



PERATURAN AM SUKAN PANTAI PERSATUAN BADAN BERKANUN MALAYSIA

1 NAMA KEJOHANAN

Kejohanan ini dinamakan **SUKAN PANTAI PERSATUAN BADAN BERKANUN MALAYSIA**.

2 PENGELOLAAN

SUKANUN ini dikelolakan oleh Jawatankuasa Sukan dan Rekreasi atau JSR dengan kerjasama dari semua Ahli Persatuan. Bagi maksud pengelolaan, JSR bertanggungjawab dengan perkara-perkara dasar dan boleh menyerahkan kuasa pengelolaan serta aktiviti sukan kepada mana-mana ahli persatuan atau satu jawatankuasa khas yang ditubuhkan oleh JSR.

Adalah menjadi tanggungjawab jawatankuasa pengelola menerangkan secara lengkap dan jelas peraturan pertandingan SUKANUN yang telah diluluskan oleh JSR kepada ahli persatuan yang terlibat dalam pengelolaan SUKANUN.

3 JENIS SUKAN

3.1 Acara sukan yang dipertandingkan adalah seperti berikut :

- 3.1.1 Bola Sepak Pantai Lelaki
- 3.1.2 Bola Jaring Pantai wanita
- 3.1.3 Bola Tampar Pantai Lelaki & Wanita 4's
- 3.1.4 Sepak Takraw Pantai Senior & Veteran Lelaki
- 3.1.5 Petanque Pantai Lelaki & Wanita
- 3.1.6 Tarik Tali Pantai

4 KELAYAKAN PESERTA

4.1 Warganegara

Hanya terbuka kepada warganegara Malaysia sahaja.

4.2 Taraf Jawatan

- 4.2.1 Pegawai dan kakitangan mestilah terdiri daripada warganegara Malaysia yang berjawatan tetap/sementara/sambilan atau *Contract of Service*.
- 4.2.2 Walau bagaimanapun, mereka yang taraf jawatannya dalam katagori sementara, pinjaman atau *contract of service*, mestilah telah dilantik ke jawatan yang disandang tidak kurang dari enam (6) bulan sebelum tarikh kejohanan dan tempoh surat lantikan mestilah minima 12 bulan.

4.2.3 Pegawai yang dilantik secara *contract of service* (kurang dari enam (6) bulan) dan pekerja sambilan harian (PSH) tidak dibenarkan menyertai Kejohanan SUPANUN.

4.3 Pembuktian Dokumen Sokongan

Bagi pemain-pemain yang bertaraf sementara, pinjaman atau *contract of service* yang dilantik dalam tempoh yang disyaratkan seperti klausa di atas, adalah menjadi tanggungjawab Agensi untuk membawa bersama dokumen-dokumen seperti berikut :

4.3.1 Salinan sah surat pelantikan pemain tersebut.

4.3.2 Salinan kad pengenalan

4.3.4 Salinan penyata gaji

4.3.4 Penyata Caruman KWSP (yang terkini – sebelum tarikh kejohanan) hendaklah dikemukakan untuk pengesahan penganjur).

4.3.5 Salinan surat lantikan terkini (hanya untuk My-step dan contract for servis)

4.4 Tukar Sementara

4.4.1 Pegawai kakitangan Kerajaan yang bertukar sementara (pinjaman) ke sesuatu Jabatan/Badan berkanun selain Jabatan ia bertugas, boleh mewakili Jabatan asalnya, jika pertukaran itu tidak lebih dari enam (6) bulan sebelum tarikh kejohanan diadakan. (Salinan surat pertukaran sementara (pinjaman) perlu dikemukakan).

4.4.2 Pegawai/kakitangan Kerajaan dalam perkhidmatan tetap yang ditukar sementara untuk bertugas di dalam Syarikat/Syarikat Berkaitan Kerajaan walaupun menerima gaji Syarikat itu, layak mewakili Syarikat/ Syarikat Berkaitan Kerajaan tersebut. (Salinan surat pertukaran sementara (pinjaman) perlu dikemukakan).

4.5 Kursus Dengan Cuti Tanpa Gaji

Pegawai/kakitangan yang sedang mengikuti kursus/pengajian dengan Cuti Tanpa Gaji adalah layak mewakili Syarikat/Syarikat Berkaitan Kerajaan di mana tempat beliau menghadiri kursus/pengajian.

4.6 Kursus Dengan Cuti Separuh Gaji/Bergaji Penuh

Pegawai/kakitangan Kerajaan yang berkursus bercuti Separuh Gaji/Bergaji Penuh kerana melanjutkan pelajaran di Pusat-pusat Pengajian Tempatan layak mewakili Syarikat/Syarikat Berkaitan Kerajaan di mana Pusat Pengajian/tempat berkursusnya ditempatkan dengan syarat mendapat kelulusan terlebih dahulu dari Ketua Jabatan di Jabatan asalnya. (Surat kelulusan perlu dikemukakan bagi pengesahan penganjur sebelum tarikh kejohanan diadakan.)

4.7 Pelatih – pelatih

Pelatih – pelatih yang sedang mengikuti latihan asas dengan tawaran lantikan tetap layak mengambil bahagian.

4.8 Anggota Pasukan Sukarelawan

Seorang pegawai/kakitangan kerajaan yang menganggotai pasukan sukarelawan/Askar Simpanan, Wataniah, Rela, Sukarelawan Polis, Pasukan Sukarelawan Bomba hanya dibenarkan mewakili tempat hakiki mereka bertugas.

4.9 Penggantungan

Seseorang yang digantung atas sebab tatatertib oleh sesuatu Persatuan Permainan di peringkat Kebangsaan/Negeri/Daerah/Jabatan Kerajaan/Badan-badan Gabungan maka keputusan itu hendaklah dipatuhi oleh Majlis ini dan peserta itu adalah tidak layak mengambil bahagian. Sesiapa yang ingin membantah hendaklah menunjukkan bukti yang lengkap bagi memastikan bahawa pemain itu telah digantung dan tidak layak menyertai pertandingan berkenaan.

4.10 Tanggungjawab Pengurus Pasukan

Pengurus Pasukan adalah bertanggungjawab untuk menyemak dan memastikan peraturan di atas dipatuhi sepenuhnya. PBBM akan mengambil tindakan yang tegas atas pelanggaran mana-mana dari syarikat yang dinyatakan di atas.

4.11 Setiap penyertaan dikenakan bayaran yang telah ditetapkan untuk setiap jenis sukan. Yuran penyertaan mestilah dijelaskan seperti yang diarahkan oleh pihak Persatuan Badan Berkanun Malaysia.

4.11.1 Setiap penyertaan dikehendaki mengemukakan borang penyertaan atau mendaftar melalui borang yang disediakan mengikut jenis sukan kepada Jawatankuasa Teknikal pada borang yang ditetapkan. Borang penyertaan (manual atau borang) hendaklah disertakan dengan wang penyertaan bagi setiap jenis sukan yang disertai. Tindakan ini diambil bagi mengelakkan kontinjen mengesahkan penyertaan di dalam sukan yang disertai tetapi menarik diri dari menyertai acara tersebut. Keadaan ini akan menimbulkan permasalahan dan terpaksa mengadakan semula undian di dalam usaha melancarkan urusan pertandingan. Keadaan ini juga boleh menimbulkan ketidakpuasan hati lain-lain kontinjen.

4.11.2 Penyertaan yang tidak disertai dengan bayaran penyertaan adalah tidak sah dan tidak akan didaftarkan. Pendarikan diri setelah borang penyertaan dikemukakan akan mengakibatkan bayaran penyertaan tidak dikembalikan.

4.12 Yuran Penyertaan : **RM1,500.00**

4.13 Yuran Permainan :

Bil.	Acara	Yuran Permainan
1	Bola Sepak Pantai Lelaki	RM1000.00/pasukan
2	Bola Jaring Pantai	RM1000.00/pasukan
3	Bola Tampar Pantai Lelaki 4's	RM800.00/pasukan
4	Bola Tampar Pantai Wanita 4's	RM800.00/pasukan
5	Sepak Takraw Pantai Senior	RM800.00/pasukan
6	Sepak Takraw Pantai Veteran	RM800.00/pasukan
7	Petanque Pantai Lelaki	RM400.00/pasukan
8	Petanque Pantai Wanita	RM400.00/pasukan
9	Tarik Tali Lelaki	RM1000.00/pasukan

- 4.14 Borang pendaftaran peserta yang lengkap dengan nama peserta dan lain-lain maklumat yang diperlukan bersama-sama kad pekerja dan penyata gaji yang telah disahkan oleh Ketua Kontinjen hendaklah dikemukakan kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan tidak lewat daripada tarikh **yang telah ditetapkan**. Pertukaran terakhir peserta boleh dibuat sebelum taklimat pengurus pasukan (merujuk kes kecederaan atlet sahaja dan disertakan surat doktor perubatan). Sebarang permohonan untuk pindaan/pertukaran nama pemain selepas taklimat pengurus pasukan tidak dibenarkan sama sekali.
- 4.15 Had umur bagi setiap pemain berstatus veteran lelaki ialah 40 tahun ke atas mengikut tahun semasa.
- 4.16 Tiada had maksimum untuk pasukan mendaftar pemain-pemain yang mewakili Negara mengikut tahun semasa.

5 BILANGAN PEGAWAI/PESERTA

- 5.1 Bilangan pegawai dan peserta mengikut jenis-jenis sukan ialah seperti berikut:

Bil	Permainan	Bil. Peserta	Bil. Pegawai	Penyertaan (max)
1.	Bola Sepak Pantai Lelaki	12	2	1 penyertaan
2.	Bola Jaring Pantai	10	2	1 penyertaan
3.	Bola Tampar Pantai Lelaki 4's	6	1	2 penyertaan
4.	Bola Tampar Pantai Wanita 4's	6	1	2 penyertaan
5.	Sepak Takraw Pantai Veteran	6	1	2 penyertaan
6.	Sepak Takraw Pantai Senior	6	1	2 penyertaan
7.	Petanque Bergu Pantai Lelaki	2	1	1 penyertaan
8.	Petanque Bergu Pantai Wanita	2	1	1 penyertaan
9.	Petanque Trio Pantai Lelaki	3	1	1 penyertaan
10.	Petanque Trio Pantai Wanita	3	1	1 penyertaan
11.	Tarik Tali Lelaki	10	2	1 penyertaan
JUMLAH		64	14	
		78		

6 REFERI KEHORMAT/KETUA PENGADIL

- 6.1 Pengadil bertauliah akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola bagi tiap-tiap permainan yang dipertandingkan mulai dengan peringkat awal.
- 6.2 Pengadil kehormat/Ketua Pengadil hendaklah disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola sepanjang pertandingan dijalankan bagi semua permainan yang dipertandingkan.

7 PAKAIAN

- 7.1 Setiap pemain/pasukan hendaklah memakai pakaian yang dibenarkan dalam undang-undang permainan berkenaan.
- 7.2 Jika kedua-dua pasukan memakai pakaian yang sama warnanya, pasukan yang namanya mula-mula tercatat dalam jadual pertandingan mestilah menukar kepada pakaian yang lain warnanya.

8 PERALATAN

- 8.1 Semua jenis peralatan permainan akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal Sukan PBBM dan hendaklah disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 8.2 Semua peralatan dan padang/gelanggang hendaklah disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola dan mengikut spesifikasi yang dibenarkan.
- 8.3 Pengelola Sukan Pantai PBBM hendaklah memberitahu jenis-jenis kemudahan padang atau gelanggang yang digunakan semasa kejohanan.

9 SISTEM PERTANDINGAN

Sesuai pertandingan hanya dapat dijalankan atau diadakan sekiranya terdapat 5 pasukan mengambil bahagian. Sistem pertandingan akan dijalankan secara Liga dan/atau Kalah Mati. Manakala bagi acara individu, pertandingan hanya akan dijalankan sekiranya terdapat minima.

Format Penentuan Kumpulan

Format bagi sistem liga adalah seperti berikut:

BIL	JUMLAH PASUKAN	JUMLAH PASUKAN DALAM KUMPULAN	
		KUMPULAN	FORMAT
1	8	2	4,4
2	9	3	3,3,3
3	10	3	3,3,4
4	11	3	3,4,4
5	12	4	3,3,3,3
6	13	4	3,3,3,4
7	14	4	3,3,4,4
8	15	5	3,3,3,3,3
9	16	5	3,3,3,3,4
10	17	5	3,3,3,4,4
11	18	6	3,3,3,3,3,3
12	19	6	3,3,3,3,3,4
13	20	6	3,3,3,3,4,4
14	21	7	3,3,3,3,3,3,3
15	22	7	3,3,3,3,3,3,4
16	23	7	3,3,3,3,3,4,4
17	24 DAN SETERUSNYA	8 DAN SETERUSNYA	3,3,3,3,3,3,3,3

9.1 Cara Satu (1) Kumpulan

9.1.1 Sekiranya lima (5) pasukan mengambil bahagian, pertandingan akan dijalankan secara **Liga Satu Kumpulan**.

9.1.2 Pasukan yang mendapat mata terbanyak akan dikira sebagai Johan, Kedua terbanyak menjadi Naib Johan dan seterusnya.

9.2 Cara Dua (2) Kumpulan Dengan 6 Hingga 8 Pasukan

9.2.1 Pusingan Awal

9.2.1.1 Sekiranya enam (6) pasukan atau lebih mengambil bahagian pasukan akan dibahagikan kepada dua (2) Kumpulan A dan B dan pertandingan akan dijalankan secara Liga.

9.2.1.2 Sekiranya berlaku penarikan diri sebelum jadual rasmi dijadualkan dalam mana-mana kumpulan dengan hanya dua (2) pasukan sahaja yang mengambil bahagian dalam pasukan berkenaan, maka pasukan terakhir dalam kumpulan lagi satu secara automatik dipindahkan ke dalam kumpulan yang kurang.

9.2.2 Pusingan Separuh Akhir

9.2.2.1 Johan dan Naib Johan setiap kumpulan akan ditempatkan dalam dua kumpulan iaitu kumpulan X dan Y seperti berikut:-

Kumpulan X	Kumpulan Y
Johan Kumpulan A	Johan Kumpulan B
Naib Johan Kumpulan B	Naib Johan Kumpulan A

9.2.3 Pusingan Akhir

9.2.3.1 Pemenang Kumpulan X akan melawan Pemenang Kumpulan Y untuk menentukan Johan dan Naib Johan.

9.4 Cara Tiga (3) Kumpulan Dengan 9 Pasukan

9.4.1 Pusingan Awal

9.4.1.1 Sekiranya penyertaan terdiri dari SEMBILAN (9) pasukan, pertandingan akan dijalankan secara LIGA TIGA KUMPULAN A, B, dan C.

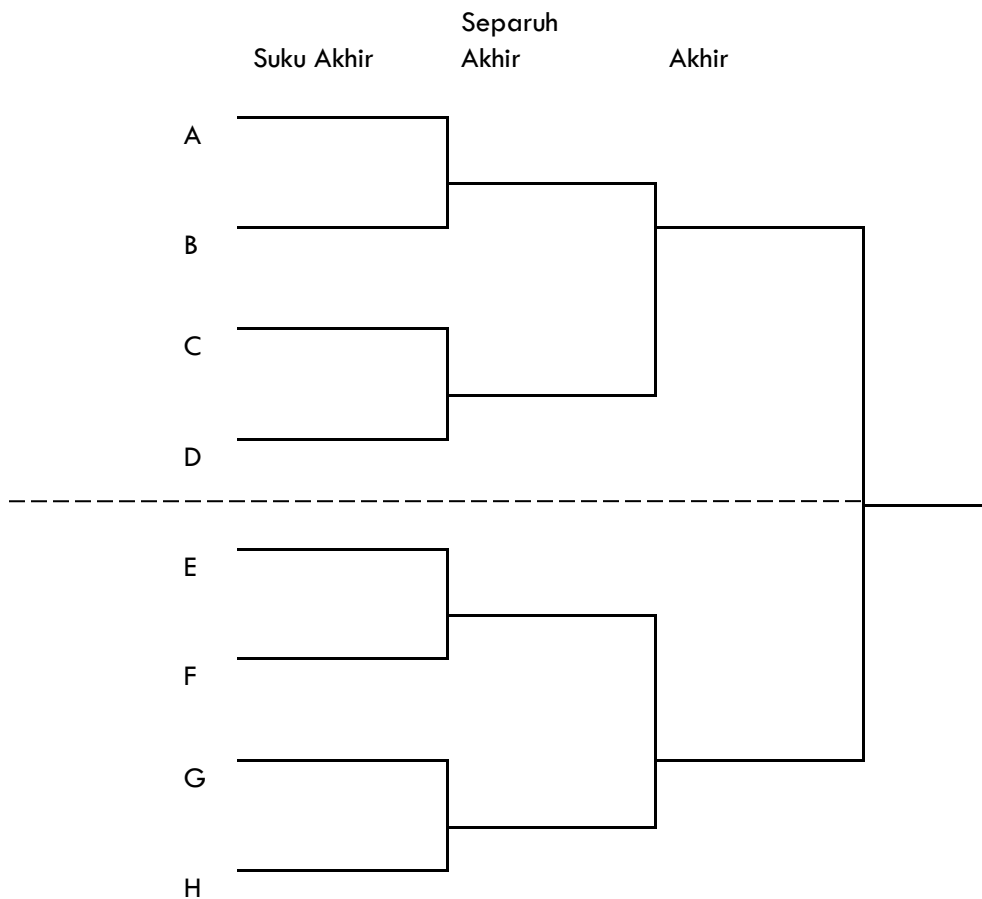
9.4.2 Pusingan Suku Akhir

9.4.2.1 Johan dan Naib Johan setiap kumpulan adalah layak untuk memasuki Pusingan Suku Akhir.

9.4.2.2 DUA (2) pasukan lagi (*dikenali sebagai Pasukan Pertama dan Pasukan Kedua*) dipilih berdasarkan seperti berikut :

- i. Pasukan tempat ke TIGA (3) yang mendapat jumlah mata terbanyak.
- ii. Jika didapati mata yang sama, maka dikira pasukan yang mempunyai perbezaan jaringan yang lebih.
- iii. Sekiranya terdapat perbezaan jaringan yang sama, maka akan dikira pasukan yang mempunyai jaringan terbanyak.
- iv. Sekiranya terdapat perbezaan jaringan yang sama, maka pasukan yang mendapat jaringan kena yang sedikit.
- v. Jika masih didapati sama juga, maka keputusan akan ditentukan dengan cara undian.

9.4.2.3 Susunan Perlawanan



- a. Johan kumpulan akan diundi untuk menduduki tempat A, C dan E di bahagian yang berasingan.
- b. Naib Johan kumpulan akan diundi untuk tempat D, G dan H dengan mengambil kira Johan dan Naib Johan dari kumpulan yang sama berada di bahagian yang berasingan.
- c. Pasukan Ketiga Terbaik (Pertama dan Kedua) diundi untuk menduduki tempat

- B dan F untuk bertemu dengan Johan Kumpulan yang lain.
- d. Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir dijalankan secara KALAH MATI.

9.5 Cara TIGA (3) Kumpulan Dengan 10 Pasukan

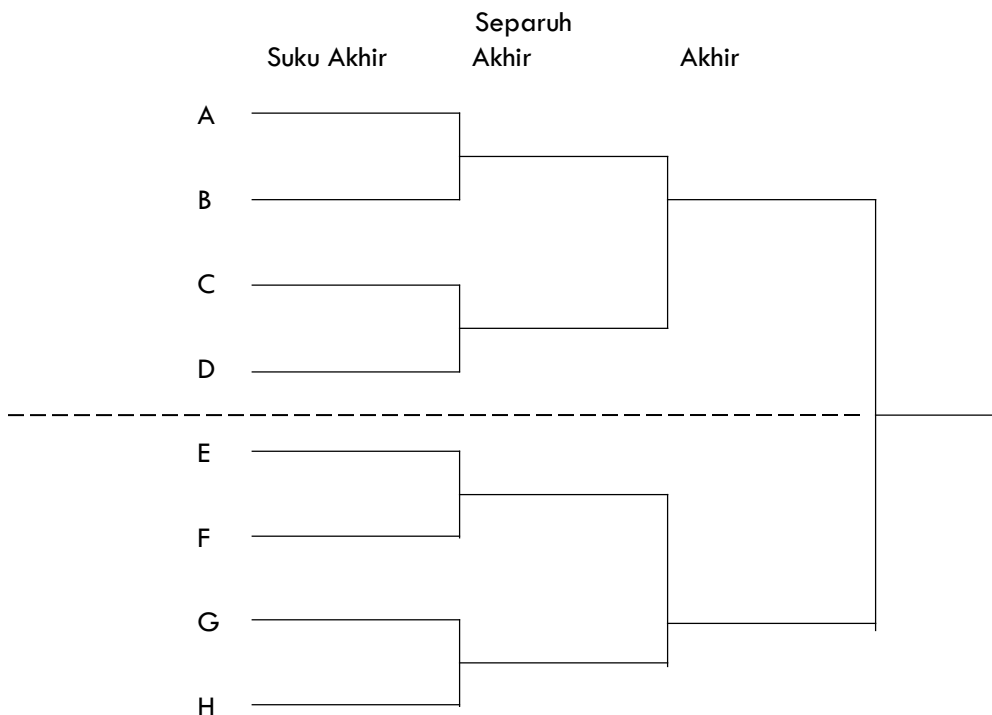
9.5.1 Pusingan Awal

- 9.5.1.1 Pasukan akan dibahagikan kepada TIGA (3) kumpulan A, B dan C.
- 9.5.1.2 Setiap kumpulan mengandungi sekurang-kurangnya tiga (3) pasukan Dan salah satu dari kumpulan C akan mengandungi 4 pasukan yang akan ditentukan melalui undian.
- 9.5.1.3 Jika salah satu pasukan dalam kumpulan 3 menarik diri maka pasukan yang terakhir dalam kumpulan 4 pasukan secara sendiri mengambil tempat pasukan yang menarik diri tadi.
- 9.5.1.4 Jika 2 pasukan menarik diri, undian semula akan dilakukan semasa mesyuarat Pengurus Pasukan.

9.5.2 Pusingan Suku Akhir

- 9.5.2.1 LAPAN (8) pasukan seperti berikut akan dipilih untuk bertanding dalam pusingan suku akhir.
- 9.5.2.2 TIGA (3) pasukan yang terdiri dari Johan, Naib Johan dan tempat ke 3 dari kumpulan C.
- 9.5.2.3 DUA pasukan terdiri dari Johan dan Naib Johan dari setiap kumpulan 3 pasukan.
- 9.5.2.4 SATU pasukan (*dikenali sebagai Pasukan Pilihan*) dipilih dari DUA pasukan yang kalah dari kumpulan A dan B

9.5.2.4 Susunan Perlawanan



- a. Johan Kumpulan akan diundi untuk menduduki tempat A, C dan E dengan mengambil kira **Johan** dan **Naib Johan** mestilah berada di bahagian yang berasingan.
- b. Naib Johan kumpulan akan diundi untuk tempat D, G dan H dengan mengambil kira johan dan naib johan dari kumpulan yang sama berada di bahagian yang berasingan.
- c. Pasukan tempat ke 3 dari kumpulan C dan pasukan pilihan diundi untuk menduduki tempat B dan F.
- d. Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir dijalankan secara KALAH MATI.

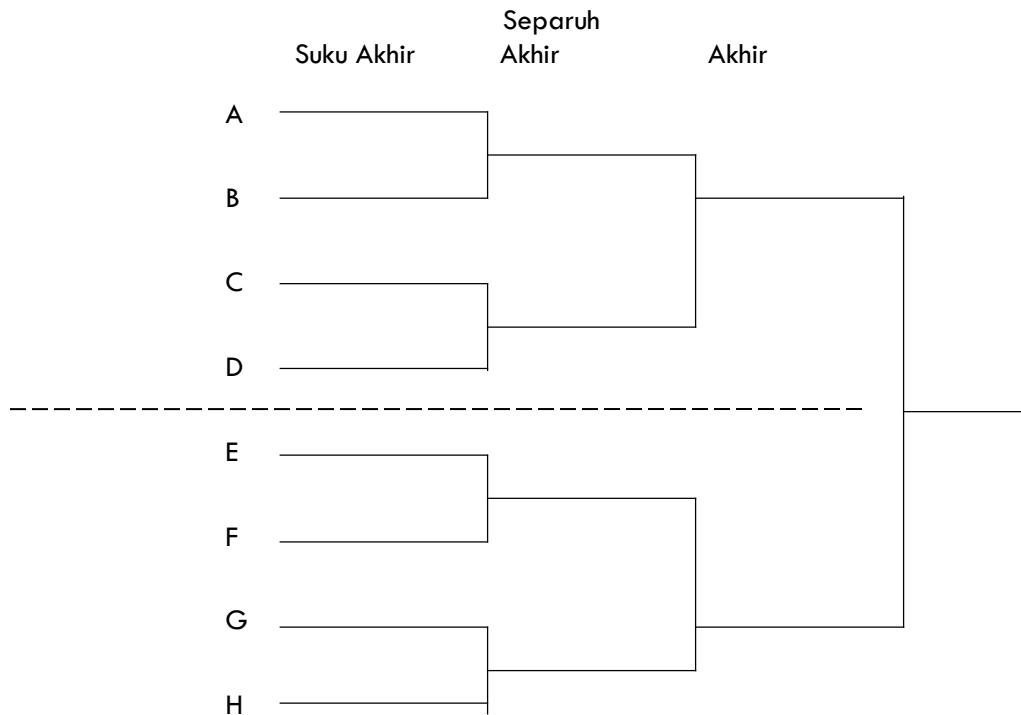
9.6 Cara Tiga (3) Kumpulan Dengan 11 Pasukan

9.6.1 Pusingan Awal

- 9.6.1.1 Pasukan akan dibahagikan kepada TIGA (3) kumpulan A, B dan C.
- 9.6.1.2 Setiap kumpulan mengandungi sekurang-kurangnya 3 pasukan dan 2 kumpulan akan mengandungi 4 pasukan yang akan ditentukan melalui undian.
- 9.6.1.3 Jika salah satu pasukan dalam kumpulan 3 pasukan menarik diri maka pasukan yang terakhir dalam kumpulan 4 pasukan secara sendiri mengambil tempat pasukan yang menarik diri tadi.

9.6.2 Pusingan Suku Akhir

- 9.6.2.1 LAPAN (8) pasukan seperti berikut akan dipilih untuk bertanding dalam Pusingan Suku Akhir.
- 9.6.2.2 TIGA (3) pasukan yang terdiri dari Johan, Naib Johan dan tempat ke 3 dari kumpulan B dan C.
- 9.6.2.3 DUA (2) pasukan yang terdiri dari Johan dan Naib Johan dari kumpulan A.
- 9.6.2.4 Susunan Perlawanan:



- a. Johan kumpulan akan diundi untuk menduduki tempat A, C dan E dengan mengambil kira Johan dan Naib Johan mestilah berada di bahagian yang berasingan.
- b. Naib Johan kumpulan akan diundi untuk tempat D, G dan H dengan mengambil kira johan dan naib johan dari kumpulan yang sama berada di bahagian yang berasingan.
- c. Pasukan tempat ke 3 dari kumpulan B dan C diundi untuk menduduki tempat B dan F.
- d. Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir dijalankan secara KALAH MATI.

9.7 Cara EMPAT (4) Kumpulan Dengan 12 Pasukan hingga 14 Pasukan.

9.7.1 Pusingan Awal

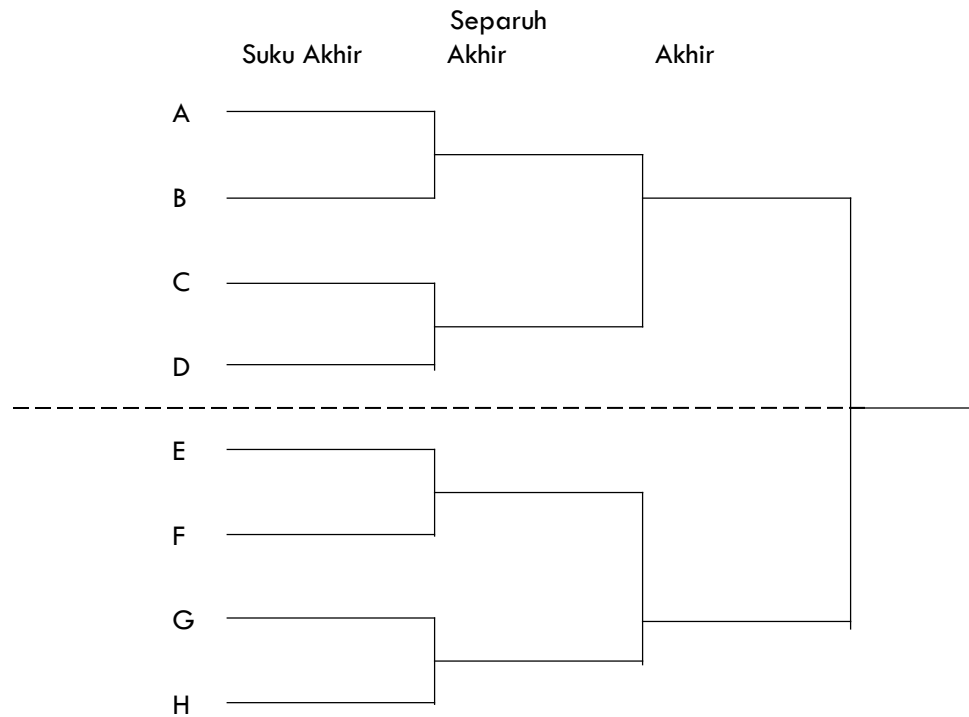
9.7.1.1 Pasukan akan dibahagikan kepada EMPAT (4) kumpulan A, B, C dan D.

9.7.1.2 Undian akan dibuat untuk menentukan kumpulan bagi pasukan lain. Jika salah satu pasukan dalam kumpulan 3 pasukan menarik diri maka 2 pasukan yang terakhir akan diundikan untuk masuk ke kumpulan lain.

9.7.2 Pusingan Suku Akhir

9.7.2.1 Johan dan Naib Johan setiap kumpulan layak untuk ke peringkat Suku Akhir.

9.7.2.2 Susunan Perlawanan:

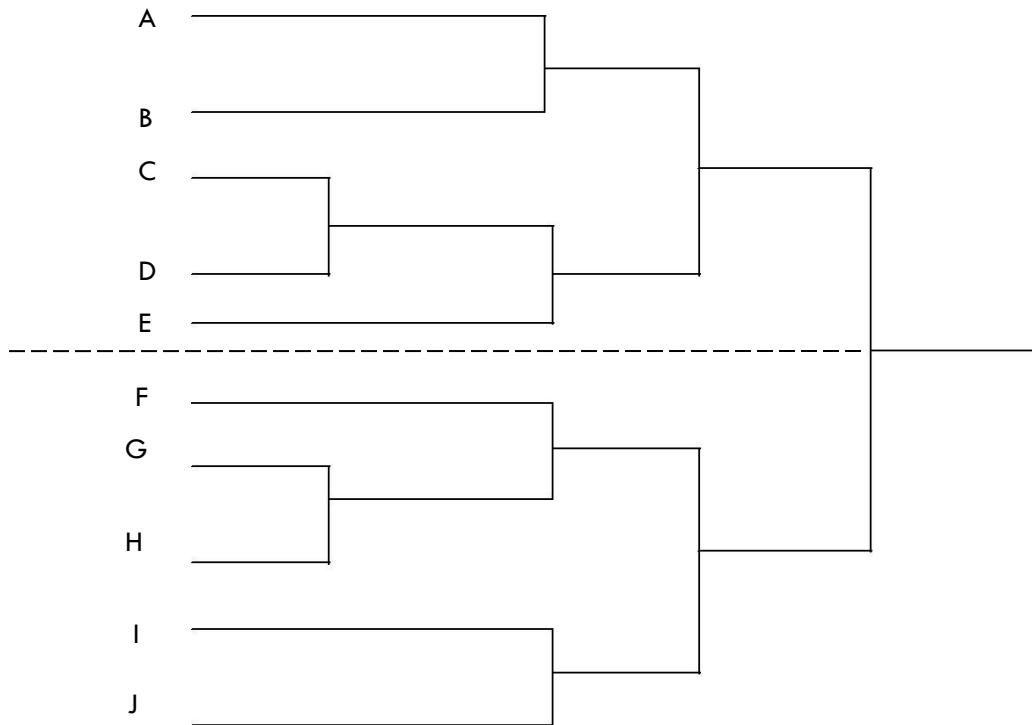


- Johan kumpulan akan diundi untuk menduduki tempat A, C, E dan G dengan mengambil kira **Johan** dan **Naib Johan** mestilah berada di bahagian yang berasingan
- Naib Johan Kumpulan mestilah diundi untuk tempat B, D, F dan H dengan mengambil kira johan dan naib johan dari kumpulan yang sama berada di bahagian yang berasingan.
- Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir dijalankan secara KALAH MATI.

9.8 **Cara Lima (5) Kumpulan Dengan 15 Pasukan hingga 17 Pasukan**

9.8.1 Pasukan akan dibahagikan kepada (5) kumpulan (A,B,C,D dan E).

9.8.2 Sepuluh (10) pasukan akan dipilih untuk bertanding dalam Pusingan Suku Akhir seperti berikut:



- a. Johan kumpulan akan diundi untuk menduduki tempat A, E, F, I dan J dengan mengambil kira Johan dan Naib Johan mestilah berada di bahagian yang berasingan.
- b. Naib Johan Kumpulan mestilah diundi untuk tempat B, C, D, G dan H dengan mengambil kira johan dan naib johan dari kumpulan yang sama berada di bahagian yang berasingan.
- c. Semua pertandingan selepas peringkat kumpulan dijalankan secara KALAH MATI.

9.8.3 Semua pertandingan peringkat Suku, Separuh dan Akhir dijalankan secara KALAH MATI.

9.9 Lebih dari 21 Pasukan

Jika terdapat lebih daripada 21 pasukan yang mengambil bahagian ianya hendaklah dipecahkan di dalam BEBERAPA KUMPULAN dengan jumlah tidak lebih daripada 3 atau 4 pasukan di dalam tiap-tiap kumpulan. Format perlawanan seterusnya akan dibuat berasaskan undian semula seperti berikut:

9.9.1 Johan dan Naib Johan Kumpulan mestilah diundi untuk menduduki tempat yang telah ditentukan dengan mengambil kira johan dan naib johan dari kumpulan yang sama berada di bahagian yang berasingan.

9.9.2 Semua pertandingan selepas peringkat kumpulan akan dijalankan secara KALAH MATI.

9.10 Undian dan Jadual Pertandingan

Undian akan dijalankan oleh Jawatankuasa Teknikal Sukan Pantai PBBM dan susunan jadual pertandingan akan dibuat oleh Jawatankuasa Pengelola mengikut format yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal Sukan Pantai PBBM.

9.11 Pemberian Mata

Menang	-	3
Seri	-	1
Kalah	-	0

Atau mengikut syarat pemberian mata peraturan permainan yang mempunyai sistem pemberian mata sendiri.

10 KELEWATAN

10.1 Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada meja urusetia permainan sebelum 15 minit masa perlawanan bermula.

10.2 Semua perlawanan akan dijalankan mengikut masa yang ditetapkan.

10.3 Kelewatan yang disebabkan oleh bencana alam dan perkara – perkara luar jangka seperti kerosakan bas dan sebagainya, maka wakil pasukan hendaklah **MELAPORKAN KEPADA URUSETIA DENGAN SEGERA** dan keputusan mengenai perlawanan yang terlibat diputuskan oleh Urusetia Pengelola.

10.4 Hanya 15 minit akan dibeikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawan akan diberikan kemenangan percuma mengikut peraturan permainan

11 PENANGGUHAN

11.1 Tarikh, masa dan tempat perlawanan yang telah ditetapkan/jadualkan sama sekali tidak boleh diminta tangguh atau diubah oleh pasukan-pasukan yang mengambil bahagian.

11.2 Jawatankuasa Pengelola adalah mempunyai kuasa mutlak untuk menangguh atau mengubah sesuatu perlawanan dengan diberitahu terlebih dahulu atau diputuskan dengan serta-merta.

11.3 Mana-mana perlawanan yang ditangguhkan Jawatankuasa Pengelola hendaklah menetapkan semula perlawanan yang ditangguhkan itu.

12 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

- 12.1 Setiap pasukan dimestikan menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan untuk perlawanan yang akan atau sedang berlangsung. Setiap pasukan dikehendaki meneruskan permainan walaupun telah layak untuk pusingan seterusnya.
- 12.2 Jika berlaku kecederaan sebelum perlawanan dan pasukan terlibat memberi kemenangan kepada pihak lawan maka pemain yang cedera mestilah mendapat pengesahan daripada Doktor Perubatan yang disediakan oleh Tuan Rumah/Jawatankuasa Pengelola.

13 BANTAHAN

- 13.1 Sebarang bantahan hendaklah dibuat secara bertulis oleh pengurus pasukan dan disahkan oleh Pegawai / Ketua Kontinjen berkenaan dan hendaklah diserahkan kepada Setiausaha Jawatankuasa Pengelola atau wakilnya dalam tempoh tidak lebih dari satu (1) jam selepas tamat perlawanan atau mengikut masa yang ditetapkan oleh permainan tersebut dengan disertakan wang tunai sebanyak RM250.00 (Ringgit Malaysia Dua Ratus Lima Puluh Sahaja) sebagai cagaran dan yuran proses.
- 13.2 Wang cagaran itu akan hilang dan menjadi pendapatan PBBM sekiranya bantahan itu tidak diterima.
- 13.3 Sekiranya bantahan diterima oleh Jawatankuasa Bantahan maka wang cagaran sebanyak RM 200.00 sahaja akan dikembalikan dan RM 50.00 menjadi yuran proses.
- 13.4 Semua bantahan hendaklah ditulis dalam Bahasa Malaysia.
- 13.5 Semua bukti ke atas bantahan perlulah dikemukakan oleh pihak yang membantah kepada Jawatankuasa Bantahan.

14 JURI RAYUAN

- 14.1 Jawatankuasa Pengelola hendaklah menubuhkan Juri Rayuan yang terdiri daripada 5 orang – minimum atau 7 orang – maksimum terdiri daripada sekurang-kurangnya 3 buah Agensi. Ahli-ahli hendaklah terdiri:
 - 14.1.1 Pengerusi Jawatankuasa Pengelola atau wakil
 - 14.1.2 Pengerusi Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan atau wakil
 - 14.1.3 3 orang wakil Agensi

15 TINDAKAN TATATERTIB

- 15.1 Semua kontinjen adalah bertanggungjawab di atas disiplin dan tata tertib pegawai, pemain dan penyokong masing-masing ;
- 15.2 Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan akan menubuhkan Jawatankuasa Tata tertib bagi mengawasi dan mempertimbangkan sebarang kejadian yang difikirkan mencemarkan imej Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia;
- 15.3 Jawatankuasa Tata tertib berhak membuat keputusan atas sebarang perkara yang difikirkan boleh mengganggu kelancaran pertandingan;
- 15.4 Keputusan Jawatankuasa Tata tertib adalah **MUKTAMAD**.

16 SIJIL

Sijil Penyertaan SUKAN PANTAI PBBM akan disediakan oleh PBBM dan akan diberi kepada semua peserta.

17 HADIAH

Hadiah SUKAN PANTAI PBBM akan disediakan oleh PBBM untuk pemenang-pemenang. Bilangan hadiah yang disediakan mengikut permainan masing-masing.

18 DENDA DAN HUKUMAN

18.1 Mana-mana agensi yang mendaftarkan pemain yang tidak layak bermain tindakan akan diambil seperti berikut :

18.1.1 Penyertaan pada kejohanan tersebut akan di batalkan.

18.1.2 Penyertaan pada tahun berikutnya akan digantung (digantung 1 tahun).

18.2 Penarikan diri pasukan setelah jadual pertandingan dibuat akan menyebabkan pasukan tersebut digantung penyertaan pada tahun berikutnya bagi acara yang berkenaan sahaja (digantung 1 tahun) dan denda RM500.00 bagi setiap acara.

18.3 Penarikan diri pasukan semasa pertandingan berlangsung akan menyebabkan penyertaan pada kejohanan tersebut akan di batalkan dan Penyertaan pada tahun berikutnya akan digantung bagi acara yang berkenaan sahaja (digantung 1 tahun) dan denda RM1,000.00 bagi setiap acara.

19 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

19.1 Peraturan-peraturan di atas hendaklah dipatuhi melainkan jika ada dinyatakan berlainan dalam pertandingan permainan tertentu.

19.2 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan Am ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Induk PBBM dan keputusannya adalah muktamad.

19.3 Sebarang pindaan, tambahan atau perubahan peraturan yang ditetapkan TIDAK DIBENARKAN semasa taklimat Pengurus Pasukan.

20 HADIAH

20.0 Hadiah untuk Sukan Pantai Badan Berkanun Malaysia yang akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola adalah seperti berikut :

20.0.1 Acara Berpasukan dan Individu

- Johan
- Naib Johan
- Ketiga Bersama

(Pasukan yang kalah di peringkat separuh akhir)

20.0.2 Keseluruhan

- Johan
- Naib Johan Keseluruhan
- Ketiga Keseluruhan

20.0.3 Pertandingan Perbarisan Lintas Hormat (Tidak dikira sebagai pungutan pingat)

- Johan
- Naib Johan
- Ketiga

21. KIRAAN MATA (KESELURUHAN)

21.1.1 Johan Keseluruhan Kejohanan (Overall Champion) akan ditentukan dengan jumlah pungutan mata yang paling banyak. Mata akan diberikan bagi tiap-tiap permainan berpasukan adalah seperti berikut ;

KEDUDUKAN	MATA
JOHAN	12
NAIB JOHAN	9
KALAH SEPARUH AKHIR	7
KALAH SUKU AKHIR	3
PENYERTAAN	1

21.1.1.1 Bagi acara yang tidak melibatkan pusingan kedua dan seterusnya, Mata bagi permainan adalah seperti berikut:

KEDUDUKAN	MATA
JOHAN	12
NAIB JOHAN	9
KETIGA	7
KEEMPAT	5
5 HINGGA 8	4
9 HINGGA 12	3
13 HINGGA 20	2
21 KE ATAS	1

21.2 Pasukan yang mendapat jumlah mata yang terbanyak akan diisytiharkan sebagai Johan Keseluruhan. Jika didapati 2 atau lebih pasukan mempunyai mata yang sama, Johan Keseluruhan akan ditentukan dengan cara ;

- 21.2.1 Pasukan yang mendapat jumlah johan (pingat emas) acara sukan yang terbanyak, jika seri ;
- 21.2.2 Pasukan yang mendapat jumlah Naib Johan (pingat perak) acara sukan yang terbanyak, jika seri ;
- 21.2.3 Pasukan yang mendapat jumlah tempat ketiga (pingat gangsa) acara sukan yang terbanyak, jika seri ;
- 21.2.4 Diisytiharkan sebagai Johan bersama.

22.0 KEADAAN LUAR JANGKA

22.1 Sebarang kaedah luar jangka termasuklah peraturan-peraturan atau perkara yang tidak diliputi oleh peraturan ini, mengenai tafsiran peraturan ini dan sebarang pengecualian peraturan ini adalah terletak hak kepada **JSR** yang mana keputusan adalah **MUKTAMAD**.