



KEJOHANAN SUKAN STAF ANTARA UNIVERSITI MALAYSIA PERATURAN FOOTGOLF

1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut "**Federation for International Footgolf (FFIG)** dan **Peraturan-Peraturan AM Sukan Staf Antara Universiti Malaysia (SUKUM)**.
- 1.2 Selain dari peraturan umum di atas, Jawatankuasa Teknikal Pertandingan adalah berhak meminda/mengadakan peraturan-peraturan tambahan, selaras dengan matlamat penganjuran SUKUM.
- 1.3 Kecuali apa yang disebut dalam peraturan yang menguasai dalam peraturan ini maka undang-undang dan peraturan AM SUKUM adalah diikuti.

2.0 PERATURAN UMUM PERTANDINGAN

- 2.1 Footgolf - Secara am nya footgolf adalah satu (1) sukan hybrid yang menggabungkan dua (2) elemen sukan golf dan bola sepak, permainan ini dimulakan dengan sepakan bola dari kotak "tee off" sehinggalah bola masuk ke dalam lubang@hole dengan kiraan sepakan paling minimum. Seperti sukan Golf, Footgolf juga mengamalkan amalan etika dan disiplin yang tinggi terhadap semua aspek ketika didalam permainan.
- 2.2 **"The Teeing Zone"- Kawasan Tee Off**
Kawasan 'tee off' adalah kawasan bagi sepak mula sesuatu lubang@hole. Bola hendaklah berada tidak melebihi garisan penanda tee off dan dalam anggaran **2 meter** dari garisan penanda tee off. Pemain yang mendapat kiraan terbaik dari lubang sebelumnya akan memulakan sepakan .
- 2.3 **"The Fairways" – Kawasan Terusan**
Semasa berada di kawasan ini, pemain dengan bola yang berada paling jauh dari lubang akan memulakan sepakan. Jika bola pemain yang telah membuat sepakan berada dihadapan dan dianggap mengganggu laluan bola pemain yang hendak melakukan sepakan, pemain tersebut boleh meminta pemilik bola tersebut untuk membuat tanda (mark) pada bola itu dan mengangkat bola tersebut. Jika pemain yang membuat sepakan melanggar bola pemain lain ketika di "fairway", pemain tersebut perlu meletakkan semula bola yang dilanggar ke tempat asal dan bola yang telah melanggar perlu dimainkan ditempat dimana bola tersebut berhenti.

2.4 "The Green Zone" – Kawasan Hijau Lubang FootGolf

Pemain hendaklah menanda bola (marking) jika bola berada dalam kawasan "green" iaitu dimana tiang lubang dan lubang terletak. Kawasan ini dibezakan dengan potongan rumput yang lebih pendek. Jika pemain tidak menanda bola dan pelanggaran bola berlaku maka **penalti +1 point** di kenakan kepada kedua-dua pemilik bola yang melanggar dan dilanggar. Cara untuk menanda bola adalah dengan meletakkan marker dibelakang bola terlebih dahulu sebelum bola diangkat. Sepakan semasa "putting" adalah dengan menggunakan tepi kaki (side foot) atau hujung jari/tonjol (toe poke), seakan menggunakan teknik tolakan tapak adalah dilarang dan akan dikenakan **penalti +1 markah**.

2.5 "Bunker" – Kawasan Pasir

Apabila bola berada di kawasan "bunker", pemain hanya boleh menggunakan teknik seakan halangan (hazard kick) iaitu pemain perlu sepak bola tanpa mengambil langkah atau larian dan kaki yang tidak menyepak bola tidak boleh di angkat sama sekali. Pemain juga adalah dilarang untuk menyungkit bola, **penalti +1 markah** akan dikenakan jika berlaku.

2.6 "Hazard Zone" – Kawasan Halangan

Hazard Red and White Stakes (kayu merah dan putih) – jika bola pemain melebihi kawasan kayu merah dan putih, pemain hendaklah mengangkat bola tersebut dan bola perlu diletakkan 2 langkah atau 2 meter dari laluan masuk bola (point of entry) bermula dari sempadan kayu merah dan putih ke arah dalam kawasan permainan tetapi tidak berdekatan ke arah lubang. Penalti +1 markah akan dikenakan.

2.6.1 Hazard Red Stakes (kayu merah) – jika bola pemain melebihi kawasan kayu merah pemain boleh melakukan pilihan iaitu:

2.6.1.1 membuat seakan menggunakan teknik seakan halangan (hazard kick) iaitu pemain perlu sepak bola tanpa mengambil langkah atau larian dan kaki yang tidak menyepak bola tidak boleh di angkat sama sekali. Tiada penalti dikenakan.

2.6.1.2 mengangkat bola tersebut dan bola perlu diletakkan 2 langkah atau 2 meter dari laluan masuk bola (point of entry) bermula dari sempadan kayu merah ke arah dalam kawasan permainan tetapi tidak berdekatan ke arah lubang dan **penalti +1 markah** akan dikenakan.

2.6.2 Out of Bounds (OB) White stakes (kayu putih) – jika bola pemain masuk ke kawasan ini, pemain dikehendaki mengambil bola dan membuat semula seakan dari lokasi tempat terakhir seakan dibuat. **Penalti +1 markah** akan dikenakan.

2.6.3 Ball to Lake (tasik) – Sekiranya bola pemain masuk kedalam kawasan tasik, pemain akan diberi masa 3 minit untuk mengambil bola tersebut, jika tidak, pemain perlu membuat bola gantian sendiri atau menggunakan "house ball". Bola perlu diletakkan 2 langkah atau 2 meter dari laluan masuk bola (point of entry) bermula dari sempadan kayu merah ke arah dalam kawasan permainan tetapi tidak berdekatan ke arah lubang. **Penalti +1 markah** akan dikenakan.

2.7 **Peraturan 1,2,3 Stop!**

Sekiranya keadaan berangin dan bola bergerak semula disebabkan keadaan angin yang kuat, pemain boleh menggunakan peraturan "1,2,3 stop" iaitu apabila bola sudah berhenti sepenuhnya selama 3 saat dan pemain sudah menyuarakan "1,2,3 stop", maka jika berlaku pergerakan disebabkan angin atau permukaan padang, bola boleh diletakkan semula ke posisi asal. Bagi keadaan di mana bola bergerak setelah berhenti melebihi 10 saat, pemain **WAJIB** meletakkan semula di posisi asal bola tersebut.

3.0 **FORMAT PERTANDINGAN**

- 3.1 Pertandingan akan dijalankan secara **SATU (1)** pusingan iaitu 18 lubang sahaja;
- 3.2 Kiraan skor untuk acara kumpulan adalah dikira dengan jumlah skor terkumpul terendah empat (4) orang pemain.
- 3.3 Sekiranya masih seri, kiraan semula "**On Count Back**" (**OCB**) adalah ditentukan seperti berikut:
 - 3.3.1 Jumlah sepakan terendah terkumpul empat (4) pemain terbaik pasukan.(sekiranya masih sama, **rujuk 3.3.2**)
 - 3.3.2 Jumlah sepakan terendah terkumpul empat (4) pemain terbaik pasukan berdasarkan kiraan atas kad skor bagi 9 lubang terakhir (lubang 10, 18) (sekiranya sama, **rujuk 3.3.3**)
 - 3.3.3 Jumlah sepakan terendah terkumpul empat (4) pemain terbaik pasukan berdasarkan kiraan atas kad skor bagi 6 lubang terakhir (lubang 13, 18) (sekiranya sama, **rujuk 3.3.4**)
 - 3.3.4 Jumlah sepakan terendah terkumpul empat (4) pemain terbaik pasukan berdasarkan kiraan atas kad skor bagi 3 lubang terakhir (lubang 16, 18) (sekiranya sama, **rujuk 3.3.5**)
 - 3.3.5 Jumlah sepakan terendah terkumpul empat (4) pemain terbaik pasukan berdasarkan kiraan atas kad skor bagi lubang terakhir (lubang 18) (sekiranya sama, **rujuk 3.3.6**)
 - 3.3.6 Pemenang akan dikira melalui lambungan duit syiling.

- 3.4 Bagi pertandingan kategori individu, keputusan secara **On Count Back** (OCB) adalah seperti susunan berikut:
- 3.4.1 Jumlah sepakan terendah terkumpul berdasarkan kiraan atas kad skor bagi 9 lubang terakhir (lubang 10 - 18) (sekiranya sama, **rujuk 3.4.2**)
 - 3.4.2 Jumlah sepakan terendah berdasarkan kiraan atas kad skor bagi 6 lubang terakhir (lubang 13 - 18) (sekiranya sama, **rujuk 3.4.3**)
 - 3.4.3 Jumlah sepakan terendah berdasarkan kiraan atas kad skor bagi 3 lubang terakhir (lubang 16 - 18) (sekiranya sama, **rujuk 3.4.4**)
 - 3.4.4 Jumlah sepakan terendah berdasarkan kiraan atas kad skor bagi lubang terakhir (lubang 18) (sekiranya sama, **rujuk 3.4.5**)
 - 3.4.5 Pemenang akan dikira melalui lambungan duit syiling.

4.0 KELAYAKAN PESERTA:

Merujuk **Peraturan AM 4.0**

5.0 PENDAFTARAN PEMAIN:

- 5.1 Setiap IPTA adalah bertanggungjawab menentukan bahawa hanya staf yang layak dipilih untuk mewakili pasukan Pemain Universiti masing-masing. Jika peserta didapati tidak layak, maka peserta tersebut atau pasukan yang diwakilinya akan dianggap terbatal daripada kejohanan.
- 5.2 Bagi Kategori lelaki, pemain veteran boleh bermain di kedua-dua ketegori (Senior dan Veteran) manakala bagi ketegori senior, hanya dibenarkan bermain dalam **SATU (1)** ketegori sahaja (Senior).
- 5.3 Susunan lapangan dan giliran pemain adalah mengikut ketetapan yang dibuat oleh jawatankuasa penganjur bagi setiap lapangan. Susunan dan giliran berhak ditentukan oleh jawatankuasa penganjur.
- 5.4 Jawatankuasa penganjur berhak mengubah susunan dan giliran permainan peserta-peserta sebelum pertandingan.
- 5.5 Peserta-peserta kejohanan hendaklah melapor diri 15 minit sebelum masa giliran permainan yang ditetapkan. Pemain yang melaporkan diri lewat dari masa yang ditetapkan akan dibatalkan penyertaannya.
- 5.6 Penggunaan kedi **TIDAK DIBENARKAN**

6.0 ACARA/KATEGORI & LAPANG DIPERTANDINGKAN

6.1 Kategori Kejohanan

Kejohanan Footgolf Sukan Universiti Awam Malaysia (SUKUM) 2022 dipertandingkan di dalam kategori-kategori berikut:

6.1.1 Kategori Pasukan (Lelaki Senior & Veteran)

6.1.1.1 **Pasukan** – Kategori ini boleh diwakili tidak melebihi daripada empat (4) pemain sahaja. Jumlah skor (*stroke play*) dari empat (4) pemain terbaik akan diambil kira bagi menentukan pemenang Pasukan IPTA.

6.1.2 Kategori Individu (Lelaki Senior, Lelaki Veteran)

6.1.2.1 **Individu** – Johan individu berdasarkan jumlah skor (*stroke play*) untuk 18 lubang.

6.1.3 Kategori Beregu Wanita

6.1.3.1 Johan Beregu Wanita dikira berdasarkan JUMLAH skor kedua-dua pemain.

6.2 PECAHAN ATLET, PEGAWAI & YURAN

6.2.1 Atlet yang berdaftar dalam **kategori berpasukan** secara automatik akan bermain dalam **kategori individu**.

6.2.2 Bagi **kategori wanita senior**, maksimum pendaftaran atlet adalah seramai **2 orang peserta sahaja**. Mereka akan bermain dalam **kategori Beregu Wanita**

6.2.3 **Yuran** - Kadar yuran penyertaan adalah **RM200/peserta**.

KATEGORI	SENIOR	VETERAN	JUMLAH
Lelaki	4	4	8
Wanita	2		2
Pengurus	1		1

Jurulatih	1	1
JUMLAH KESELURUHAN		12

7.0 RINGKASAN PINGAT

KATEGORI	EMAS	PERAK	GANGSA
Individu Lelaki Senior	1	1	1
Individu Lelaki Veteran	1	1	1
Beregu Wanita	1(2)	1(2)	1(2)
Berpasukan Lelaki Senior	1(4)	1(4)	1(4)
Berpasukan Lelaki Veteran	1(4)	1(4)	1(4)
Jumlah	5 (12)	5 (12)	5 (12)

8.0 SUSUNAN JADUAL PERTANDINGAN (FLIGHT) DAN MASA PUKUL MULA (TEE OFF):

- 8.1 Pukul Mula (Tee Off) Kejohanan ini ialah secara **"SHOTGUN"** di kawasan Kawasan 'tee off' adalah kawasan bagi sepak mula sesuatu lubang@hole. Bola hendaklah berada tidak melebihi garisan penanda tee off dan dalam anggaran dua (2) meter dari garisan penanda tee off. Pemain yang mendapat kiraan terbaik dari lubang sebelumnya akan memulakan sepakan.
- 8.2 Jawatankuasa Pertandingan akan menyediakan susunan jadual pertandingan (flight draw) dan waktu pukul mula "Tee Off" dan akan dipamer di papan notis pertandingan di venue Kejohanan yang terlibat atau di Bilik Sekretariat Pertandingan. Ahli Jawatankuasa boleh mengubah waktu pertandingan sebelum waktu pukul mula (Tee Off) yang dinyatakan.
- 8.3 Semua pemain hendaklah bersedia di "tee off" 10 minit sebelum Kejohanan dimulakan. Pemain tidak boleh membuat latihan dipadang semasa hari pertandingan.

9.0 PERTANDINGAN TERGENDALA:

- 9.1 Sekiranya disebabkan cuaca atau lain-lain sebab yang pada pendapat Jawatankuasa Penganjur & Pengelola tidak dapat dielakkan dan permainan 18 lubang tidak dapat dihabiskan maka keputusan pertandingan akan ditetapkan berdasarkan jumlah lubang terakhir pemain bermain (minimum), dan pihak penganjur akan menyamaratakan 'par' bagi jumlah keseluruhan.
- 9.2 Jawatankuasa Penganjur & Pengelola berhak menentukan cara lain yang difikirkan sesuai dan munasabah dan keputusannya adalah muktamad.
- 9.3 Jawatankuasa pengelola hendaklah memastikan petugas kecemasan berada dan bersiap siaga dengan sebarang kemungkinan yang akan berlaku di dalam mana-mana jua pertandingan yang dikelolakan. Jika sebarang kejadian berlaku, tindakan serta merta akan diambil, pertandingan akan tergendala, pihak pasukan yang terlibat diberi pilihan samada mahu meneruskan pertandingan atau sebaliknya. Pertandingan akan diteruskan seperti biasa.

10.0 DISIPLIN DAN TATATERTIB

Merujuk **Peraturan AM 19.0**

11.0 ETIKA PERMAINAN FOOTGOLF

11.1 Etika Asas

- 11.1.1 Pemain perlu senyap ketika pemain lain melakukan sepakan.
- 11.1.2 Pemain perlu berada di belakang atau tempat yang sesuai bagi tidak mengganggu pemain yang melakukan sepakan.
- 11.1.3 Pemain yang melakukan sepakan berhak untuk meminta pemain lain menandakan bola sekira mengganggu laluan bola pemain tersebut.
- 11.1.4 Tidak **DIBENARKAN** untuk merokok dan vape semasa permainan dijalankan
- 11.1.5 Pemain **WAJIB** mengangkat bola di dalam lubang sebelum pemain lain melakukan sepakan.
- 11.1.6 Pemain **TIDAK DIBENARKAN** menyepak bola selepas bola dimasukkan didalam lubang permainan. Bola perlu dipegang sepanjang perjalanan menuju ke tee off zone seterusnya. **Penalti +1 markah** boleh diberi sekiranya pemain melakukan kesalahan tersebut.
- 11.1.7 Para pemain perlu peka terhadap flight mereka. Sekiranya ada

kesalahan yang dibuat oleh pemain, pengadu perlu dipersetujui oleh anggota pemain yang lain atau marshall pertandingan sebelum memberi penalti pada pemain tersebut.

11.2 Pakaian

- 11.2.1 Kepala: flat cap atau golf style cap
- 11.2.2 Baju: Baju/Jersi T berkolar
- 11.2.3 Seluar: Golf sytle short atau seluar sukan mengikut keselesaan
- 11.2.4 Stokin: Stokin panjang
- 11.2.5 Kasut: Semua jenis kasut sukan **kecuali kasut boot (berstud)**.
Disarankan menggunakan kasut turf.

12.0 BANTAHAN

Rujuk Peraturan AM 17.0