

-Let's play by the rule, and may the best team win!-

Pendahuluan

Sebuah pertandingan pada hakekatnya diatur dan dikendalikan oleh suatu peraturan. Dalam olahraga bolabasket, salah satu peraturan pengendali tersebut disusun dan diterbitkan oleh FIBA (*Federation Internationale de Basketball*), khususnya oleh Komisi Teknis (*Technical Commission*), dan disebut *Official Basketball Rules*. *Rules* tersebut bukanlah satu-satunya peraturan permainan bolabasket yang ada di dunia internasional tetapi merupakan peraturan yang paling banyak digunakan di sejumlah negara, termasuk di Indonesia.

Dalam perkembangannya, *Official Basketball Rules* telah mengalami beberapa kali revisi. Perubahan tersebut tidak lain untuk memberikan jawaban pada sistem olahraga modern yang menuntut suatu permainan yang atraktif, dinamis, dan progresif sehingga dapat menarik banyak peminat.

Sampai disusunnya tulisan ini, edisi terbaru dari *Official Basketball Rules* adalah edisi tahun 2006 yang telah disetujui oleh Dewan Utama (*Central Board*) FIBA dan resmi berlaku mulai tanggal 1 Oktober 2006. Karenanya, sebagian besar referensi yang digunakan dalam tulisan ini bersumber pada *Official Basketball Rules 2006*.

Pentingnya Pemahaman Peraturan Permainan

Peraturan permainan bolabasket diciptakan dengan tujuan dan semangat untuk memberikan kesempatan berkompetisi yang adil dan seimbang bagi kedua belah pihak yang bertanding. Peraturan permainan merupakan sebuah perangkat yang mendefinisikan tingkat keleluasaan (dan juga batasan) kepada semua personel yang terlibat di dalamnya. Karenanya, seorang pelatih wajib mengerti dan memahami peraturan permainan dengan baik. Mengapa? Tidak lain agar ia mampu mengintegrasikan pemahaman tersebut dengan sistem permainan yang akan ia latih kepada timnya. Sebagai contoh, tidak mungkin seorang pelatih memberikan suatu pola penyerangan yang mengharuskan pemain *post* berada di dalam daerah *key hole* selama lebih dari 3 detik (karena pemain tersebut akan terkena pelanggaran 3 detik). Contoh lainnya, sebuah pola *press breaker* harus didesain sedemikian oleh pelatih agar bola dapat melewati *center line* dalam waktu kurang dari 8 detik (jika tidak tim akan terkena pelanggaran 8 detik), dan demikian seterusnya.

Selain hal tersebut di atas, pemahaman yang mendalam tentang peraturan permainan pun akan sangat membantu pelatih dalam situasi pertandingan (*game situation*). Tentu saja, para pelatih pun harus membagikan pengetahuannya ini kepada para pemain yang ia latih sehingga mereka mengerti hal-hal apa saja yang boleh mereka lakukan dan hal-hal apa saja yang tidak boleh.

Faktanya, banyak pelatih yang tingkat pemahamannya terhadap peraturan permainan kurang baik. Hal ini dapat disebabkan oleh banyak faktor seperti

kurangnya edukasi yang dilakukan oleh badan yang berwenang, tidak tersedianya bahan-bahan pendukung, ketiadaan lembaga yang khusus membidangi hal ini, dan lain sebagainya. Namun seorang pelatih yang baik tentu tidak akan mudah menyerah terhadap tantangan ini, karena saat seseorang memutuskan untuk menjadi pelatih maka mulai saat itu juga ia harus siap untuk menghadapi banyak kendala dan hambatan yang menghadang dalam jalan menuju keberhasilan.

Setelah menyadari pentingnya pemahaman peraturan permainan, diharapkan para pelatih mau berusaha lebih keras untuk belajar mendalaminya dan tidak ragu untuk berdiskusi, bertanya, mengemukakan pendapat, dan saling membantu demi kemajuan olahraga bolabasket itu sendiri.

Seorang pelatih yang mengenal karakter timnya akan membuat timnya cukup baik untuk memenangkan sebuah pertandingan. Seorang pelatih yang mengenal karakter timnya dan karakter tim lawan akan membuat timnya cukup baik untuk memenangkan beberapa pertandingan. Seorang pelatih yang mengenal karakter timnya, karakter tim lawan, dan memahami peraturan permainan akan membuat timnya cukup baik untuk memenangkan banyak pertandingan.

Perspektif Pelatih untuk Kegunaan Praktis

Inti dari tulisan ini adalah untuk menyuguhkan tinjauan terhadap peraturan permainan bolabasket dari perspektif pelatih. Dari sudut pandang tersebut, diharapkan dapat diperoleh pemahaman tentang beberapa hal yang akan dapat diterapkan oleh seorang pelatih secara praktis (*practical application*). Perlu ditegaskan bahwa tulisan ini tidak mencoba untuk “membedah” peraturan permainan secara menyeluruh dan bukanlah sebuah interpretasi resmi. Para pelatih pun wajib untuk mempelajari lebih lanjut tentang peraturan permainan dan tidak membatasi pengetahuannya hanya dari tulisan ini saja.

Terjemahan yang dilakukan pada beberapa bagian dari *Official Basketball Rules* 2006 di bawah ini bersifat bebas dan bukanlah terjemahan resmi. Jika ada ketidakjelasan atau perbedaan interpretasi mengenai suatu bagian dalam peraturan, maka untuk menyelesaikannya haruslah mengacu kepada versi aslinya dalam Bahasa Inggris.

Artikel 4: Tim

4.2.1

Satu tim terdiri dari:

- ✓ Tidak lebih dari 12 orang pemain yang berhak bermain, termasuk kapten.
- ✓ Seorang pelatih dan seorang asisten pelatih (jika ada).
- ✓ Maksimal 5 orang pendukung tim yang boleh duduk di *bench* dan memiliki tanggungjawab khusus seperti: manajer, dokter, fisioterapis, petugas statistik, penerjemah, dan sebagainya.

Komentar: Kecuali dinyatakan lain di peraturan pertandingan, jumlah anggota tim yang berhak berada di bench area pada suatu pertandingan adalah maksimal 19 orang.

4.3.1

Seragam pemain terdiri dari:

- ✓ Kaos yang memiliki warna dominan sama di bagian depan dan belakang. Semua pemain harus memasukkan kaos mereka ke dalam celana. Seragam jenis "all-in-one" boleh digunakan.
- ✓ Kaos T, model apapun, tidak boleh dikenakan di bawah kaos seragam kecuali ada izin medis. Jika ada izin medis, maka warna kaos T yang digunakan harus memiliki warna dominan yang sama dengan warna kaos seragam.
- ✓ Celana yang memiliki warna dominan sama di bagian depan dan belakang, tetapi tidak harus sama warnanya dengan kaos.
- ✓ Pakaian dalam tambahan yang melebihi batas celana boleh digunakan selama memiliki warna dominan yang sama dengan warna celana.

4.3.2

Nomor pada seragam harus jelas terlihat dan:

- ✓ Setiap tim harus menggunakan nomor 4 sampai 15. Federasi nasional memiliki wewenang untuk membolehkan penggunaan nomor-nomor lainnya dengan batas maksimum 2 digit.
- ✓ Pemain dari satu tim yang sama tidak boleh memakai nomor yang sama.

4.3.3

Setiap tim harus mempunyai minimal 2 set seragam dan:

- ✓ Tim pertama yang dituliskan dalam jadwal harus menggunakan kaos berwarna terang (sebaiknya putih).
- ✓ Tim kedua yang dituliskan dalam jadwal harus menggunakan kaos berwarna gelap.
- ✓ Jika kedua tim yang bertanding sepakat, mereka boleh menukar warna kaos.

Komentar: Warna kaos dan celana tidak harus sama dan tim yang disebut pertama dalam jadwal hanya wajib menggunakan kaos berwarna terang (celana tidak harus berwarna terang juga) dan demikian juga dengan tim yang disebut kedua dalam jadwal tidak harus memakai celana berwarna gelap.

Artikel 5: Cedera pada Pemain

5.1

Jika terjadi cedera pada pemain, wasit berhak untuk menghentikan pertandingan.

5.2

Jika saat terjadi cedera bola berstatus hidup, maka wasit tidak langsung meniup peluitnya sampai tim yang menguasai bola melakukan usaha tembakan, kehilangan penguasaan, sengaja menghentikan permainan, atau bola menjadi berstatus mati. Wasit boleh langsung menghentikan pertandingan jika hal itu perlu untuk melindungi pemain yang cedera.

5.3

Jika pemain yang cedera tidak dapat segera meneruskan permainan (dalam waktu sekitar 15 detik) atau jika ia telah menerima perawatan, maka ia harus diganti atau tim itu harus melanjutkan permainan dengan jumlah pemain kurang dari 5 orang.

5.4

Pelatih, asisten pelatih, pemain cadangan, dan pendukung tim boleh masuk ke lapangan, dengan seizin wasit, untuk membantu pemain yang cedera sebelum ia diganti.

5.6

Sewaktu bertanding, pemain yang berdarah atau memiliki luka yang terbuka harus diganti. Dia boleh kembali bermain hanya setelah pendarahannya berhenti dan lukanya telah sepenuhnya ditutup.

Komentar: Jika seorang pemain telah menerima perawatan di dalam lapangan, maka ia harus diganti meskipun proses perawatan tersebut memakan waktu kurang dari 15 detik.

Artikel 7: Tugas dan Wewenang Pelatih

7.1

Paling lambat 20 menit sebelum pertandingan dimulai, setiap pelatih atau perwakilannya harus memberikan kepada *scorer* daftar nama dan nomor seragam pemainnya yang akan bertanding, berikut dengan nama kapten, pelatih, dan asisten pelatih. Semua pemain yang namanya didaftarkan berhak untuk bermain meskipun datang setelah pertandingan dimulai.

7.2

Paling lambat 10 menit sebelum pertandingan dimulai, setiap pelatih harus menandatangani *scoresheet* sebagai tanda persetujuannya terhadap daftar nama dan nomor seragam pemainnya yang telah didaftarkan sebelumnya. Pada saat yang sama, ia harus menunjukkan 5 pemain yang akan menjadi *starter*.

7.4

Pelatih dan asisten pelatih boleh pergi ke meja petugas pertandingan selama pertandingan berlangsung untuk menanyakan informasi statistik hanya ketika bola berstatus mati dan jam pertandingan sedang berhenti.

7.7

Jika kapten tim meninggalkan lapangan, pelatih harus memberitahu wasit nomor pemain yang berada di lapangan yang akan bertindak sebagai kapten pengganti.

7.9

Pelatih menunjuk penembak *free throw* dari timnya pada semua kasus dimana penembak *free throw* tidak ditentukan oleh peraturan.

Komentar: Pelatih harus proaktif memberikan daftar nama dan nomor seragam pemainnya. Ia juga harus proaktif untuk memberitahu wasit pengganti kapten apabila kapten tim

ditarik keluar lapangan. Pada kasus technical foul, pelatih menentukan siapa pemainnya yang akan melakukan tembakan bebas.

Artikel 12: Jump Ball dan Alternating Possession

12.2.2

Rekan setim tidak boleh menempati posisi yang bersebelahan di sekeliling lingkaran tengah jika seorang pemain lawan ingin menempati posisi tersebut.

12.2.4

Bola harus ditepis dengan tangan pelompat setelah bola mencapai titik tertinggi.

12.2.5

Kedua pelompat tidak boleh meninggalkan posisinya sampai bola telah ditepis.

12.2.6

Kedua pelompat tidak boleh menangkap bola atau menepisnya lebih dari dua kali sampai bola telah menyentuh pemain lain atau lantai.

12.2.7

Jika bola tidak ditepis oleh kedua pelompat, maka proses *jump ball* akan diulangi.

12.2.8

8 pemain lainnya (selain pelompat) tidak boleh menempatkan badannya masuk ke lingkaran tengah sebelum bola ditepis.

Komentar: Jika bola telah ditepis dan menyentuh pemain lain atau lantai, maka pemain yang menjadi pelompat boleh mengambil dan memegang bola tersebut. Jumlah maksimal tepisan yang dapat terjadi pada bola adalah 4 kali.

12.4.7

Sebuah pelanggaran yang dilakukan oleh satu tim sewaktu sedang melaksanakan *throw in* sebagai bagian dari aturan *alternating possession* akan menghilangkan hak *alternating possession*-nya. Bola akan diberikan kepada tim lawannya (sebagai hukuman atas pelanggaran yang terjadi) dan pada situasi *jump ball* berikutnya, giliran tim lawannya itu yang memperoleh hak *alternating possession*.

12.4.8

Sebuah *foul* yang dilakukan oleh kedua tim:

- ✓ Sebelum awal kuartir selain kuartir pertama, atau
 - ✓ Saat pelaksanaan *alternating possession throw in*
- tidak membuat tim yang melaksanakan *throw in* kehilangan hak *alternating possession*-nya.

Komentar: Jika pemain dari tim yang akan melakukan throw in sebagai bagian dari aturan alternating possession melakukan foul, maka tim tersebut akan mendapat hukuman atas foul yang dilakukan tetapi tim itu tidak kehilangan hak alternating possession berikutnya.

Artikel 13: Bagaimana Bola Dimainkan

13.2.1

Berlari dengan bola, dengan sengaja menendang atau menghalangi bola dengan bagian manapun dari kaki atau memukulnya dengan kepalan tangan adalah pelanggaran. Tetapi, apabila bola mengenai bagian kaki atau jika bagian kaki menyentuh bola secara tidak sengaja bukanlah sebuah pelanggaran.

Komentar: Kata kunci disini adalah dengan sengaja dan tidak sengaja. Menyentuh bola dengan kaki bukan pelanggaran selama itu insidental (tidak disengaja).

Artikel 17: Throw In

17.2.6

Jika bola masuk hasil tembakan lapangan atau lemparan bebas:

- ✓ Semua pemain dari tim yang kemasukan boleh melakukan *throw in* di titik manapun di belakang *endline*. Hal ini juga boleh dilakukan setelah bola diberikan oleh wasit menyusul terjadinya *time out* atau interupsi terhadap pertandingan setelah bola masuk.
- ✓ Pemain yang melakukan *throw in* boleh bergerak lateral atau mundur dan bola boleh saling dioper diantara rekan setim di belakang *endline*, tetapi hitungan 5 detik dimulai saat bola dipegang pertama kali oleh pemain di belakang *endline*.

*Komentar: Peraturan ini harus disampaikan oleh pelatih kepada pemainnya. Kebebasan untuk bergerak di *endline* setelah terjadinya skor akan sangat membantu untuk memecahkan tekanan (*press breaker*) yang dilakukan oleh tim lawan.*

Artikel 18: Time Out

18.2.3

Kesempatan *time out* dimulai sewaktu:

- ✓ Bola berstatus mati, waktu pertandingan berhenti, dan wasit telah mengakhiri komunikasinya dengan petugas meja.
- ✓ Bola menjadi berstatus mati menyusul terjadinya *free throw* terakhir yang berhasil masuk.
- ✓ Terjadi skor (bola masuk), hanya bagi tim yang kemasukan.

18.3.1

Hanya pelatih atau asisten pelatih yang memiliki hak untuk meminta *time out*. Dia harus menciptakan kontak mata dengan *scorer* atau dia harus pergi ke meja petugas pertandingan dan meminta *time out* dengan jelas, menggunakan tangannya untuk membuat sinyal *time out*.

*Komentar: Menyusul *free throw* terakhir yang berhasil, pelatih dari tim yang mencetak skor berhak mendapat *time out*. Hal ini dapat berperan penting terutama pada situasi akhir pertandingan dimana pelatih dari tim yang mencetak angka perlu memberikan ulasan strategi sesuai dengan situasi game. Dalam prosedur meminta *time out*, pelatih adalah orang yang bertanggungjawab atas pemberian *time out* dari *scorer*. Pelatih harus memastikan bahwa *scorer* telah melihat dan mengkonfirmasi permintaan *time out*nya.*

Artikel 19: Pergantian Pemain

19.3.7

Jika terjadi pergantian pemain sewaktu *time out* atau pada saat jeda permainan, pemain pengganti harus melapor kepada *scorer* sebelum masuk ke lapangan.

Komentar: Sebagian besar pemain pengganti tidak melakukan hal ini terutama pada kasus terjadi pergantian pemain pada jeda istirahat antar kuartar.

Artikel 20: Kalah Forfeit

20.1

Satu tim dinyatakan kalah *forfeit* jika:

- ✓ 15 menit setelah jadwal pertandingan, tim itu tidak hadir atau tidak dapat menghadirkan 5 orang pemainnya yang siap untuk bertanding.
- ✓ Melakukan aksi yang mencegah pertandingan dapat berlangsung.
- ✓ Menolak untuk bertanding setelah diinstruksikan oleh wasit.

Komentar: Satu tim dapat memulai sebuah pertandingan hanya jika ada 5 orang pemain yang berhak untuk bertanding hadir pada awal kuartar pertama.

Artikel 21: Kalah Default

21.1

Satu tim dinyatakan kalah *default* jika sewaktu pertandingan, tim itu memiliki kurang dari 2 orang pemain yang siap untuk bertanding di lapangan.

Komentar: Satu tim dapat terus bermain meskipun hanya tersisa 2 orang pemain yang berada di lapangan. Hal-hal yang menyebabkan pemain tidak dapat bermain antara lain adalah cedera, fouled out, dan terkena diskualifikasi.

Artikel 25: Travelling

25.2.3

Pemain yang terjatuh, berbaring, atau duduk di atas lantai:

- ✓ Hal yang sah jika seorang pemain terjatuh ke lantai sewaktu sedang memegang bola atau sewaktu sedang berbaring atau duduk di atas lantai, ia memperoleh penguasaan terhadap bola.
- ✓ Adalah sebuah pelanggaran jika pemain tersebut kemudian bergeser, berguling, atau melakukan upaya untuk berdiri sewaktu sedang memegang bola.

Komentar: Jika terjadi perebutan bola di lantai oleh pemain yang terjatuh, saat pemain di lantai menguasai bola tidak otomatis terkena pelanggaran travelling.

Artikel 26: Tiga Detik

26.1.1

Seorang pemain tidak boleh berada di daerah bersyarat lawannya selama lebih dari tiga detik berurutan sewaktu timnya sedang menguasai bola hidup di lapangan depan dan jam pertandingan sedang berjalan.

26.1.2

Perkecualian diberikan kepada pemain yang:

- ✓ Melakukan usaha untuk meninggalkan daerah bersyarat.
- ✓ Sedang berada di daerah bersyarat saat dia atau rekan setimnya sedang dalam posisi *act of shooting* dan bola sedang dalam proses meninggalkan tangan pemain untuk sebuah usaha tembakan.
- ✓ Melakukan *dribble* di daerah bersyarat untuk melakukan usaha tembakan lapangan setelah berada di sana selama kurang dari 3 detik.

26.1.3

Untuk menempatkan dirinya di luar daerah bersyarat, seorang pemain harus menempatkan kedua kakinya di lantai di luar daerah bersyarat.

Komentar: Begitu banyak syarat yang harus dipenuhi sebelum pelanggaran tiga detik dinyatakan terjadi. Bahkan ditambah lagi beberapa perkecualian sehingga tidak selayaknya seorang pemain sering terkena pelanggaran tiga detik.

Artikel 27: Pemain yang Dijaga Ketat.

27.1

Seorang pemain yang sedang memegang bola hidup di lapangan permainan dikategorikan "sedang dijaga ketat" jika lawannya berada dalam posisi menjaga yang aktif pada jarak tidak lebih dari 1 meter.

27.2

Seorang pemain yang dijaga ketat harus melakukan operan, tembakan, atau *dribble* dalam waktu 5 detik.

Komentar: Selama tidak dijaga ketat, seorang pemain dapat memegang bola selama mungkin dan tidak akan terkena pelanggaran 5 detik (namun aturan 8 detik dan 24 detik tetap berlaku).

Artikel 33: Kontak: Prinsip Umum

33.7

Screening adalah suatu upaya untuk memperlambat atau menghambat lawan tanpa bola untuk mencapai suatu posisi tertentu di lapangan permainan.

Screen yang sah terjadi ketika pemain yang melakukan *screen* terhadap lawannya:

- ✓ Dalam posisi statis (di dalam silindernya) ketika kontak terjadi.
- ✓ Menempatkan kedua kakinya di atas lantai ketika kontak terjadi.

Screen yang tidak sah terjadi ketika pemain yang melakukan *screen*:

- ✓ Sedang bergerak ketika kontak terjadi.
- ✓ Tidak memberikan jarak yang cukup dalam melakukan *screen* yang berada di luar jarak pandang lawannya ketika kontak terjadi.
- ✓ Tidak mematuhi elemen waktu dan ruang terhadap lawan yang sedang bergerak sewaktu kontak terjadi.

Jika *screen* dilakukan dalam jarak pandang lawan yang berdiri statis (dari depan atau dari samping), maka pelaku *screen* boleh memposisikan dirinya sedekat mungkin terhadap lawan, selama tidak ada kontak.

Jika *screen* dilakukan di luar jarak pandang lawan yang berdiri statis (dari belakang), maka pelaku *screen* harus memberikan jarak satu langkah normal terhadap lawan.

Jika lawan sedang bergerak, elemen waktu dan ruang harus diterapkan. Pelaku *screen* harus memberikan cukup ruang sedemikian sehingga lawan yang akan di-*screen* dapat menghindari *screen* dengan berhenti atau merubah arah.

Jarak yang diperbolehkan untuk diberikan tidak pernah kurang dari 1 langkah normal dan tidak pernah lebih dari 2 langkah normal.

Komentar: Jika pelatih akan menciptakan pola penyerangan yang di dalamnya terdapat gerakan back screen, maka ia harus memberitahu pemain yang akan melakukan back screen tersebut untuk menyisakan ruang sekitar 1 langkah normal dari lawannya.

Artikel 36: Unsportmanlike Foul

36.1.1

Unsportmanlike foul adalah *foul* yang mengandung kontak yang dilakukan oleh seorang pemain dan, menurut penilaian dari wasit, bukanlah usaha yang sah untuk memainkan bola dalam koridor semangat dan tujuan dari peraturan.

36.1.2

Unsportmanlike foul haruslah diinterpretasikan secara konsisten sepanjang sebuah pertandingan.

36.1.3

Wasit harus menilai hanya tindakan yang dilakukan.

36.1.4

Untuk menilai apakah sebuah *foul* tergolong *unsportmanlike*, wasit harus menerapkan prinsip-prinsip berikut:

- ✓ Jika seorang pemain tidak melakukan usaha untuk memainkan bola dan terjadi kontak, maka itu adalah *unsportmanlike foul*.
- ✓ Jika seorang pemain, dalam usahanya untuk memainkan bola, menyebabkan terjadinya kontak yang berlebihan (*foul* keras), maka kontak tersebut dinilai sebagai *unsportmanlike*.
- ✓ Jika seorang pemain melakukan *foul* dalam usahanya untuk memainkan bola (*normal play*), maka itu bukanlah *unsportmanlike foul*.

Komentar: Topik unsportmanlike foul tergolong hal yang cukup banyak diperdebatkan karena penilaian wasit mungkin berbeda dengan penilaian pelatih. Yang jelas, dalam peraturan diberikan prinsip-prinsip dasar untuk menentukan apakah sebuah foul dikategorikan unsportmanlike atautakah bukan.

Artikel 39: Perkelahian

39.2.1

Pemain cadangan atau pendukung tim yang meninggalkan *bench*-nya saat terjadi perkelahian atau pada situasi yang mengarah pada perkelahian, akan terkena diskualifikasi.

39.2.2

Hanya pelatih dan asisten pelatih yang diizinkan untuk meninggalkan *bench*-nya saat terjadi perkelahian atau pada situasi yang mengarah pada perkelahian, untuk membantu wasit melerai atau menurunkan emosi. Dalam kasus ini, mereka tidak akan terkena diskualifikasi.

39.2.3

Jika pelatih atau asisten pelatih meninggalkan *bench*-nya dan tidak membantu atau mencoba membantu wasit melerai atau menurunkan emosi, maka mereka akan terkena diskualifikasi.

Komentar: Pelatih wajib mengingatkan pemainnya dan pendukung timnya, saat terjadi perkelahian di lapangan mereka tidak boleh masuk ke lapangan dengan alasan apapun termasuk untuk melerai.

Artikel 43: Free Throws

43.2.3

Penembak *free throw* harus:

- ✓ Mengambil posisi di belakang garis *free throw* dan di dalam daerah setengah lingkaran.
- ✓ Menggunakan metode apapun untuk melempar bola sedemikian sehingga bola masuk ke ring dari atas atau bola mengenai ring.
- ✓ Melepaskan bola dalam waktu maksimal 5 detik setelah bola diberikan kepada penembak oleh wasit.
- ✓ Tidak menyentuh garis *free throw* atau memasuki daerah bersyarat sampai bola masuk ke ring atau telah menyentuh ring.
- ✓ Tidak melakukan gerakan tipuan dalam menembak.

43.2.4

Para pemain lainnya yang menempati posisi di tepi daerah bersyarat tidak boleh:

- ✓ Menempati tempat yang tidak sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan.
- ✓ Masuk ke daerah bersyarat, daerah netral, atau meninggalkan posisi awalnya sampai bola telah lepas dari tangan penembak *free throw*.
- ✓ Bagi pemain lawan penembak *free throw*, tidak boleh mengganggu penembak dengan cara apapun.

43.2.5

Para pemain lainnya yang tidak berada di posisi *rebound*, harus berada di belakang garis perpanjangan *free throw* dan di luar garis tiga angka sampai bola mengenai ring atau proses *free throw* berakhir.

43.3.1

Jika pelanggaran dilakukan oleh penembak *free throw*:

- ✓ Bola jika masuk tidak dianggap skor.
- ✓ Semua pelanggaran yang dilakukan pemain lain, yang terjadi sesaat sebelum, pada saat yang sama, atau setelah pelanggaran dilakukan penembak *free throw* akan diabaikan.

Bola akan diberikan kepada tim lawan untuk proses *throw in* di perpanjangan garis *free throw* kecuali jika ada *free throw* tambahan atau penguasaan tambahan yang harus diberikan.

43.3.2

Jika tembakan *free throw* berhasil dan pelanggaran dilakukan oleh pemain lain selain si penembak:

- ✓ Bola jika masuk dinyatakan sah dan dihitung skor.
- ✓ Pelanggaran tersebut diabaikan.

Dalam situasi tembakan tersebut adalah tembakan terakhir, bola akan diberikan kepada tim lawan untuk proses *throw in* di belakang *endline*.

43.3.3

Jika tembakan *free throw* gagal dan pelanggaran dilakukan oleh:

- ✓ Rekan setim dari penembak *free throw* pada tembakan terakhir, maka bola akan diberikan kepada tim lawan untuk proses *throw in* di perpanjangan garis *free throw* kecuali tim tersebut berhak atas penguasaan tambahan.
- ✓ Pemain lawan dari penembak *free throw*, maka *free throw* pengganti akan diberikan kepada penembak.
- ✓ Pemain dari kedua tim, pada tembakan terakhir, maka terjadi situasi *jump ball*.

Komentar: Penembak free throw tidak boleh bergerak masuk ke arah ring sebelum bola menyentuh ring. Pemain lain yang berada di posisi rebound boleh bergerak masuk setelah bola lepas dari tangan penembak. Pemain sisanya yang berada di luar garis 3 angka hanya boleh bergerak masuk setelah bola menyentuh ring.

Artikel 44: Kesalahan yang Dapat Diperbaiki

44.1

Wasit dapat memperbaiki kesalahan jika peraturan secara tidak sengaja tidak dijalankan hanya dalam situasi-situasi berikut ini:

- ✓ Memberikan *free throw* yang seharusnya tidak diberikan.
- ✓ Tidak memberikan *free throw* yang seharusnya diberikan.
- ✓ Salah dalam memberikan atau membatalkan skor.
- ✓ Membolehkan pemain yang tidak berhak untuk melakukan *free throw*.

44.2.1

Untuk dapat diperbaiki, kesalahan-kesalahan yang disebut di atas harus disadari oleh wasit, pengawas, atau petugas pertandingan sebelum bola berstatus hidup

setelah terjadi situasi bola mati pertama setelah jam pertandingan berjalan menyusul terjadinya kesalahan itu.

44.2.2

Seorang wasit dapat menghentikan pertandingan dengan segera begitu menyadari adanya kesalahan yang harus diperbaiki, selama kedua tim tidak dirugikan dengan penghentian tersebut.

44.2.3

Semua *foul*, skor, waktu, dan aktivitas lain yang telah terjadi setelah kesalahan terjadi dan sebelum kesalahan disadari, tetap berlaku dan tidak dibatalkan.

44.2.4

Jika kesalahan yang terjadi adalah memberikan *free throw* yang seharusnya tidak diberikan, maka *free throw* yang telah dilakukan tersebut harus dibatalkan dan pertandingan dilanjutkan dengan ketentuan sebagai berikut:

- ✓ Jika jam pertandingan belum berjalan setelah kesalahan terjadi, bola diberikan kepada tim yang *free throw*-nya dibatalkan untuk proses *throw in*.
- ✓ Jika jam pertandingan telah berjalan setelah kesalahan terjadi dan:
 - Tim yang sedang menguasai bola (atau berhak atas penguasaan bola) pada saat kesalahan disadari adalah tim yang sama dengan tim yang menguasai bola pada saat kesalahan terjadi, atau
 - Kedua tim tidak sedang menguasai bola pada saat kesalahan disadari, maka bola diberikan kepada tim yang menguasai bola pada saat kesalahan terjadi.
- ✓ Jika jam pertandingan telah berjalan dan, pada saat kesalahan disadari, tim yang sedang menguasai bola (atau berhak atas penguasaan bola) adalah tim lawan dari tim yang menguasai bola pada saat kesalahan terjadi, maka terjadi situasi *jump ball*.
- ✓ Jika jam pertandingan telah berjalan dan, pada saat kesalahan disadari, terjadi proses *free throw* sebagai hukuman atas terjadinya *foul*, maka proses *free throw* akan dilaksanakan dan bola kemudian diberikan kepada tim yang sedang menguasai bola pada saat kesalahan terjadi untuk proses *throw in*.

44.2.5

Jika kesalahan yang terjadi adalah tidak memberikan *free throw* yang seharusnya diberikan, maka:

- ✓ Jika tidak terjadi pergantian penguasaan bola sejak kesalahan terjadi, pertandingan akan dilanjutkan seperti layaknya proses *free throw* normal.
- ✓ Jika tim yang sama telah mencetak angka setelah secara salah diberikan bola untuk proses *throw in*, maka kesalahan tersebut diabaikan.

44.2.6

Setelah terjadi koreksi terhadap pemberian atau pembatalan skor yang salah, pertandingan akan dilanjutkan kembali pada titik dimana pertandingan dihentikan oleh tim yang berhak atas penguasaan bola pada saat itu.

44.2.7

Jika kesalahan yang terjadi adalah membolehkan pemain yang tidak berhak untuk melakukan *free throw*, maka hasil *free throw* yang telah dilakukan dibatalkan dan bola akan diberikan kepada tim lawan untuk proses *throw in* di perpanjangan garis *free throw*.

44.2.8

Begitu kesalahan yang dapat diperbaiki disadari:

- ✓ Jika pemain yang terlibat dalam koreksi kesalahan tersebut telah diganti, dia harus masuk kembali ke lapangan untuk berpartisipasi dalam koreksi kesalahan tersebut. Setelah koreksi dilakukan, dia boleh tetap berada di dalam lapangan kecuali dia akan diganti oleh pelatihnya.
- ✓ Jika pemain yang terlibat tersebut telah *fouled out* atau terkena diskualifikasi, maka pemain penggantinya harus berpartisipasi dalam koreksi kesalahan itu.

44.2.9

Perbaikan kesalahan tidak dapat dilakukan setelah wasit menandatangani *scoresheet*.

44.2.10

Semua kesalahan dalam pencatatan angka oleh *scorer* atau pencatatan waktu oleh *timer* termasuk skor, jumlah *foul*, jumlah *time out*, dapat diperbaiki oleh wasit pada setiap saat sebelum wasit menandatangani *scoresheet*.

Komentar: Meskipun tampak rumit, namun pelatih harus memahami peraturan ini sehingga ia mengerti mana saja kesalahan yang dapat diperbaiki dan bagaimana prosedur penanganannya.

Studi Kasus

Dalam bagian ini akan diberikan beberapa contoh kasus yang dapat terjadi dalam suatu pertandingan dan keputusan apa yang tepat untuk setiap kasus tersebut menurut peraturan permainan yang berlaku. Sebagian besar studi kasus berikut bersumber dari dokumen FIBA *Official Rule Interpretations* yang diterbitkan oleh FIBA *Technical Commission*.

Kasus 1:

Berbarengan dengan bunyi penanda akhir kuartar 1, B5 melakukan *foul* pada A5 dan dinyatakan *unsportmanlike* oleh wasit. Arah panah menunjuk pada penguasaan untuk tim B. Bagaimana kelanjutan pertandingan?

Interpretasi:

A5 akan melakukan *free throw* tanpa adanya pemain yang melakukan *rebound*. Setelah jeda 2 menit, pertandingan dilanjutkan dan tim A melakukan *throw in* pada awal kuartar 2 di perpanjangan garis tengah di seberang meja petugas pertandingan. Tim B tidak kehilangan hak *alternating possession*-nya dan berhak atas *throw in* di situasi *jump ball* berikutnya.

Kasus 2:

Pada 2 menit terakhir kuartir 4, A4 telah melakukan *dribble* selama 6 detik di lapangan belakang, ketika B4 menepis bola keluar lapangan. Tim A meminta *time out*. Setelah *time out*, pertandingan dilanjutkan dengan A4 melakukan *throw in* dari perpanjangan garis tengah di seberang meja petugas pertandingan.

- (a) Berapa detik yang tersisa bagi tim A di *shot clock*?
- (b) Jika A4 mengoper bola ke lapangan belakang, berapa detik tersisa yang dimiliki oleh tim A untuk menyeberangkan bola ke lapangan depan?

Interpretasi:

- (a) Tim A tinggal memiliki 18 detik tersisa di *shot clock*.
- (b) Setelah menerima bola di lapangan belakang, tim A mendapat periode 8 detik yang baru untuk menyeberangkan bola ke lapangan depan.

Kasus 3:

A1 belum melakukan *dribble* lalu A1 melempar bola ke arah papan dan menangkapnya kembali sebelum bola menyentuh pemain lain.

Interpretasi:

Setelah menangkap kembali bola, A1 boleh melakukan tembakan atau operan tetapi tidak boleh memulai *dribble* baru.

Kasus 4:

Setelah mengakhiri *dribble*, dan dalam keadaan bergerak atau berdiri statis, A3 melempar bola ke arah papan dan menangkapnya kembali sebelum bola menyentuh pemain lain.

Interpretasi:

A3 telah melakukan pelanggaran karena melakukan *dribble* baru.

Kasus 5:

A4 sedang men-*dribble* bola di lapangan belakangnya sewaktu wasit meniup pelanggaran 8 detik. Waktu yang tertera di alat 24 detik menunjukkan bahwa baru 7 detik yang telah berlalu.

Interpretasi:

Keputusan wasit tepat. Wasit berhak secara eksklusif menentukan kapan hitungan 8 detik telah berlalu.

Kasus 6:

Pada akhir periode 24 detik, A2 melakukan usaha tembakan. Bola tembakan diblok secara sah oleh B2 kemudian bunyi penanda 24 detik terdengar. Setelah bunyi tersebut, B2 melakukan *foul* pada A2.

Interpretasi:

Pelanggaran 24 detik telah terjadi. *Foul* yang dilakukan B2 akan diabaikan kecuali berjenis *technical*, *unsportmanlike*, atau *disqualifying*.

Kasus 7:

Dalam status *act of shooting*, terjadi kontak fisik antara *shooter* A4 dengan B4. Bola masuk ke ring. Wasit depan meniup *offensive foul* dilakukan oleh A4 dan dengan

demikian skor tidak dihitung. Wasit belakang meniup *defensive foul* dilakukan oleh B4 dan dengan demikian skor dihitung.

Interpretasi:

Ini adalah kasus *double foul* dan skor tidak dihitung.

Kasus 8:

A1 sedang dalam status *act of shooting* sewaktu B1 mencoba mengganggu A1 dengan berteriak keras atau menjejalkan kaki dengan kencang ke lantai. Usaha tembakan tersebut:

- (a) berhasil.
- (b) tidak berhasil.

Interpretasi:

- (a) Peringatan akan diberikan kepada B1 dan disampaikan juga kepada pelatih tim B. Peringatan ini berlaku kepada seluruh anggota tim B sampai pertandingan berakhir untuk jenis tindakan yang sama.
- (b) *Technical foul* akan dikenakan kepada B1.

Kasus 9:

A3 sedang dalam status *act of shooting* sewaktu B3 melakukan *foul* kepadanya. Sebelum bola lepas dari tangan A3, bunyi penanda akhir kuartir terdengar. Dalam lanjutan gerakannya, A3 melempar bola dan bola masuk ke ring.

Interpretasi:

Karena waktu pertandingan telah habis sebelum bola lepas dari tangan A3, maka skor tidak dihitung. Namun demikian karena A3 dalam status *act of shooting*, maka ia akan memperoleh *free throw*.

Kasus 10:

B4 melakukan *unsportmanlike foul* kepada A4 saat A4 melakukan usaha tembakan 2 angka yang tidak berhasil masuk. B2 kemudian melakukan *technical foul*, yang disusul kemudian oleh *technical foul* dilakukan A2. Apakah *technical foul* yang dilakukan oleh B2 dan A2 akan saling menghilangkan dan pertandingan diteruskan dengan pelaksanaan hukuman akibat *unsportmanlike foul* yang dilakukan B4?

Interpretasi:

Tidak. Ini adalah situasi khusus (*special situations*), dimana hukuman dapat saling membatalkan menurut urutan terjadinya. Hukuman untuk B4 dan untuk A2 akan saling membatalkan, dan pertandingan akan dilanjutkan dengan pelaksanaan hukuman akibat *technical foul* yang dilakukan B2.

Kasus 11:

Jika sebuah kesalahan yang dapat diperbaiki terjadi pada detik-detik akhir sebuah pertandingan, apakah *scorer* harus segera memberitahu kepada wasit dan tidak menunggu sampai bola berstatus mati?

Interpretasi:

Ya, tetapi hanya jika perbaikan kesalahan tersebut dapat memiliki dampak terhadap hasil akhir dari pertandingan itu. *Scorer* harus menerapkan prinsip "*advantage/disadvantage*".

Kasus 12:

Apakah seorang pelatih boleh meminta *time out* langsung dari daerah *bench*-nya dan tidak pergi langsung ke meja petugas pertandingan?

Interpretasi:

Sebenarnya, hal ini adalah praktek umum yang sangat sering terjadi dan dilakukan hampir oleh semua pelatih. Menurut peraturan, hal ini dibolehkan. Namun seringkali karena *scorer* sedang berkonsentrasi pada pertandingan dan tidak memiliki kontak visual lateral dengan pelatih, dia tidak menyadari adanya permintaan *time out*. Dalam kasus ini, komunikasi verbal yang jelas antara semua petugas pertandingan dapat sangat membantu. Namun demikian, pelatih harus menyadari bahwa ada resiko *scorer* tidak mendengar atau melihat permintaan *time out* yang disampaikan dari daerah *bench* sehingga dalam kasus ini disarankan pelatih pergi ke meja petugas pertandingan untuk meminta *time out*.

Penutup

Pemahaman peraturan permainan bolabasket yang mendalam akan sangat membantu seorang pelatih dalam melaksanakan tugasnya. Seorang pelatih yang mengerti peraturan akan lebih percaya diri dan memperoleh keuntungan dibandingkan pelatih yang kurang menguasai peraturan.

Tulisan ini hanya memberikan sedikit tinjauan dari perspektif pelatih untuk kegunaan praktis. Terlebihnya, pelatih harus mau menggali lebih dalam dan meningkatkan pemahaman mereka tentang peraturan permainan bolabasket.

Namun demikian perlu diingat bahwa pelatih tidak cukup hanya menghafal kata demi kata dalam artikel-artikel peraturan permainan. Lebih jauh dari itu, pelatih harus mampu "*reading between the lines*", mengerti semangat (*spirit*) dari peraturan itu sendiri, dan mampu memahami tujuan (*intent*) dari setiap artikel yang ada di dalamnya. Peraturan permainan bolabasket bukanlah hanya sekedar dokumen yang berisi kata-kata formal, namun ada "*nyawa*" yang terintegrasi dengan baik sehingga mampu menciptakan suatu pertandingan bolabasket yang "*hidup*".

Referensi

1. Official Basketball Rules. FIBA. 2006.
2. Official Rule Interpretations. FIBA. 2000-2006.
3. Basketball for Everyone. Zsolt Hartyani. 2004.
4. www.fiba.com.

kritik dan saran: rick_bball@yahoo.com