-neck dengan kombinasi strip hitam abu-abu pada leher dan lengan (selalu dimasukkan dalam celana panjang)
- Lambang atau logo PERBASI berada di dada sebelah kiri dan IBL berada di dada sebelah kanan.
- Celana bahan panjang warna hitam dengan sabuk warna hitam (jika di perlukan)
- Sepatu olahraga warna hitam, kaos kaki hitam serta peluit hitam dengan gantungan peluit warna hitam.
- Jam tangan, Kalung, gelang, Cincin, asesoris atau perhiasan sejenisnya tidak diperkenankan.

2. Tingkah laku dan penampilan :

- Selalu berpenampilan rapi, bersih dan bersepatu.
- Selalu menjaga sikap dan tingkah laku yang bermartabat sebelum, ketika pertandingan ataupun sesudah pertandingan.
- Ketika terjadi time-out wasit tidak diperbolehkan duduk atau bersandar di tempat petugas meja atau terlibat percakapan dengan penonton atau yang lainnya.
- Sebelum, ketika atau sesudah pertandingan wasit tidak diperkenankan bermain-main dengan bola (shoot around) wasit berada disana hanya untuk mewasiti.

3. Waktu Bertugas:

Para wasit diharuskan sudah berada ditempat pertandingan Minimal 1 jam sebelum waktu permainan, ini tidak hanya Untuk ketepatan waktu pertandingan tetapi juga untuk mem Berikan kesempatan kepada wasit untuk mendapatkan Atmosfir pertandingan, Pre-Game conference dan untuk Dapat melakukan pemanasan dengan baik.

4. Penugasan Wasit:

Penugasan wasit berdasarkan kepada: kemampuan dan kesediaan wasit yang ditugaskan yang ditentukan oleh:

- a. Koordinator wasit
- b. Pengawas pertandingan
- c. Tim evaluator wasit

5. Penataran dan penyegaran:

Setiap wasit yang dinominasikan untuk berbertugas pada Kompetisi IBL wajib mengikuti penyegaran yang diadakan IBL dengan biaya ditanggung oleh IBL, penyegaran ini bertujuan untuk seleksi wasit yang akan ditugaskan pada IBL Selanjutnya, evaluasi pertandingan secara keseluruhan dan tentunya untuk meningkatkan kualitas Wasit, waktu penyelenggaraan kegiatan sebelum kompetisi IBL bergulir.

6. Kode Etik Fair Play:

- a. Memastikan bahwa setiap pemain mendapat kesempatan untuk menampilkan kemampuan terbaiknya dalam bingkai peraturan permainan.
- b. Membantu dan mendorong para pelatih, pemain dan penonton untuk selalu bermain berlandaskan semangat FAIR PLAY dan menghormati peraturan permainan.
- c. Selalu memelihara suasana dan atmosfer kompetisi yang sehat.
- d. Selalu berusaha memimpin pertandingan sebaik mungkin tanpa membedakan level pertandingan.
- e. Tidak akan membiarkan intimidasi dari pemain, pelatih, official dan pemain cadangan baik secara verbal maupun perbuatan, tidak akan mentolerir terhadap sikap yang dilakukan pelatih, official, pemain cadangan, penonton atau diri saya sendiri.
- f. Selalu tampil dengan standar profesional baik dari segi penampilan ataupun kondisi fisik ketika memimpin pertandingan.
- g. Selalu konsisten dan objektif dalam mengambil keputusan pada saat pertandingan tanpa menghiraukan perasaan pribadi terhadap tim, pemain atau pelatih tertentu.
- h. Selalu berusaha menyelesaikan konflik dengan tenang tapi bermartabat.
- i. Selalu terbuka untuk berkomunikasi dengan pemain, pelatih atau official sebelum dan sesudah pertandingan selama masih di lingkungan tempat pertandingan.

- j. Selalu membuka diri untuk menerima kritik yang membangun dengan rasa hormat dan semangat saling menghargai terhadap pandangan yang berbeda.
- k. Selalu bersikap hormat kepada pemain, pelatih, official, sukarelawan dan penonton.
- l. Selalu berusaha meningkatkan kualitas fisik dan pengetahuan perwasitan untuk meningkatkan kualitas pertandingan.
- m. Selalu berusaha bekerjasama dengan pemain, pelatih, official demi kepentingan dan kemajuan pertandingan.
- n. Tidak merokok dan minum-minuman beralkohol selama event berlangsung.
- o. Selalu memberikan kontribusi positif untuk kemajuan bolabasket.
- p. Selalu menjaga dan meningkatkan reputasi dan nama baik IBL.

PERMINTAAN :

7. Fasilitas dan honorarium wasit:

- 1. Setiap wasit yang bertugas akan memperoleh kontrak secara tertulis untuk mendapat kepastian hukum.
- 2. Setiap wasit yang bertugas akan memperoleh 4 stel seragam wasit , 2 celana panjang, 1 stel jaket, 2 pasang sepatu wasit, 1 pasang sepatu running, 2 travel bag, 2 buah peluit dan 3 helai handuk kecil.
- 3. Setiap wasit yang bertugas akan memperoleh penginapan minimal dihotel berbintang 3.
- 4. Setiap wasit yang bertugas dengan jarak melewati 2 propinsi dari daerah asalnya akan memperoleh tiket penerbangan kelas ekonomi.
- 5. Setiap wasit yang bertugas akan memperoleh jemputan dari bandara setempat ke tempat penginapan.
- 6. Setiap wasit yang bertugas akan memperoleh gaji bulanan sebesar Rp.2.000.000;/bulan
- 7. Setiap wasit yang bertugas akan memperoleh honor mewasiti sebesar Rp.500.000;/game
- 8. Setiap wasit yang bertugas akan memperoleh uang cuci sebesar Rp.100.000/hari dan uang makan Rp.100.000/hari selama event berlangsung

KENAPA PERTANDINGAN KITA BUTUH 3 WASIT?

Sejak tahun 2000 FIBA melakukan banyak perubahan peraturan permainan diantaranya yang sangat mempengaruhi adalah perubahan 10 second violation ke 8 second violation dan 24 second violation, tentunya perubahan ini bertujuan agar pertandingan basket semakin menarik dan atraktif untuk disaksikan karena memaksa pemain bergerak lebih cepat dan melakukan eksekusi lebih banyak.

Berdasarkan penelitian ilmiah Mateja Loncar, Simon Licen (Slovenia FIBA Referee and also Basketball department at university of Ljubljana's Faculty of Sport) dan Prof. Brane Dezman dari universitas yang sama tentang korelasi perubahan peraturan diatas dengan situasi pertandingan dengan menggunakan peraturan baru terbukti terjadi peningkatan situasi serangan pada setiap pertandingan.

Table 1. sample perbandingan pertandingan

Kejuaraan	NATT	DIFF	PTS	FG %	FT %	TO	PF
WC 1998	81.6		71.5	44.7	65.8	13.7	21.3
WC 2002	91.1	9.5	83.6	44.6	73.2	14.2	23.2
EC18.2000	80.0		69.1	45.3	70.7	14.9	20.8
EC18.2002	89.4	9.4	75.9	43.3	68.1	14.2	20.8

NATT: Number of Attack, DIFF: Difference, PTS: Point Per Game
FG: Field goal percentage, FT: Free throw percentage,
TO: Turnovers, PF: Personal Fouls

Berdasarkan data diatas mereka menyimpulkan dengan berubahnya peraturan maka jumlah situasi serangan di pertandingan meningkat jika serangan meningkat dapat dipastikan situasi bertahan juga meningkat maka situasi foul, violations, substitution, time-out, dll meningkat dengan meningkatnya elemen-elemen ini maka **jarak wilayah dan kejadian yang harus di awasi dipastikan meningkat.**

Sistem mechanical court dalam perwasitan berfungsi untuk membantu menentukan posisi yang baik, bergerak efisien, dan dapat sudut pandang yang tepat bagi wasit dalam mengambil keputusan.

Dengan menggunakan 3 person officiating akan lebih efektif dibandingkan dengan 2 person officiating dalam mengambil keputusan berkenaan dengan jarak area yang harus diawasi, jumlah kejadian yang harus diambil karena tanggung jawab tersebut dibagi tiga referee.

Kondisi ini juga sangat menguntungkan terutama dalam mengawasi kejadian saat transisi dari defense ke offense dan situasi fastbreak, karena dengan semakin dekatnya jarak yang ditempuh oleh referee maka akan semakin memungkinkan wasit untuk bergerak lebih cepat.

Table 2. sampel karakteristik game

GAME VARIABLE	1ST GAME - 2 OFFICIALS			2ND GAMES - 3 OFFICIALS EC 2003			
	SLOVAN	LASKO	1ST GAME AVERAGE	SLOVAN	LASKO	2ND GAME AVERAGE	EC AVERAGE
ATTACKS	88	91	89.5	89	86	87.5	85.3
POINT	89	83	86	76	92	84	77.6
FIELD GOAL ATTEMPS	60	58	59	63	52	57.5	58.9
TURNOVERS	11	13	12	12	12	12	14.1
FREE THROW ATTEMPS	34	40	37	28	44	36	24.5
FOULS	32	29	30.5	29	27	28	24.2

Data dari tabel diatas diambil dari playoff slovenian basketball league 2003, dimana pertandingan pertama dengan 2 officials dilanjutkan dengan game ke 2 gengan 3 officials(1 referee dari pertandingan pertama) kedua games tersebut dipimpin oleh 4 wasit FIBA.

Pada saat pertandingan 2 camera di pasang pada langit-langit hall yang masing-masing mengawasi ½ lapangan pertandingan, Ke 4 wasit yang bertugas dipasangi perangkat elektronik yang dihubungkan dengan computer yang menggunakan program SAGIT yaitu program yang mampu mentracking pergerakan jarak dan kecepatan wasit selama memimpin pertandingan, dari pertandingan diatas menghasilkan data,

Tabel 3. jarak tempuh wasit berdasarkan tingkat kecepatan

VARIABLE	JML WASIT	REST	%	WALK	%	SLOW RUN	%	MEDIUM FAST RUN	%	FAST RUN	%	ALL RUN	%	WALK + RUN	%
DISTANCE	2	0	0	2169	32.4	2340	34.5	1869	27.6	368	5.4	4577	67.6	6773	100
	3	0	0	1982	37.5	2061	38.9	1083	20.5	166	3.1	3309	62.5	5291	100

Dari data tabel 3 menunjukkan, dalam pertandingan yang dipimpin oleh **2 officials** mereka melakukan pergerakan sejauh **6773 m** secara keseluruhan, mereka berlari baik dengan tempo cepat ataupun sedang **sejauh 4577 m sama dengan 67.6% dan berjalan 2169 m atau setara dengan 32.4% secara keseluruhan.**

Sedangkan pertandingan yang dipimpin **3 officials** mereka **berjalan 1982 m atau 37.5%, berlari 3309 m atau 62.5% dan secara keseluruhan jarak tempuh mereka baik lari ataupun berjalan 5291 m.**

Data diatas jelas menunjukan bahwa 2 officials melakukan jangkauan yang lebih jauh di dibandingkan 3 officials di ke 4 kategori baik berjalan ataupun berlari, dan perbedaan terbesar adalah pada kategori **medium-fast run category** sejauh 776 m.

Data yang tidak jauh berbeda juga di perlihatkan pada tabel 4, di mana perhitungan menggunakan pergerakan officials berdasarkan waktu (dalam berbagai tingkat kecepatan) menunjukan, **2 officials** selalu bergerak dalam pertandingan **selama 85.1 menit (94.9% dari total time), dan istirahat hanya 4.5 menit (5.1% dari total time), 3 officials** dalam pertandingan bergerak selama **78.9 menit (88.8% dari total time), dan beristirahat 9.9 menit (11.2% dari total time,** lebih lanjut juga terungkap bahwa 2 officials bergerak lebih lama pada saat memimpin pertandingan dengan berlari dibandingkan 3 officials yaitu: **29.4 menit atau 32% of total time** berbanding **22.9 menit atau 25.8% dari total time.**

Tabel 4. jarak tempuh wasit berdasarkan waktu

VARIABLE	unit	wasit	Rest	%	Walk	%	Slow Run	%	Med fast run	%	Fast Run	%	All Run	%	Walk +all Run	%	Rest+ Walk+ allRun	%
TIME	Detik	2	275	5.1	3344	62.1	1217	22.6	477	8.9	68	1.3	1763	32.8	5107	94.9	5381	100
		3	596	11.2	3362	63.1	1058	19.8	288	5.4	28	0.5	1374	25.8	4736	88.8	5332	100
TIME	menit	2	4.6		55.7		20.3		8.0		1.1		29.4		85.1		89.7	
		3	9.9		56.0		17.6		4.8		0.5		22.9		78.9		88.9	

