

Peringkat 2

Bagian 1- PERSYARATAN UMUM

1.1 Pendahuluan

Peringkat 1 telah memperkenalkan wasit pada konsep-konsep dasar dari penilaian penampilan senam. Peringkat 2 akan membahas, secara lebih detil, penilaian dari rangkaian wajib dalam hubungannya dengan Code of points dari FIG. Konsep ini akan diterapkan pada latihan wajib dari peringkat 4 - 6 dalam artistik putra.

1.2 Jenis Kompetisi

Dalam senam dikenal berbagai macam kompetisi; ini untuk membedakan antara kompetisi beregu, kompetisi perorangan serba bisa, atau perorangan peralat. Jenis kompetisi ini sekarang dibedakan menjadi empat macam; yaitu kompetisi 1, kompetisi 2, kompetisi 3, dan kompetisi 4.

Kompetisi 1 di sebut kompetisi penyisihan, baik untuk memilih regu maupun pesenam perorangan yang masuk final. Kompetisi 2, adalah final perorangan serba bisa, yaitu mencari juara perorangan pada semua alat; disebut juara serba bisa. Kompetisi 3 adalah final perorangan peralat, yaitu mencari juara perorangan pada satu alat tertentu; biasa disebut juara alat, misalnya juara lantai, juara kuda pelana, juara gelang-gelang, dst. Dan kompetisi 4 adalah final untuk menentukan juara beregu, yang ditentukan berdasarkan jumlah nilai dari sejumlah pesenam dari satu regu/daerah/negara pada semua alat yang dipertandingkan. Walaupun disebut kompetisi 4, pelaksanaannya dilakukan segera setelah kompetisi 1 berakhir, mendahului kompetisi 2 dan kompetisi 3.

1.3 Pencatatan Penilaian

Latihan senam dewasa ini dinilai oleh dua panel juri, yang disebut juri A dan juri B. Juri A menentukan nilai dasar penampilan pesenam, sedangkan juri B bertugas memotong nilai yang diberikan juri A. Oleh karena itu, tugas juri A sering disebut proses induktif: yaitu mengumpulkan nilai sesuai dengan gerakan yang ditampilkan

pesenam, sedangkan juri B menilai latihan senam sebagai proses deduktif, yang berarti, apapun yang dilakukan pesenam akan menjadi sebab bagi juri B untuk mengurangi nilai yang dikumpulkan oleh pesenam tadi. Hal ini berlaku, baik pada latihan rangkaian wajib maupun pada rangkaian bebas.

Perbedaan antara tugas juri A pada rangkaian wajib dan rangkaian bebas adalah pada jelas tidaknya gerakan senam yang akan dilakukan pesenam. Dalam rangkaian wajib, pesenam sudah dipastikan akan melakukan gerakan-gerakan yang sudah diketahui sebelumnya oleh wasit, karena seluruh gerakannya sudah ditetapkan secara tertulis dan berlaku sama bagi seluruh pesenam pada peringkat yang sama. Pada rangkaian bebas, pesenam akan melakukan gerakan-gerakan yang tidak diketahui sebelumnya; dan antara pesenam yang satu dengan pesenam lain gerakannya bisa berbeda. Wasit mengumpulkan nilai pada rangkaian bebas ini, berdasarkan pengenalannya pada nilai gerakan yang ditentukan oleh FIG. Untuk lebih jelasnya, penilaian rangkaian bebas akan diuraikan pada penataran wasit peringkat 3 dan peringkat 4, dan penilaian rangkaian wajib selengkapnya akan dibahas dalam bagian berikutnya.

1.4 Disiplin dan Perilaku

Pesenam, pelatih dan juga wasit diatur perilakunya oleh peraturan. Untuk memastikan bahwa kesemua komponen di atas berperilaku sesuai peraturan, maka diterapkan pula sanksi jika melanggar perilaku yang ditetapkan tersebut. Khusus bagi pesenam, setiap penyimpangan perilaku yang tidak disiplin dan melanggar sportivitas selama kejuaraan berlangsung akan dikenakan pemotongan nilai sebesar 0.20. Pemotongan itu diambil dari nilai yang didapat pesenam, dan dilakukan oleh Ketua Juri pada alat yang bersangkutan. Di samping itu, ada pula pelanggaran terhadap alat, yang bisa dikenakan pemotongan sebesar 0.30. Jenis-jenis pelanggaran tersebut adalah sbb:

- Hadirnya pendukung atau penolong yang tidak diijinkan: 0.20
- Melanggar ketentuan pakaian senam: 0.20
- Tidak melakukan penghormatan kepada wasit baik sebelum atau sesudah latihan: 0.20 (setiap kali).
- Lebih dari 30 detik untuk naik kembali ke alat setelah jatuh: 0.20
- Pelatih berbicara kepada pesenam selama latihan: 0.20

- Mengambil awalan pada kuda lompat melebihi jarak 25 meter: 0.30
- Salah menempatkan papan tolak pada palang sejajar: 0.30
- Merubah ketinggian alat tanpa permisi: 0.30

1.5 Pakaian Pertandingan

Pada kuda pelana, gelang-gelang, palang sejajar, dan palang tunggal, semua pesenam diwajibkan kaus singlet dengan celana senam panjang dan sepatu senam atau kaus kaki. Warna celana panjang tidak boleh berwarna hitam, biru tua, coklat tua, atau hijau tua.

Pada alat lantai dan kuda lompat, pesenam boleh memilih apakah memakai singlet dengan celana panjang dan kaus kaki seperti di atas atau dengan celana pendek dengan atau tanpa kaus kaki.

Untuk beregu, singlet dan celana yang dipakai tersebut harus berwarna sama pada semua pesenam selama kompetisi I dan IV berlangsung.

Pelanggaran terhadap ketentuan ini dipotong 0.20 dari nilai akhir pesenam atau dari nilai regu pada setiap alat. Pemotongan dilakukan oleh Ketua Juri Alat.

1.6 Bantuan dan Dukungan

Pada saat pesenam tampil, hanya satu pendukung yang diperbolehkan berdiri dekat ke alat palang sejajar, palang tunggal, gelang-gelang, dan kuda lompat. Sedangkan pada alat lantai dan kuda pelana, pendukung tadi tidak diperbolehkan hadir disekitar kedua alat tersebut.

Menyentuh dan apalagi membantu pesenam tidak diperbolehkan, kecuali untuk membantu pesenam naik ke palang tunggal dan gelang-gelang. Untuk maksud tersebut, pelatih diperbolehkan mengangkat pesenam ke posisi menggantung.

Bagian 2- LATIHAN RANGKAIAN WAJIB

2.1 Penilaian Rangkaian Wajib

Dalam materi kursus untuk peringkat 1 sudah dijelaskan bahwa penilaian rangkaian wajib didasarkan pada 2 hal, yaitu:

1. Kesalahan interpretasi (Juri A), yang berkonsentrasi pada:

- Hilangnya atau bertambahnya bagian atau elemen latihan, dan
- Kesalahan arah gerakan atau penggunaan bagian tubuh dari yang dicantumkan dalam teks.

Kedua aspek ini akan menentukan Nilai Awal pesenam, yang akan ditentukan oleh juri A.

2. Kesalahan dalam pelaksanaan (Juri B)

Bagian berikut ini akan berhubungan dengan kesalahan-kesalahan tersebut secara bergiliran, tetapi berkonsentrasi pada tugas dari juri A, terutama dalam menentukan Nilai Awal Pesenam. Sedangkan tugas juri B akan diperinci pada Bagian 3, walaupun pada Bagian 2 ini pun ada disinggung serba sedikit.

2.2 Pemotongan untuk Kesalahan dalam Interpretasi Rangkaian Wajib

1. Bagian atau Elemen yang dihilangkan

Untuk elemen atau bagian gabungan yang dihilangkan, pemotongan harus diberikan sebesar nilai dari bagian yang hilang itu. Dengan ketentuan itu, seorang wasit (anggota juri A) harus hapal benar dengan urutan suatu rangkaian beserta nilai-nilai dari setiap gerakannya. Ketika ia melihat bahwa ada gerakan yang hilang atau tidak dilakukan, maka ia harus memotong sesuai dengan yang tertera dalam teks. Perhatikan salah satu contoh rangkaian wajib pada suatu alat yang sudah ditentukan. Di situ dapat terlihat bahwa untuk setiap elemen yang digambarkan, dibawahnya selalu disertai dengan nilai dari gerakan itu.

2. Elemen Tambahan

Yang dimaksud dengan elemen tambahan adalah setiap gerakan yang tidak termasuk di dalam teks, tetapi dalam pelaksanaannya ditampilkan oleh pesenam. Elemen tambahan bisa berupa sebuah keterampilan seperti roll depan, handspring, atau lompatan, yang seharusnya tidak dilakukan karena tidak menjadi bagian dari rangkaian wajib. Atau bisa juga elemen itu berupa sebuah ayunan, gerakan kaki, atau bagian tubuh lain yang melebihi hitungan dari yang ditetapkan dalam teks. Sebagai contoh, jika dalam teks dinyatakan bahwa ayunan harus dilakukan dua (2) kali, oleh pesenam dilakukan sebanyak tiga (3) kali, maka ayunan yang ketiga tersebut sudah dianggap elemen tambahan.

Elemen tambahan bisa sangat merugikan pesenam, karena dapat dipotong oleh juri A dan juri B, walaupun dalam cara yang berbeda. Oleh juri A, pemotongan untuk elemen tambahan adalah sebesar 0.20. Jika elemen tambahan ini dilakukan dua kali berturut-turut, maka elemen itu harus dipotong sesuai kelipatannya. Oleh juri B, pemotongan untuk elemen tambahan dianggap sebagai kesalahan medium, yang dipotong 0.20. Jika elemen tambahan ini dilakukan dua kali berturut-turut, maka elemen itu dianggap sebagai kesalahan besar, yang harus dipotong sebesar 0.30 (lihat tabel kesalahan pelaksanaan dan teknik dalam lampiran).

Di samping itu, elemen tambahan dapat juga ditimbulkan dari pengulangan suatu gerakan yang tidak dapat dicapai dalam percobaan pertama. Ketika pesenam gagal melakukan suatu keterampilan dan mencobanya lagi, maka pengulangan gerak itu dianggap elemen tambahan juga. Dalam kasus tersebut, pemotongan untuk elemen tambahan demikian diperlakukan sama seperti di atas, baik oleh juri A maupun oleh juri B.

3. Elemen yang tidak Lengkap dan arah yang salah.

Sebagian nilai dari suatu elemen boleh dikurangi jika elemen itu hanya diselesaikan sebagian saja (tidak lengkap). Misalnya, jika suatu gerakan roll belakang yang diteruskan ke posisi handstand (back extension) tidak sampai ke handstand. Dalam hal ini juri A bisa menganggap bahwa nilai elemen itu tidak pantas diberikan sepenuhnya, tetapi hanya sebagian. Dalam contoh back extension tadi, jika nilai gerakan tadi adalah 2.00, maka nilai yang layak diberikan untuk gerakan yang tidak lengkap tadi adalah 1.00.

Cara menilai yang sama seperti di atas berlaku juga untuk gerakan yang salah arah. Jika dalam teks digambarkan bahwa gerakan seharusnya dilakukan ke arah kiri, tetapi oleh pesenam dilakukan ke arah kanan, maka juri A perlu memotong gerakan itu sebesar setengah dari nilai sebenarnya. Demikian juga jika pesenam salah mengawasi pelaksanaan sebuah gerakan, di mana seharusnya dilakukan dengan kaki kanan terlebih dahulu, malah dilakukan dengan kaki kiri. Contoh yang paling

mudah dalam hal ini adalah dalam gerakan baling-baling, yang bisa dilakukan dengan kaki kiri di depan atau dengan kaki kanan di depan.

Bagian 3- PENILAIAN PELAKSANAAN

3.1 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 estetik 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 estetik 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 estetik 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.

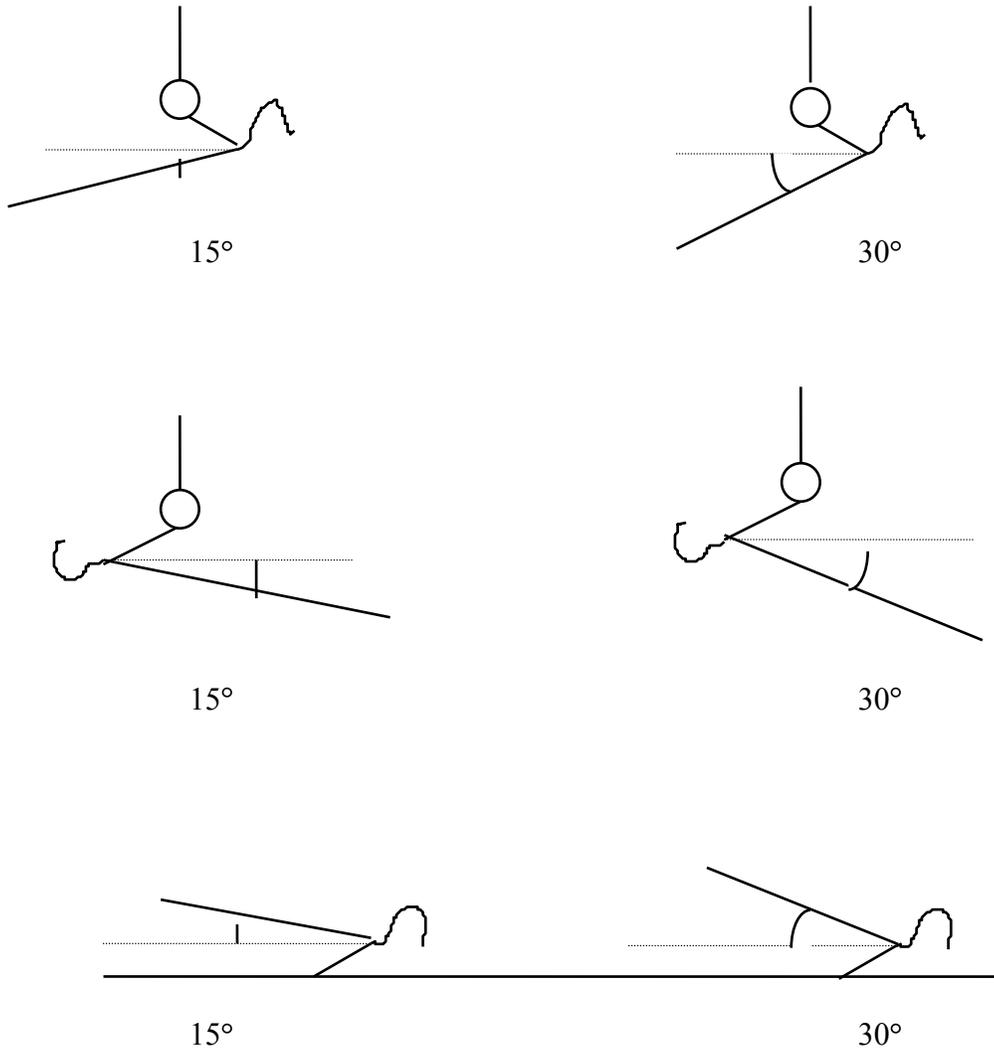
3.2 Kesalahan dalam Pelaksanaan Teknik dan Bentuk

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	Kesalahan besar	Tidak diakui
-----------------	-----------	-----------------	--------------

	medium		oleh Juri A
sampai 15°	16° - 30°	>30°	>45°

Contoh:



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.

3.3 Kesalahan Tambahan

1. Jika elemen bertahan kekuatan yang mendahuluinya telah menerima pemotongan untuk teknik atau posisi yang salah, pemotongan yang sama harus berlaku juga pada press dari elemen kekuatan itu hingga sebesar 0.30, jika dianggap bahwa press itu telah dipermudah karenanya. Interpretasi ini dimaksudkan hanya untuk keadaan di mana posisi yang tinggi atau suatu elemen bertahan yang secara teknik buruk membuat gerakan press berikutnya lebih dipermudah (tetapi tidak untuk press dari L-duduk yang salah atau dari posisi bertahan yang lebih dari 2 detik).
2. Pemotongan teknis untuk penyimpangan angular dari posisi akhir yang sempurna dapat juga berlaku untuk keterampilan ayunan. Dalam banyak kasus, posisi akhir yang sempurna dibatasi sebagai suatu handstand yang sempurna, atau selama circle pada kuda pelana sebagai cross support yang sempurna atau posisi side support yang sempurna. Untuk elemen ayunan, hal berikut ini berlaku:
 - a) Pada Lantai, Kuda Pelana, Gelang-Gelang, Palang Sejajar, dan Palang Tunggal, elemen ayunan sering diharapkan untuk melewati posisi handstand daripada ke posisi handstand yang diam. Kalau tidak, irama dari suatu latihan dapat terganggu. Untuk alasan itu, penyimpangan angular yang kecil hingga 15° dari posisi handstand yang diam lurus diperbolehkan hingga berakhirnya elemen itu. Pemotongan yang kecil diambil jika penyimpangan dari handstand itu antara 16° hingga 30° .
 - b) Pada Kuda Pelana, circle dan umumnya elemen harus ditampilkan dalam, dari, atau ke dalam 15° dari posisi cross atau side support yang sempurna. Pemotongan penyimpangan angular yang sesuai diambil setiap kali kesalahan terjadi selama latihan. Ini berarti bahwa juri B akan memotong untuk setiap circle yang serong (skewed), sedangkan juri A tidak akan mengakui elemen itu jika menyimpang dari arah tumpuan yang benar sekitar 45° atau lebih besar untuk sebagian besar elemen tersebut.
3. 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.

4. 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

5. 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.

3.4 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 hop, 0.1 setiap langkah	menyentuh matras dengan 1 atau 2 tangan	menumpu atau menekan matras 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 4—KUDA LOMPAT

4.1 Ketentuan dalam Kuda Lompat

1. Semua lompatan harus dilakukan dengan bertumpu pada badan kuda dengan satu atau dua tangan serta harus berakhir dengan suatu pendaratan pada posisi berdiri dengan dua kaki, dengan membelakangi atau menghadap kuda.
2. Panjangnya lari awalan adalah maksimum 25 meter, sehingga jika dilakukan melebihi batas tersebut akan dikenakan pemotongan.
3. Jarak papan tolak dari kuda disesuaikan dengan kemampuan dan kebiasaan pesenam.
4. Pada kompetisi III, dilakukan dua lompatan berturut-turut, dengan ketentuan nilai akhir diahsilkan dengan cara dirata-ratakan.

5. Lompatan dimulai ketika pesenam memulai lari awalnya, tetapi penilaian dimulai ketika pesenam menyentuh papan tolak dengan kedua kakinya.
6. Demikian lari awalan dimulai, pesenam tidak diperbolehkan mengulang awalan tersebut, tanpa alasan atau gangguan dari luar dirinya sendiri.
7. Semua lompatan wajib untuk peringkat 1 - 6 memiliki nilai awal 10.00

4.2 Pelaksanaan dan Tahapan Lompatan

Sebagai bahan pertimbangan dan pengetahuan, perlu diuraikan bahwa peristiwa lompatan pada Kuda Lompat, apapun jenis lompatannya, selalu terdiri dari 7 peristiwa, yaitu:

1. Lari awalan, 2. Hurdle (transisi dari lari ke menolak pada papan tolak), 3. Tolakan Kaki, 4. Layangan Pertama, 5. Tolakan Tangan, 6. Layangan Kedua, 7. Pendaratan.
- Perhatikan gambar di bawah yang merinci ketujuh peristiwa lompatan Kuda Lompat:

4.3 Penilaian Kuda Lompat

Penilaian pada Kuda Lompat didasarkan pada empat fase pelaksanaan dari lompatan yang dilakukan pesenam, yaitu: Layangan Pertama, Layangan Kedua, Pelaksanaan atau sikap tubuh selama di udara, dan Pendaratan.

1. Layangan pertama:

Layangan pertama adalah fase melayang dari mulai terjadinya kontak kedua kaki dengan papan tolak sampai dengan terjadinya kontak tangan dengan badan kuda.

Layangan tersebut harus memenuhi persyaratan teknik yang sesuai dengan ketentuan dari lompatan yang dipilih.

Peranan dari tumpuan tangan pada kuda adalah untuk menciptakan kondisi optimum untuk melakukan layangan kedua, yang menghasilkan tenaga layangan yang tinggi dan panjang.

Untuk menilai suatu lompatan dengan benar, wasit harus mempertimbangkan ciri-ciri dasar dari layangan pertama sebagai berikut:

- a) Kecepatan yang cukup, yang menyebabkan transisi yang sehalus mungkin untuk tiba ke posisi tumpuan kedua tangan tanpa gangguan dalam iramanya.
- b) Di samping pelurusan tubuh yang baik digabung dengan dengan postur tubuh yang bagus, kedua kaki harus lurus dan rapat pada saat pesenam meninggalkan papan tolak.

2. Layangan Kedua

Layangan kedua ditentukan sebagai bagian penampilan lompatan dari saat kedua tangan meninggalkan badan kuda-kuda hingga kedua kaki mendarat di lantai.

Untuk mendapatkan nilai yang baik dari segi teknik pelaksanaan, ketentuan berikut harus dicapai:

- a) Tubuh harus menunjukkan kenaikan yang jelas akibat tolakan dari kedua tangan, sehingga panggul dan bahu terangkat ke ketinggian yang jauh dari badan kuda (tergantung dari jenis lompatannya). Karena terdapat gabungan yang baik antara daya yang diperoleh dari lari awalan dan dari tolakan tangan, maka di samping menghasilkan ketinggian yang cukup, tolakan yang kuat akan menyebabkan jarak pendaratan yang jauh pula. Oleh karena itu, tolakan tangan yang tidak lepas dari kuda-kuda harus mendapat potongan yang besar, karena itu membuat kenaikan dan jarak yang mencukupi.
- b) Ketika tubuh berada dalam fase layangan kedua, sikap tubuh harus memenuhi ketentuan sikap tubuh yang baik sesuai dengan jenis lompatan yang dilakukan.
- c) Kekuatan amplitudo dan layangan harus membawa tubuh dalam jarak horisontal dan dalam posisi pendaratan dalam posisi berdiri berjarak sedikitnya 2.5 meter dari ujung kuda-kuda. Jika jarak ini tidak dicapai dalam posisi yang baik, akan

ada pemotongan yang sesuai dengan kekurangannya. Juga dalam hal menyimpang dari poros pendaratan. Perhatikan gambar di bawah ini.

Untuk dapat menilai jarak pendaratan yang tepat, pada matras pendaratan ditandai dengan jarak-jarak yang jelas dalam jarak: 1.5 m, 2 m, dan 2.5 m. Di samping itu, untuk menandai kelurusan pendaratan pada poros kuda-kuda, dibuat juga tanda memanjang dengan lebar masing-masing 50 cm ke kiri dan ke kanan dari garis tengah.

3. Penilaian Pelaksanaan

Penilaian pelaksanaan didasarkan pada hal-hal berikut:

Kesalahan	Kecil 0.10	Medium 0.20	Besar 0.30
Kesalahan posisi tubuh pada layangan pertama (lengan, tubuh, tungkai)	+	+	+
Kesalahan posisi tubuh dalam layangan kedua	+	+	+
Kurang tingginya tolakan dan layangan kedua	+	+	+
Kurangnya jarak pendaratan	< 2.5 m.	< 2m.	< 1 m.
Penyimpangan dari poros kepanjangan kuda-kuda pada pendaratan	1 kaki melewati garis	2 kaki melewati garis	
Awalan yang melebihi 25 meter		+	

4. Pendaratan

Lihat kembali klasifikasi kesalahan dalam tabel umum (Bagian 3.4) dan tabel khusus (Bagian 4.3.4).

4.4 Lompatan Tidak Sah

Lompatan dianggap tidak sah dan akan menerima nilai 0.00, jika berlaku sebagai berikut:

1. Jika pesenam menyelesaikan lari awalnya tetapi tidak melompat, malahan lari melewati kuda-kuda.
2. Jika pesenam melakukan lari awalan dan kemudian berhenti, berlari kembali ke titik awal dan mengulang awalnya kembali.
3. Ketika lompatan dilakukan secara benar-benar buruk sehingga tidak dapat dikenali, atau ia menolak pada kuda-kuda dengan kakinya.
4. Jika pesenam melakukan tolakan (sentuhan) ganda pada kuda-kuda.
5. Pada pendaratan, kaki tidak menyentuh atau kontak dengan matras sebelum bagian yang lain (kecuali memang diharuskan demikian dalam rangkaian wajib).
6. Ketika lompatan dilakukan tanpa menyentuh kuda-kuda sama sekali.
7. Secara sengaja mendarat dengan menyamping.

Bagian 5—PENGHASILAN NILAI

5.1 Panel Wasit

Panel wasit senam yang lengkap terdiri dari satu orang ketua wasit, dua orang juri A, dan 6 orang juri B. Ketua wasit, di samping mengontrol kerja dari juri A, ia juga harus mengontrol kerja dari juri B. Caranya, ia harus mengerjakan tugas kedua juri tersebut secara sekaligus dalam waktu yang bersamaan, dan hasil penghitungannya dijadikan bandingan. Nilai dari ketua wasit tidak dijadikan faktor penilaian atau tidak dihitung. Dalam hal kekurangan jumlah wasit, maka panel tersebut dapat diubah dengan jumlah sedikitnya satu orang ketua wasit merangkap juri A, ditambah 4 orang wasit juri B.

Dalam kasus wasit sangat kurang jumlahnya, maka kemungkinan berikut dapat ditempuh:

Ketua wasit + 3 orang juri B.

Ketua wasit harus bertindak baik sebagai juri A dan juri B yang kedua-dua dijadikan faktor penentuan nilai. Dengan demikian, tetap dianggap ada 4 nilai dari juri B yang harus dirata-ratakan setelah nilai tertinggi dan terendah dibuang.

Ketua wasit + 2 juri B

Nilai ketua wasit dijadikan dua nilai juri B sehingga terdapat 4 nilai aktif dari juri B. Nilai tengah dirata-ratakan, dan dikurangkan terhadap nilai awal yang juga dikerjakan oleh ketua wasit.

Ketua wasit + 1 juri lainnya.

Jika memungkinkan, keduanya mengerjakan tugas juri A dan juri B. Nilainya dirata-ratakan.

5.2 Penghitungan Nilai Akhir

Untuk menghitung nilai akhir, hasil penghitungan juri A dikurangi oleh rata-rata nilai dari juri B setelah nilai tertinggi dan nilai terendahnya dari juri B tersebut dicoret terlebih dahulu. Sebelum ketua wasit melakukan pengurangan dan menentukan nilai akhir pesenam, ia hendaknya memeriksa kembali persyaratan nilai tengah (khusus untuk jumlah juri B sebanyak 4 orang) dengan ketentuan sbb:

Perbedaan antara dua nilai jumlah pemotongan (dua nilai tengah) tengah tidak boleh melebihi dari:

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 yang melebihi	2.00

Di samping itu, perbedaan pemotongan dari ketua wasit dengan rata-rata nilai itu, harus juga berada dalam batas persyaratan di atas.

Bagian 6—Tugas dan Tanggung Jawab Wasit

Untuk dapat menjadi wasit yang baik, penting kiranya semua wasit mempelajari seluruh aturan dan kemudian sering mempraktekkannya dalam kondisi nyata. Sebelum setiap kejuaraan, di samping diwajibkan mengikuti kegiatan penyegaran wasit, para wasit pun diharapkan mempersiapkan dirinya secara matang secara individual, dengan

mempelajari dan menghafal kembali seluruh peraturan serta rangkaian wajib yang akan digunakan dalam kejuaraan. Keseluruhan aturan perwasitan, meliputi:

1. Konstruksi latihan.
2. Ketentuan pemotongan untuk setiap kesalahan,
3. Ketentuan penghitungan nilai akhir dan syarat-syaratnya,

Perlu Anda ingat, kesiapan wasit akan berhubungan dengan kepuasan para atlet dan pelatihnya. Para atlet dan pelatih telah menghabiskan banyak waktu untuk menghadapi kejuaraan, sehingga usaha mereka jangan sampai dihancurkan oleh ketidaksiapan dan kesembroonan kerja wasit. Pengertian dan penguasaan tugas mewasiti yang sangat baik akan menjadi pedoman dan penentu dari terciptanya kejuaraan yang baik.

Wasit diharapkan dapat bertugas mewasiti pada kejuaraan secara sempurna, sehingga tidak sederhana tugas yang dihadapinya. Oleh karena itu, wasit diharuskan latiahn terus-menerus tanpa henti, karena penguasaan perwasitan merupakan tugas yang tidak akan pernah berakhir dan berhenti, walaupun sudah mencapai peringkat internasional sekalipun.

Tunjukkan kepada atlet dan pelatih bahwa Anda memang siap dan pantas untuk dipercayai. Bersikaplah yakin, dan bertindaklah adil dan jujur sesuai ketentuan peraturan yang berlaku.

2. Wasit dari juri A memiliki fungsi sebagai berikut:

a. Wasit A1 (Assiten Teknik/TA) dipilih oleh Komisi Teknik FIG/Persani)

- i. Membantu ketua juri alat dan sekaligus menjadi koordinator dan anggota dari juri A.
- ii. Memberitahukan kepada ketua juri alat tentang hilangnya Persyaratan Khusus di samping beberapa penyimpangan dari Nilai Awal.
- iii. Memasukkan atau menyerahkan Nilai Awal yang sudah disepakati atau memberitahukan ketua juri alat bahwa wasit A tidak setuju dengan Nilai Awalnya.
- iv. Menyerahkan laporan singkat pada ketua juri alat tentang masalah, pelanggaran, atau ketidakjelasan nilai dari beberapa pesenam pada akhir kejuaraan.
- v. Menyerahkan laporan tertulis tentang isi seluruh latihan dari semua pesenam kepada ketua komisi teknik dan ketua juri alat dalam waktu 2 bulan setelah kejuaraan.

- b. Wasit A1 dan A2 memiliki fungsi sebagai berikut:
- i. Menilai isi dari latihan. Tugas ini meliputi:
 - Memastikan kembali terpenuhinya persyaratan khusus dan meanksir bahwa persyaratan itu memenuhi kriteria untuk diakui.
 - Memastikan kembali bahwa faktor tingkat kesulitan minimum telah dipenuhi.
 - Menentukan nilai bonus dari elemen individu maupun dari gabungan.
 - Menghitung Nilai Awal yang benar.
 - ii. Menilai seluruh aspek dari Nilai Awal sesuai dengan peraturan yang ditetapkan pada pasal 3.
 - iii. Setiap wasit dari juri-A akan mengevaluasi isi dari latihan secara terpisah, tetapi dapat berkonsultasi satu sama lain.
 - iv. Untuk memenuhi tugas-tugasnya secara benar, juri A diwajibkan untuk mencatat tanpa salah isi latihan setiap pesenam.
 - v. Memenuhi tanggung jawabnya sesuai dengan pasal 6.