



PERATURAN GOLF
KARNIVAL SUKAN STAF UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
(KARiSTA UiTM)

1.0 PERATURAN PERTANDINGAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Royal & Ancient Golf Club of St Andrew (USGA) dan Peraturan Am Karnival Sukan Staf (KARiSTA) UiTM.

2.0 JENIS PERTANDINGAN

Pertandingan dijalankan secara Individu dan berkumpulan.

3.0 PENYERTAAN

Semua Kakitangan dan tetamu (guest) layak menyertai pertandingan.

4.0 CARA PERMAINAN DAN PERATURAN (MODE OF PLAY AND RULES)

Pertandingan ini dijalankan mengikut SISTEM STROKE PLAY

- 4.1 Pertandingan untuk VIP dan Tetamu Sistem 36 Stableford
- 4.2 Sekiranya VIP tersebut termasuk dalam Kumpulan mewakili kampus score VIP tersebut dikira melalui stroke play tetapi VIP tersebut layak dikategori secara Stableford untuk individu
- 4.3 Pertandingan dijalankan sebanyak dua(2) pusingan 2 hari
- 4.4 Handicap : Bagi Katagori Staf UiTM mengikut Handicap UiTM yang telah ditetapkan oleh Club Golf UiTM, bagi Katagori Guest dan VIP ditentukan semasa hari Pertandingan Kecuali VIP yang menyertai kumpulan, akan mengikut Handicap UiTM untuk kumpulan. Individu(VIP) mengikut handicap Sistem 36 Stableford
- 4.5 Setiap kampus dibenarkan menghantar seberapa ramai peserta untuk menyertai katagori individu.
- 4.6 Bagi katagori berpasukan, setiap pasukan hanya dibenarkan menghantar empat orang nama pemain, markah diambil melalui tiga yang terbaik
- 4.7 Setiap kampus dibenarkan menghantar tidak melebihi dua pasukan
- 4.8 Tee Off akan dijalankan secara "shotgun" bermula dengan bunyi siren panjang.

5.0 UNDIAN FLIGHT (FLIGHT DRAW)

- 5.1 Jawatankuasa Pengelola berkuasa penuh menentukan undian flight, pasangan dan tee box.
- 5.2 Undian Flight, pasangan dan tee box akan dikeluarkan sehari sebelum kejohanan bermula.

6.0 PERMAINAN PELAHAN (SLOW PLAY)

Pemain hendaklah tidak terlalu perlahan supaya tidak mengganggu pemain lain dan bagi tujuan keselesaan semua pemain. Marshal akan membuat teguran jika pemain terlalu perlahan. Penalti akan dikenakan kepada pemain yang terlalu perlahan

7.0 MASALAH CUACA

Jika berlaku masalah cuaca dan pertandingan tidak dapat dijalankan, pihak Jawatankuasa Pengelola akan membuat keputusan berikut:

- 7.1 Jika berlaku masalah cuaca di pusingan pertama dan pertandingan tidak dapat dijalankan, maka mata (pemenang) akan dikira pada hari kedua pertandingan
- 7.2 Jika berlaku masalah cuaca di pusingan kedua dan pertandingan tidak dapat dijalankan maka mata (pemenang) akan dikira pada hari pertama pertandingan

8.0 PAKAIAN/KASUT/PENGESAHAN BOLA GOLF

Kesuaian pakaian dan kasut boleh dirujuk pada pihak kelab. Bola golf hendaklah dikenalpasti terlebih dahulu sebelum permainan dimulakan.

9.0 KELEWATAN

- 9.1 Pihak Penganjur berhak menentukan tindakan yang sewajarnya akan diambil terhadap pemain yang datang lewat.
- 9.2 Lewat : Setelah siren dibunyikan bermulanya permainan

10.0 PENENTUAN PEMENANG

- 10.1 Pemenang ditentukan jumlah keseluruhan pukulan bagi Kakitangan UiTM , VIP dan tetamu ditentukan melalui stableford
- 10.2 Jika kiraan seri, kiraan handicap diambilkira (OCB)
- 10.3 Jika masih seri kiraan 9 lubang terakhir dan lubang ke lubang
- 10.4 Jika masih seri. Undian secara lambungan syiling akan di adakan

11.0 HADIAH

- 11.1 Pertama, kedua, ketiga akan menerima medal dan hadiah iringan (tertakluk kepada pihak pengelola)
- 11.2 Pemenang pingat akan diberi mata untuk kampus masing-masing
- 11.3 Hadiah lain akan ditentukan oleh pihak pengelola
- 11.4 Hadiah tambahan untuk acara lain yang dipertandingan akan ditentukan oleh pihak pengelola. Acara tersebut adalah
 - 11.4.1 Nearest To the Point (NTP)-hari pertama dan hari kedua
 - 11.4.2 Nearest To the Line (NTL) – hari pertama dan hari kedua
 - 11.4.3 Longest Drive (LD) - hari pertama dan kedua

13.0 BANTAHAN

Sila Rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am.

14.0 JURI RAYUAN

Sila rujuk 15.0 Peraturan Am.

15.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan Karnival Sukan Kakitangan UiTM (KARISTA) yang berkenaan dan keputusannya adalah MUKTAMAD.