



បទបញ្ជាការប្រកួត ពានរង្វាន់ ខេមបូឌានស៊ូបកើខាប់ ឆ្នាំ២០២៦

RULE AND REGULATIONS OF CAMBODIAN SUPER CUP 2026

**ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា
ជាតិ សាសនា ព្រះមហាក្សត្រ**

ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រីមៀរលីគ

**វិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិស្តីពី បច្ចេកទេស និងគ្រប់គ្រងការប្រកួត
ការងារទីផ្សារ ការផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម ការឧបត្ថម្ភ សារព័ត៌មាន និងប្រព័ន្ធ
ផ្សព្វផ្សាយ**



ឯកសារ

ការិយាល័យបច្ចេកទេស និងការប្រកួត
ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រីមៀរលីគ

បោះពុម្ពផ្សាយដោយ

ការិយាល័យបច្ចេកទេស និងការប្រកួត
ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រីមៀរលីគ

ការិយាល័យ ផ្ទះលេខ១១៣សេ ផ្លូវលេខ២៤៥ (មហាវិថីម៉ៅសេទុង)

ភូមិ៧ សង្កាត់ទួលស្វាយព្រៃ១ ខណ្ឌបឹងកេងកង រាជធានីភ្នំពេញ

ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា

ទូរស័ព្ទលេខ: (៨៥៥)

គេហទំព័រ: <https://cpl-cambodia.com/>

ហ្វេសប៊ុក: <https://web.facebook.com/theofficialcpl>

រក្សាសិទ្ធិឆ្នាំ ២០២៦ ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រីមៀរលីគ

រក្សាសិទ្ធិគ្រប់យ៉ាង។

គ្មានផ្នែកណាមួយនៃការបោះពុម្ពផ្សាយនេះអាចត្រូវបានចាត់ទុកថាជាការប្រកួតប្រជែង ឬបញ្ចូលគ្នាជាមួយការប្រកួតប្រជែង ឬបញ្ចូលគ្នាជាមួយការប្រកួតប្រជែង ទោះជាអង្គប្រជុំ
ត្រូវបានបង្កើតឡើងដើម្បីជួយដល់ការអភិវឌ្ឍន៍ និងការប្រកួតប្រជែងក្នុងវិស័យកីឡា។

ទស្សនៈវិស័យ៖

✚ "លើកកម្ពស់គុណភាពបាល់ទាត់ ជំរុញវិស័យ និងអភិវឌ្ឍកីឡានៃប្រទេសកម្ពុជា។ ផ្នែកមួយនៃការរួមចំណែកជាមួយចក្ខុវិស័យរបស់សហព័ន្ធកីឡាបាល់ទាត់កម្ពុជា ដើម្បីទទួលជោគជ័យ"

បេសកកម្ម៖

- ✚ ធានាបាននូវប្រសិទ្ធភាពការងារ និងការសហការល្អក្នុងវិស័យកីឡាបាល់ទាត់ក្នុងស្រុក
- ✚ បង្កើតថ្នាក់ហ្វឹកហាត់កីឡាបាល់ទាត់ដល់ជំនាន់ក្រោយៗ តាមរយៈកម្មវិធីសាលាបាល់ទាត់យុវជនរបស់ក្លិប
- ✚ រក្សា និងកសាងកេរ្តិ៍ឈ្មោះវិស័យកីឡាបាល់ទាត់ក្នុងស្រុកឱ្យកាន់តែមានភាពល្អប្រសើរ
- ✚ អនុវត្តន៍ និងជំរុញឱ្យមានការគាំទ្របន្ថែមពីអ្នកគាំទ្រ ដូចជាសាធារណជន និងក្រុមហ៊ុនឯកជនសម្រាប់ក្លិបបាល់ទាត់ទាំងអស់
- ✚ បង្កើតសកម្មភាពបន្ថែម ដើម្បីឱ្យមានទំនាក់ទំនងជិតស្និទ្ធ រវាងកីឡាករបាល់ទាត់ អ្នកគាំទ្រ និងវិស័យឯកជននៅក្នុងវិស័យបាល់ទាត់ និងសកម្មភាពនានា
- ✚ ផ្សព្វផ្សាយ និងចាក់ផ្សាយកម្មវិធីប្រកួតបាល់ទាត់ ដោយការធានាឱ្យនូវព័ត៌មានសំខាន់ និងមានប្រយោជន៍ដល់ សាធារណជន និងភាគីពាក់ព័ន្ធ

សហព័ន្ធកីឡាបាល់ទាត់កម្ពុជា

ប្រធាន

ឯកឧត្តម សៅ សុខា

អាសយដ្ឋាន

- មជ្ឈមណ្ឌលបាល់ទាត់ជាតិ

ភូមិព្រៃងខម សង្កាត់ពោធិ៍សែនជ័យ រាជធានីភ្នំពេញ

- ពហុកីឡដ្ឋានជាតិ

ប្រអប់សំបុត្រលេខ ២៣២៧ PTT P.P.៣

ទូរសព្ទ៖ (៨៥៥) ២៣ ៦៣២៨ ២២៧

ទូរសារ៖ (៨៥៥) ២៣ ២២៣ ៥៣៧

អ៊ីម៉ែល៖ info@the-ស.ប.ក .com

គេហទំព័រ៖ www.....com

ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រឹមៀរលីត

នាយកគ្រប់គ្រងទូទៅ

MR. KOO JA HYEON

អាសយដ្ឋាន

- ការិយាល័យ ផ្ទះលេខ ១១៣សេ ផ្លូវលេខ ២៤៥

សង្កាត់ទួលស្វាយព្រៃ១ ខណ្ឌបឹងកេងកង រាជធានីភ្នំពេញ

ព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា

ទូរសព្ទ៖ (៨៥៥)

គេហទំព័រ៖ <https://cpl-cambodia.com/>

ហ្វេសប៊ុក៖ <https://web.facebook.com/theofficialcpl>

**វិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិស្តីពី បច្ចេកទេស និងគ្រប់គ្រងការប្រកួត
ខេមបូឌាន ស៊ីបតើខាម**



**Cambodian
Super Cup**

២០២៦

និយមន័យ	៤
ផ្នែកទី ១	៥
ប្រតិបត្តិការការងារបច្ចេកទេស	៥
ប្រការ ១.-ប្រព័ន្ធប្រកួតក្របខណ្ឌSUPER CUP	៥
ប្រការ ២.-ការប្រកួតធ្វើឡើងស្របតាមច្បាប់ល្បែងបាល់ទាត់ (Laws of the Game)	៥
ប្រការ ៣.-ថេរវេលានៃការប្រកួត	៥
ប្រការ ៤.-ពន្យារពេលចាប់ផ្តើមការប្រកួត (កែបាល់) (Delay of Kick-off)	៥
ប្រការ ៥.-ការលើកការប្រកួត	១០
ប្រការ ៦.-ការបោះបង់ការប្រកួត	១០
ប្រការ ៧.-កីឡដ្ឋាន	១១
ប្រការ ៨.-ទីលានប្រកួត	១១
ប្រការ ៩.-កៅអីក្រុម និងតំបន់បច្ចេកទេស	១២
ប្រការ ១០.-ការកម្ដៅសាច់ដុំ (Warm-up)	១២
ប្រការ ១១.-ការសម្រាកឱ្យត្រជាក់	១៣
ប្រការ ១២.-លក្ខខណ្ឌនៃការដឹកទឹកក្នុងពេលប្រកួត	១៣
ប្រការ ១៣.-ការហ្វឹកហាត់ផ្លូវការនៅកីឡដ្ឋាន/ទីលានប្រកួត	១៤
ប្រការ ១៤.-បាល់សម្រាប់ប្រកួតផ្លូវការ	១៤
ប្រការ ១៥.-ក្នុងរឿងបាល់	១៤
ប្រការ ១៦.-ពិធីមុនការប្រកួត (Pre-Match Ceremony)	១៤
ផ្នែកទី ២ ប្រតិបត្តិការរបស់ក្លិបបាល់ទាត់ចូលរួម	១៥
ប្រការ ១៧.-ប្រតិបត្តិការរបស់ក្លិបចូលរួម	១៥
ប្រការ ១៨.-ការចុះឈ្មោះកីឡាករ និងមន្ត្រីរបស់ក្លិប	១៥
ប្រការ ១៩.-បញ្ជីរាយនាមកីឡាករជម្រើស	១៧
ប្រការ ២០.-បញ្ជីរាយនាមកីឡាករជម្រើសជំបូង	១៧
ផ្នែកទី ៣ ការរៀបចំកសួន	១៨
ប្រការ ២១.-មធ្យោបាយធ្វើដំណើរទៅប្រកួតក្រៅដី	១៨
ប្រការ ២២.-កន្លែងស្នាក់នៅរបស់ក្លិបចូលរួម	១៨
ផ្នែកទី ៤ សម្ភារៈ និងបរិក្ខារ	១៩
ប្រការ ២៣.-នីតិវិធីការអនុម័តសម្ភារបរិក្ខារ	១៩
ប្រការ ២៤.-ការបែងចែកពណ៌ឯកសណ្ឋាន	១៩
ផ្នែកទី ៥ សិទ្ធិ នៃការប្រើប្រាស់ ការផ្សាយស្ថាប័នសញ្ញា សារ អត្ថបទ និងរូបសញ្ញា	២០
ប្រការ ២៥.-សិទ្ធិមុនស្បុក អព្យាក្រឹត និងគ្មានការរើសអើងនានា	២០
ប្រការ ២៦.-សិទ្ធិផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម	២០

ប្រការ ២៧.-កម្មសិទ្ធិបញ្ញា	២១
ប្រការ ២៨.-បទប្បញ្ញត្តិទូទៅ.....	២១
ប្រការ ២៩.-ទិន្នន័យការប្រកួត	២១
ប្រការ ៣០.-សិទ្ធិប្រើប្រាស់រូបភាព.....	២១
ប្រការ ៣១.-ពិធីផ្លូវការ	២១
ប្រការ ៣២.-ម៉ាក/សញ្ញាសម្គាល់ និងឈ្មោះនៃការប្រកួត	២១
ប្រការ ៣៣.-សិទ្ធិផលិត និងអាជីវកម្មផលិតផល	២២
ប្រការ ៣៤.-ផលិតផល និងសម្ភារបរិក្ខារផ្លូវការ	២២
ប្រការ ៣៥.-ការងារផ្សព្វផ្សាយ និងផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម.....	២២
ប្រការ ៣៦.-ឯកសារបោះពុម្ពផ្សាយ	២២
ប្រការ ៣៧.-ពានរង្វាន់ (Competition Trophy).....	២៣
ផ្នែកទី ៦ វេជ្ជសាស្ត្រ និងការប្រឆាំងការប្រើប្រាស់សារធាតុហាមឃាត់ (Anti-Doping)	២៤
ប្រការ ៣៨.-របាយន្តសង្គ្រោះបន្ទាន់.....	២៤
ប្រការ ៣៩.-ការប្រឆាំងការប្រើប្រាស់សារធាតុហាមឃាត់ (Anti-Doping).....	២៤
ផ្នែកទី ៧ ការងាររដ្ឋបាលបច្ចេកទេស និងការប្រកួត	២៥
ប្រការ ៤០.-សំបុត្រចូលទស្សនា.....	២៥
ប្រការ ៤១.-ប្រាក់រង្វាន់.....	២៥
ប្រការ ៤២.-ពិធីប្រគល់ពាន និងប្រាក់រង្វាន់	២៥
ប្រការ ៤៣.-កម្រៃសេវា និងការចំណាយ	២៥
ប្រការ ៤៤.-វិធានការរ៉ឹងរឹត និងនីតិវិធី	២៥
ប្រការ ៤៥.-សេចក្តីសម្រេច	២៦
ប្រការ ៤៦.-វិសោធនកម្ម.....	២៦
ប្រការ ៤៧.-ប្រធានស័ក្តិ.....	២៦
ប្រការ ៤៨.-បញ្ហាមិនដែលបានលើកឡើង	២៦
ផ្នែកទី ៨ ប្រធានស័ក្តិ	២៧
ផ្នែកទី ៩ បញ្ហាដែលមិនមានចែងនៅក្នុងវិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិ.....	២៧
ឧបសម្ព័ន្ធ ១៖ ការកំណត់ចំណាត់ថ្នាក់ដោយប្រើប្រាស់ក្នុងរង្វង់ (Fair Play).....	២៧
ឧបសម្ព័ន្ធ ២៖ លក្ខខណ្ឌអប្បបរមា នៃកម្រិតអប់រំរបស់គ្រូបង្វឹក.....	២៧
ឧបសម្ព័ន្ធ ៣៖ ប្រតិបត្តិការ នៃអ្នកថតរូបរបស់អ្នកប្រឡង.....	២៧
ឧបសម្ព័ន្ធ ៤៖ គោលការណ៍អនុញ្ញាត ផ្តល់បន្ទុក/ភាគសម្គាល់ (Accreditation).....	២៨
ឧបសម្ព័ន្ធ ៥៖ សកម្មភាពអវិន័យ និងអំពើហិង្សា (Indiscipline & Violence).....	២៩
ឧបសម្ព័ន្ធ ៦៖ បណ្តឹងការតវ៉ា (Complaint).....	២៩
ឧបសម្ព័ន្ធ ៧៖ មជ្ឈត្តវិនិច្ឆ័យ (Arbitration).....	៣០

ឧបសម្ព័ន្ធ ៨៖ កិច្ចប្រជុំទូទៅ	៣០
ឧបសម្ព័ន្ធ ៩៖ តម្លាភាព សុក្រឹតភាព នៃទំនាក់ទំនង និងការចុះកិច្ចសន្យារវាងក្លឹប និងកីឡាករ	៣០
ឧបសម្ព័ន្ធ ១០៖ ការចូលរួមប្រកួត និងការជក់ខ្លួន	៣០

**វិធាន និង បទប្បញ្ញត្តិស្តីពី ការងារទីផ្សារ
ការផ្សព្វផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម ការឧបត្ថម្ភ សារព័ត៌មាន និងប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ
ការប្រកួតពានរង្វាន់ CAMBODIAN SUPER CUP 2026**

និយមន័យ	២
ផ្នែកទី ១: ការទទួលខុសត្រូវ	៤
ប្រការ ១.-ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រីមៀរលីគ៖	៤
ប្រការ ២.-ក្លឹប៖	៤
ផ្នែកទី ២: ការងារទីផ្សារ ការផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម និងការឧបត្ថម្ភ	៤
ប្រការ ៣.-ការងារទីផ្សារ និងកាតព្វកិច្ច	៤
ផ្នែកទី ៣៖ សារព័ត៌មាន និងប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ	១៧
ប្រការ ៤.-ស្ថានីយ៍ទូរទស្សន៍ផ្លូវការ	១៧
ផ្នែកទី ៤៖ គោលការណ៍ណែនាំប្រព័ន្ធ និងការងារផ្សព្វផ្សាយ (Media Guideline)	១៩
ប្រការ ៥.- ការដាក់ពាក្យដើម្បីចុះឈ្មោះជាប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ	២២
ប្រការ ៦៖ ប្រធានស័ក្តិ	២៧
ប្រការ ៧៖ បញ្ហាដែលមិនមានចែងនៅក្នុងបទបញ្ជា	២៧
ប្រការ ៨៖ ប្រសិទ្ធភាពវិធាន និង បទប្បញ្ញត្តិ	២៧



និយមន័យ

នៅក្នុងវិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិ គ្រប់ពាក្យបច្ចេកទេសទាំងអស់នៅក្នុងពុម្ពអក្សរដិតខាងក្រោមមានអត្ថន័យដូចតទៅ៖

បណ្ណ/កាតសម្គាល់ (Accreditation) ៖ បណ្ណ/កាតដែលចេញដោយ CPL/FFC និង/ឬក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ អ្នកកាន់បណ្ណ/កាត មានសិទ្ធិចូលតំបន់អនុញ្ញាតដោយស្ថិតនៅក្រោមការត្រួតពិនិត្យ និងគ្រប់គ្រង(ឬផ្នែកណាមួយនៃតំបន់នេះ)របស់ CPL/FFC ឬក្រុមម្ចាស់ផ្ទះ។

សិទ្ធិ ការប្រើប្រាស់ និងការផ្សាយស្លាកសញ្ញា ភាសា និងពាក្យស្លោក៖ សិទ្ធិពាក់ព័ន្ធទៅនឹងការបង្កើត ការប្រើប្រាស់ ផ្សព្វផ្សាយម៉ាក ស្លាកសញ្ញា ឡូហ្គូ ការសរសេរសារ ឬ/និងរូបភាព យីហោ និង/ឬឈ្មោះ ក្រុមហ៊ុន សមាគម អង្គការ និង/ឬផលិតផល និង/ឬសេវាកម្ម នៅលើឯកសណ្ឋានកីឡាករ ប្រព័ន្ធវេបសាយ បណ្ណាញសង្គមនានា និងនៅក្នុង/ជុំវិញបរិវេណកីឡាដ្ឋាន ក៏ដូចជាមុន/កំឡុង/ក្រោយការប្រកួតនីមួយៗជាដើម ដែលស្ថិតក្រោមការពិនិត្យ និងគ្រប់គ្រងដោយ ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រឹមៀរលីត/សហព័ន្ធកីឡាបាល់ទាត់កម្ពុជា។

CPL៖ ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រឹមៀរលីត។

FFC ៖ សហព័ន្ធកីឡាបាល់ទាត់កម្ពុជា។

ក្រុមជើងឯក៖ ក្រុមចូលរួមដែលប្រកួតឈ្នះ។

ក្លិប៖ ក្លិបបាល់ទាត់ដែលចុះឈ្មោះចូលរួមផ្លូវការ និងក្នុងពានរង្វាន់ ដែលរៀបចំដោយ CPL/FFC។

ការប្រកួត៖ ការប្រកួតទាំងឡាយដែលរៀបចំដោយ CPL/FFC ដែលមាននៅក្នុងវិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិ ត្រូវបានប្រកាសឱ្យប្រើប្រាស់ដោយ CPL/FFC ដែលរាប់បញ្ចូលប្រកួតទាំងអស់ ដោយមិនមានការកំណត់ ឬ/និងកំណត់នៅក្នុងកាលវិភាគប្រកួត ការប្រកួតជម្រុះទាំងអស់ សកម្មភាពទាំងអស់នៅលើទីលានប្រកួត (ក្រៅពីការប្រកួត) ពិធីបើក ឬពិធីបិទ សន្និសីទកាសែត ឬពិធីផ្លូវការផ្សេងៗ ដែលពាក់ព័ន្ធ។

ទិន្នន័យអំពីការប្រកួត៖ គ្រប់ព័ត៌មានទាំងអស់ ឬ/និងណាមួយដែលទាក់ទងទៅនឹងការប្រកួត រួមមានបញ្ជីការប្រកួត សិទ្ធិក្នុងការប្រើប្រាស់រូបភាព ព័ត៌មាន និង/ឬស្ថិតិអំពីក្លិបដែលចូលរួម និង/ឬកីឡាករចូលរួមព័ត៌មាន និង/ឬស្ថិតិអំពីការចូលរួម និង/ឬសមត្ថភាពរបស់ពួកគេនៅក្នុងលីគ កាលវិភាគការប្រកួតការសម្រេចចិត្តរបស់អាជ្ញាកណ្តាល និងព័ត៌មានផ្សេងៗទៀតដែលទាក់ទងទៅនឹងការប្រកួត។

ម៉ាកសម្គាល់ការប្រកួត៖ រាល់សញ្ញាសម្គាល់ឌីហ្សាញ ពាក្យស្លោក ឈ្មោះ ឡូហ្គូ សញ្ញាសម្គាល់ លក្ខណៈសញ្ញា ឬឧបករណ៍ (នៅក្នុងការអនុវត្តណាមួយ) ដែលកាន់កាប់ និង/ឬគ្រប់គ្រងដោយ CPL/FFC (ជាភាសាណាមួយ) ដែលពាក់ព័ន្ធនឹងការប្រកួត។

ឈ្មោះនៃការប្រកួត៖ "ឈ្មោះខាងលើ" ឬការប្រែប្រួលណាមួយដែលត្រូវបានណែនាំ និងអនុម័តដោយ

CPL/FFC និងដូចដែលបញ្ជាក់យ៉ាងច្បាស់លាស់នៅក្នុងវិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិ។

សំបុត្រចូលទស្សនាឥតគិតថ្លៃ៖ សំបុត្រដែលត្រូវបានផ្តល់ជូនដោយមិនគិតថ្លៃ ឬ/និងការចូលទស្សនាដោយសេរី ឬ/និងមិនគិតថ្លៃ។

តំបន់អនុញ្ញាតចូលស្ថិតក្រោមការត្រួតពិនិត្យ និងគ្រប់គ្រង៖

- (ក) កីឡដ្ឋាននានា។
- (ខ) ទីកន្លែងរៀបចំពិធីផ្លូវការនានា។

ទីលានប្រកួត៖ តំបន់ដែលដូចបានពិពណ៌នា នៅក្នុងច្បាប់ទី១ នៃច្បាប់ល្បែងបាល់ទាត់ (Laws of the Games) ដែលចេញដោយក្រុមប្រឹក្សាភិបាលសមាគមកីឡាបាល់ទាត់អន្តរជាតិ (IFAB) និងគ្រប់គ្រងដោយ FIFA។

FIFA៖ សមាគមសហព័ន្ធកីឡាបាល់ទាត់អន្តរជាតិ។

ប្រធានស៊ីក្លិ៖ ព្រឹត្តិការណ៍ណាមួយដែលប៉ះពាល់ដល់ការអនុវត្ត ឬលក្ខខណ្ឌនៃវិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិនេះដែលកើតចេញពី ឬដែលបង្កឡើងដោយសកម្មភាព ហេតុការណ៍ ការធ្វេសប្រហែស ឬគ្រោះថ្នាក់ដែលហួសពីសមត្ថភាពគ្រប់គ្រងរបស់ភាគីណាមួយ ដែលរួមបញ្ចូល ក៏ប៉ុន្តែមិនកំណត់ ចំពោះលក្ខខណ្ឌ អាកាសធាតុអាក្រក់ បំផុត ទឹកជំនន់ រន្ទះ ព្យុះ អគ្គិភ័យ ការផ្ទុះ រញ្ជួយដី ការបំផ្លិចបំផ្លាញ រោគរាតត្បាត ឬគ្រោះមហន្តរាយធម្មជាតិផ្សេងទៀត ការអាក់អន់ ឬកង្វះខាតការផ្គត់ផ្គង់ថាមពល សង្គ្រាម ការវាយប្រហារភេរវកម្ម ប្រតិបត្តិការយោធា កុហកម្ម ភាពចលាចល បាតុកម្ម ការធ្វើកូដកម្ម ការបិទទ្វាររោងចក្រ ឬសកម្មភាពឧស្សាហកម្មផ្សេងទៀត ឬចលាចលស៊ីវិល ឬភ្លើងហ្វាប់ភ្លើង។

សិទ្ធិបដិសណ្ឋារកិច្ច៖ ឱកាសក្នុងការផ្តល់ឱ្យ និងលក់ទីតាំងធ្វើបដិសណ្ឋារកិច្ច និងកន្លែងកម្សាន្តនៅទីតាំងប្រកួត ឬនៅក្នុងតំបន់ស្ថិតក្រោមការត្រួតពិនិត្យ ដោយត្រូវទិញសំបុត្រចូលទស្សនាពី ភ្ជាប់ម្ចាស់ផ្ទះ ទោះទីតាំងទាំងនោះជាកន្លែងអង្គុយទស្សនាប្រភេទបន្ទប់ រោង ឬកន្លែងផ្សេងទៀត ប៉ុន្តែឱកាសក្នុងការផ្តល់ និងលក់នេះមិនរាប់បញ្ចូលទីកន្លែងឯកជនណា ដែលបម្រុងទុកសម្រាប់មន្ត្រី CPL/FFC និងភ្ញៀវរបស់ខ្លួន ព្រោះកន្លែងបម្រុងទាំងនោះមិនមែនជាផ្នែកមួយ នៃសិទ្ធិធ្វើពាណិជ្ជកម្មឡើយ។

អ្នកចាក់ផ្សាយ/អ្នករៀបចំកម្មវិធីចាក់ផ្សាយ (Host Broadcaster) ៖ ភាគីដែលបានតែងតាំងដោយ CPL/FFC ដើម្បីធានា និងផ្តល់ការផលិតកម្មវិធីចាក់ផ្សាយការប្រកួត និងព្រឹត្តិការណ៍ប្រកួតផ្សេងៗទៀត និងការផ្តល់នូវសេវាកម្មដែលពាក់ព័ន្ធទាំងអស់ស្របតាមសិទ្ធិ នៃប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយដែលបានផ្តល់ឱ្យ។

សិទ្ធិប្រើប្រាស់រូបភាព៖ សិទ្ធិក្នុងការប្រើប្រាស់រូបភាពនឹងថ្កល់ និង/ឬរូបភាពមានចលនា និងរូបតំណាងរបស់ក្លឹប/ក្រុមចូលរួម និងកីឡាករចូលរួម ដែលចូលរួមក្នុងការប្រកួត និងរួមទាំងការជឿសង្ឃឹរការសង្ស័យណាមួយ រូបភាពរបស់មន្ត្រីចូលរួម មន្ត្រីរៀបចំការប្រកួត និងមន្ត្រីដទៃទៀត ដែលទាំងនេះគឺជាផ្នែកមួយនៃលីគ។

ការទាត់បាល់ចេញពីស្នាមគំនូសប៉េណាល់ទី៖ "ការទាត់បាល់ចេញពីគំនូសប៉េណាល់ទី" ដូចមានចែង និងរៀបរាប់នៅក្នុងច្បាប់ល្បែងបាល់ទាត់ (Laws of the Game) ។

ច្បាប់ល្បែងបាល់ទាត់ (Laws of the Game)៖ ច្បាប់នៃសមាគមកីឡាបាល់ទាត់ ដែលចេញដោយ IFAB។

ការប្រកួត៖ ការប្រកួតបាល់ទាត់ទាំងមូល (រាប់បញ្ចូលទាំងការប្រកួតបាល់ទាត់ឡើងវិញ និង/ឬពន្យារពេល ការលេងបន្ថែមម៉ោង និងការទាត់បាល់ចេញពីគំនូសប៉េណាល់ទី) ដែលមាននៅក្នុងកាលវិភាគប្រកួត។ ការប្រកួតចាប់ផ្តើមជាផ្លូវការនៅពេលដែលកីឡដ្ឋានបើកជាផ្លូវការឱ្យទស្សនិកជនចូល ហើយបញ្ចប់ជាផ្លូវការនៅពេលដែលកីឡដ្ឋាននេះបិទ ហើយទស្សនិកជនបានចេញពីកីឡដ្ឋានវិញ។

មន្ត្រីការប្រកួត៖ បុគ្គលដែលត្រូវបានតែងតាំង ដើម្បីរៀបចំការប្រកួតជាផ្លូវការនៅក្នុងការប្រកួតក្នុងតួនាទីជាស្នងការប្រកួត អាជ្ញាកណ្តាល ជំនួយការអាជ្ញាកណ្តាល មន្ត្រីទី៤ ឬមន្ត្រីទី៥ និងអ្នកវាយតម្លៃអាជ្ញាកណ្តាលដែលបានតែងតាំង។

កាលវិភាគការប្រកួត៖ កាលវិភាគការប្រកួតផ្លូវការដែលបានដាក់ចេញ (ដោយគ្មានកំណត់) កាលបរិច្ឆេទ និងពេលវេលា ដែលនឹងប្រកួតនៅកីឡដ្ឋានណាមួយ ឈ្មោះក្លឹបចូលរួម និងក្រុមណាមួយក្រុមណា។

ការផ្សព្វផ្សាយ៖ បុគ្គលដែលត្រូវបានផ្តល់បណ្ណ/កាតអនុញ្ញាតផ្សព្វផ្សាយដោយ CPL/FFC ។

តំបន់អនុញ្ញាតឱ្យចូលផ្សព្វផ្សាយ៖ តំបន់ដែលបានកំណត់ និងអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកដែលមានបណ្ណ/កាតផ្សព្វផ្សាយពី CPL/FFC ដែលមានសុពលភាពប៉ុណ្ណោះ។

សិទ្ធិនៃប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ៖ សិទ្ធិ និងអាជ្ញាបណ្ណសម្រាប់ផលិត កាត់ត បញ្ជូន ដែលទទួលបានទូទាំងពិភពលោក ជាភាសាណាមួយ និងក្នុងទ្រង់ទ្រាយណាមួយ និងនៅលើវេទិកាណាមួយ ដែលរួមមានខ្សែភាពយន្ត ការថតវីដេអូ ការថតរូបសន្លឹក ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយឌីជីថល ហ្គេម អ៊ិនធឺណែត ការតាំងពិព័រណ៍សាធារណៈ វីឡូ ទូរសព្ទចល័ត និងទូរទស្សន៍ រូបភាព សោតទស្សន៍ និង/ឬសញ្ញាអូឌីយ៉ូ និង/ឬរូបភាព ឬការថតចម្លង (រាប់បញ្ចូល ដោយមិនកំណត់ហ្វីត "Feed" ហ្វីតជាមូលដ្ឋាន ហ្វីតដែលមានផ្ទុកទិន្នន័យលីត ហ្វីតពិភពលោក និងហ្វីតឯកតោភាគី) របស់លីត និងសកម្មភាពសម្ភាសន៍ទាំងអស់ និងសកម្មភាពក្នុងអំឡុងពេល និងបង្កើតជាផ្នែកមួយនៃលីត រួមទាំងពិធីផ្លូវការ និងសិទ្ធិប្រើប្រាស់រូបភាពដោយគ្រប់មធ្យោបាយ នៃការបែងចែកបញ្ជូន ការតាំងពិព័រណ៍ និងការទទួលបាន ដែលបច្ចុប្បន្នមានស្រាប់ ឬត្រូវបានអភិវឌ្ឍនាពេលអនាគត រួមបញ្ចូលទាំង (ប៉ុន្តែមិនកំណត់) ចំពោះអាណាឡុក ឌីជីថល ខ្សែកាប្លី ផ្កាយរណប និងប្រព័ន្ធទំនាក់ទំនងអន្តរកម្ម តាមរយៈការផ្សាយបន្តផ្ទាល់ ពន្យារពេល និងចាក់សារឡើងវិញជាច្រើនដងគ្មានកំណត់ទាំងអស់ឬមួយផ្នែក (រួមទាំង ដោយមិនកំណត់ វីដេអូឃ្លីប និង/ឬវីដេអូហៃឡាយនិង/ឬកម្មវិធីគាំទ្រ និង/ឬកម្មវិធីទស្សនាវដ្តី និង/ឬការចូលមើលព័ត៌មាន) និងរាល់សិទ្ធិទាំងអស់ដើម្បីទាញយកប្រយោជន៍ពីគ្រប់ឱកាសផ្សាយពាណិជ្ជកម្មទាំងអស់ (រួមបញ្ចូលទាំងឧបត្ថម្ភ

	លើការចាក់ផ្សាយ និង ឱកាសផ្សាយពាណិជ្ជកម្មក្នុងម៉ោងចាក់ផ្សាយ) ដែលកើតចេញពី និង/ឬពាក់ព័ន្ធនឹងសិទ្ធិបែបនេះ។
សិទ្ធិលើទំនិញ៖	សិទ្ធិដែលផ្តល់ជូនដល់អ្នកមានអាជ្ញាបណ្ណជាផ្លូវការ សម្រាប់ប្រើប្រាស់ និងធ្វើអាជីវកម្មលើម៉ាកសញ្ញាសម្គាល់លីគ និង/ឬឈ្មោះកំណត់ជាផ្លូវការនៅក្នុងការផលិត វេចខ្ចប់ ចែកចាយ និងការលក់ទំនិញ និងសេវាកម្ម គ្រប់ប្រភេទ រួមមានសម្ភារបរិក្ខារ (ឧ.បាល់ទាត់) សម្លៀកបំពាក់ កាក់ មេដាយ ហ្គេម (អេឡិចត្រូនិក ឬតាមវិធីផ្សេងទៀត) វត្ថុប្រមូលទុកផ្សេងទៀត និងបុព្វលាភដែលទាក់ទងទៅនឹងការប្រកួតប្រជែងនេះ។
ពិធីផ្លូវការ៖	ព្រឹត្តិការណ៍ណាមួយដែលរៀបចំឡើងជាផ្លូវការ ឬមិនឱ្យធ្វើជាផ្លូវការដែលកំណត់ដោយ CPL/FFC ដែលមានទំនាក់ទំនងជាមួយលីគ។ ព្រឹត្តិការណ៍នេះរាប់បញ្ចូលទាំង (ដោយមិនកំណត់) ការប្រកួត និង/ឬព្រឹត្តិការណ៍ទាំងអស់ដែលធ្វើឡើងនៅទីតាំងហ្វឹកហាត់ជាផ្លូវការ ពិធីបើក ពិធីបិទ កម្មវិធីព្រឹកសមោសរ អាហារថ្ងៃត្រង់ ឬពិធីជប់លៀង ព្រឹត្តិការណ៍វប្បធម៌ សន្និសីទសារព័ត៌មានផ្លូវការ និងកម្មវិធីសម្ភោធណា CPL/FFC មួយរបស់ CPL/FFC ។
អាជ្ញាបណ្ណផ្លូវការ៖	អង្គភាពដែល CPL/FFC និងដៃគូផ្សាយពាណិជ្ជកម្មរបស់ បានផ្តល់សិទ្ធិឱ្យប្រើប្រាស់ និងធ្វើអាជីវកម្មលើសិទ្ធិផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម (ឬផ្នែកណាមួយនៃសិទ្ធិនេះ) ដែលទាក់ទងនឹងលីគ។
មន្ត្រីចូលរួម៖	មន្ត្រីណាមួយដែលត្រូវបានចុះឈ្មោះចូលរួមក្នុងការប្រកួតខាងលើ។
កីឡាករចូលរួម៖	កីឡាករណាដែលត្រូវបានចុះឈ្មោះចូលរួមប្រកួតខាងលើ។
ក្លឹបចូលរួម៖	ក្លឹបដែលទទួលបានការអនុញ្ញាតនិងទទួលស្គាល់ជាផ្លូវការដោយ CPL/FFC ឱ្យចូលរួមការប្រកួតខាងលើ។
ផលប្រយោជន៍ពីកម្មសិទ្ធិ៖	កម្មសិទ្ធិបញ្ញា សិទ្ធិអ្នកនិពន្ធ និងសិទ្ធិប្រហាក់ប្រហែល សិទ្ធិលើពាណិជ្ជសញ្ញា សិទ្ធិសីលធម៌ សិទ្ធិក្នុងការអនុវត្ត សិទ្ធិលើបុគ្គលិកលក្ខណៈ និងឧប្រាស្រ័យទាំងអស់ដែលមានចែងនៅក្រោមច្បាប់ នៃការប្រកួតប្រជែងមិនយុត្តិធម៌ ដែលមាននៅក្នុងសិទ្ធិពាណិជ្ជកម្ម។
កីឡដ្ឋាន៖	កីឡដ្ឋានណាដែលរៀបចំការប្រកួត។ ទាំងនេះរួមបញ្ចូល៖ (ក) បរិវេណទាំងមូល (ក្នុងករណីដែលកាតសម្គាល់ត្រឹមត្រូវ ឬសំបុត្រត្រូវបានតម្រូវឱ្យមានដើម្បីមានសិទ្ធិចូល) នៃកីឡដ្ឋាននៅក្នុងរបង បរិវេណខាងក្រៅ កីឡដ្ឋាន និង (នៅថ្ងៃប្រកួត និងថ្ងៃណាដែលការហ្វឹកហ្វឺនផ្លូវការណាមួយធ្វើឡើងនៅក្នុងកីឡដ្ឋាននេះ) ទាំងលំហអាកាសស្ថិតលើបរិវេណកីឡដ្ឋាន។ (ខ) កន្លែងចតយានយន្ត (គ) តំបន់វីអាយកី និងបដិសណ្ឋារកិច្ច (ង) វេទិកាប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ (ច) តំបន់សម្បទាន

គណៈប្រតិភូផ្លូវការរបស់ភ្លឺប៖

- (ឆ) តំបន់តាំងបង្ហាញការផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម
- (ជ) អាគារ
- (ឈ) ទីលានប្រកួត
- (ញ) កន្លែងចាក់ផ្សាយ ឬមណ្ឌលប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយរបស់កីឡដ្ឋាន
- (ត) ស្តង់ណាមួយ និង
- (ថ) កន្លែងណាមួយនៅពីក្រោមស្តង់។

ប្រព័ន្ធប្រកួតលេងក្នុងទម្រង់ទឹកដីកណ្តាល។

គណៈប្រតិភូដែលបានចុះឈ្មោះចុងក្រោយនៃក្លឹបចូលរួម សម្រាប់រយៈពេលនៃដំណាក់កាលពាក់ព័ន្ធនឹងការប្រកួតក្នុងក្របខ័ណ្ឌខាងលើ ដែលមានចែងក្នុងវិធាននិងបទប្បញ្ញត្តិ។

ការលក់សំបុត្រទស្សនា៖

វិធានការប្រតិបត្តិការទាំងអស់ ដើម្បីលក់សំបុត្រដល់ទស្សនិកជនគ្រប់រូប ចូលទស្សនាការប្រកួត និងសម្រាប់ពិធីផ្លូវការរបស់លីគ ដែលអនុញ្ញាតឱ្យពួកគេចូលកីឡដ្ឋាន។

ផ្នែកទី ១ ប្រតិបត្តិការការងារបច្ចេកទេស

ប្រការ ១.~ ប្រព័ន្ធប្រកួតក្របខណ្ឌខាង

- ១.១. ប្រព័ន្ធប្រកួតក្របខណ្ឌ SUPER CUP 2026 មានក្លឹបបាល់ទាត់អាជីពចូលរួមចំនួនពីរ (០២) រវាងក្លឹបជើងឯកខេមបូឌានព្រឹមៀរលីគ ឆ្នាំ២០២៥/២៦ និងក្លឹបបាល់ទាត់ជើងឯក ពានរង្វាន់សម្តេចអគ្គមហាសេនាបតីតេជោ ហ៊ុន សែន ឆ្នាំ២០២៥/២៦។
 - ១.១.១. ប្រសិនបើក្លឹបបាល់ទាត់មួយទទួលបានជើងឯកទាំងពីរកម្មវិធីប្រកួតក្នុងរដូវកាលតែមួយ ដូច្នេះ ការប្រកួត នឹងកំណត់ក្រុមចូលរួមប្រកួត រវាងក្លឹបបាល់ទាត់ជើងឯកខេមបូឌានព្រឹមៀរលីគ ឆ្នាំ២០២៥/២៦ ជាមួយនឹងក្លឹបបាល់ទាត់ចំណាត់ថ្នាក់លេខ២ នៃពានរង្វាន់សម្តេចអគ្គមហាសេនាបតីតេជោ ហ៊ុន សែន ឆ្នាំ២០២៥/២៦។
- ១.២. ករណីលទ្ធផលស្មើគ្នាក្រោយពេល ៩០នាទី នៃម៉ោងធម្មតា ការប្រកួតនេះនឹងឈានដល់ការស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទី។ លក្ខខណ្ឌស៊ុតបាល់ប៉េណាល់ទី នឹងអនុវត្តតាមគោលការណ៍ណែនាំរបស់ FIFA។

ប្រការ ២.~ ការប្រកួតធ្វើឡើងស្របតាមច្បាប់ល្បែងបាល់ទាត់ (Laws of the Game)

- ២.១. រាល់ការប្រកួតទាំងអស់ ត្រូវធ្វើឡើងដោយយោងទៅតាមច្បាប់ល្បែងបាល់ទាត់ (Laws of the Game) ដែលបានដាក់ឱ្យអនុវត្តដោយ IFAB និងចេញផ្សាយដោយ FIFA។
- ២.២. ក្នុងករណីមានភាពខុសគ្នាណាមួយក្នុងការបកស្រាយច្បាប់ល្បែងបាល់ទាត់ (Laws of the Game) នេះ ដូច្នេះភាសាអង់គ្លេសនឹងត្រូវយកជាគោល និងជាផ្លូវការ។
- ២.៣. កីឡាករអាចប្តូរមិនលើស ០៥នាក់ ក្នុងចំនួន ០៣ដង ដោយមិនរាប់បញ្ចូលពេលសម្រាកចន្លោះវគ្គ កីឡាករប្តូរចេញហើយ មិនអាចប្តូរចូលវិញបានទេ។
- ២.៤. បើមានកីឡាករតិចជាង ០៧នាក់ (ចាត់ទុកថាបានបោះបង់ការប្រកួតចោល)។
- ២.៥. CPL នឹងចាត់វិធានការពិន័យ ផ្អែកលើហេតុផលជាក់ស្តែង។

ប្រការ ៣.~ ថេរវេលានៃការប្រកួត

- ៣.១. ការប្រកួតនីមួយៗមានរយៈពេលកៅសិប (៩០) នាទី និងមានពីរ (២) វគ្គ ហើយមានរយៈពេលសែសិបប្រាំ (៤៥) នាទី (រយៈពេលប្រកួតធម្មតា) ក្នុង១វគ្គ។ ការប្រកួតត្រូវចាប់ផ្តើមតាមម៉ោងដែលបានកំណត់នៅក្នុងកាលវិភាគប្រកួត។
- ៣.២. រយៈពេលសម្រាកគឺ ដប់ប្រាំ (១៥) នាទី នៅចន្លោះវគ្គ ដែលចាប់ផ្តើមពីការផ្អែកព្រៃបញ្ចប់វគ្គទីមួយ និងការផ្អែកព្រៃចាប់ផ្តើមប្រកួតវគ្គទីពីរ។

ប្រការ ៤.~ ពន្យារពេលចាប់ផ្តើមការប្រកួត (កែច្នៃ) (Delay of Kick-off)

- ៤.១. ក្លឹបចូលរួមដែលបង្កឱ្យការចាប់ផ្តើមការប្រកួតណាមួយពន្យារពេលដែលពេលវេលាត្រូវបានកំណត់ (ដូចដែលបានកំណត់ដោយការរាប់ម៉ោងថយក្រោយជាផ្លូវការ) អាចត្រូវបានដាក់ទណ្ឌកម្មដោយ CPL / FFC តាមឆន្ទានុសិទ្ធិ។
- ៤.២. រាប់បញ្ចូលទាំងការកែប្រែដើម្បីចាប់ផ្តើមវគ្គទី១ និងវគ្គទី២នៃការប្រកួត។
- ៤.៣. ក្លឹបចូលរួមដែលធ្វើឱ្យមានការពន្យារពេលចាប់ផ្តើមការប្រកួត (វគ្គទី១ និង/ឬ វគ្គទី២) លើសពី១

នាទីនឹងត្រូវទទួលបានការពិន័យជាទឹកប្រាក់ចំនួន ១.៤០០.០០០ (មួយលានបួនសែន) រៀល។

ប្រការ ៥.- ការលើកការប្រកួត

- ៥.១. ក្នុងករណីដែលអាជ្ញាកណ្តាលយល់ឃើញថា ក្នុងអំឡុងពេលប្រកួត ការប្រកួតមិនអាចដំណើរការបាន ដោយសារហេតុផលណាមួយកើតឡើងដូចជា៖ បញ្ហាទីលាន អាកាសធាតុ ភ្លើងបំភ្លឺ កីឡដ្ឋាន ។ល។ នីតិវិធីខាងក្រោម នឹងត្រូវយកមកអនុវត្ត៖
 - ៥.១.១. ការប្រកួតត្រូវពន្យារពេលយ៉ាងតិចបំផុត ៣០នាទី ក៏ប៉ុន្តែអាជ្ញាកណ្តាលអាចមានសិទ្ធិសម្រេច ឱ្យក្រុមទាំងពីរបន្តប្រកួតលឿនជាងនេះ ប្រសិនបើបញ្ហាត្រូវបានបញ្ចប់ ឬដោះស្រាយរួចរាល់មុនរយៈពេលនៃការពន្យារពេល៣០នាទីនេះ។
 - ៥.១.២. ក្រោយពីការពន្យារពេលលើទី១ បញ្ហាដែលកើតឡើង នៅតែបន្ត ឬដោះស្រាយមិនបាន អាជ្ញាកណ្តាលអាច៖
 - ៥.១.២.១. សម្រេចឱ្យមានការបន្ថែមម៉ោងនៃការពន្យារពេល៣០នាទីបន្តទៅទៀត។ នៅក្នុងអំឡុងពេលនៃការ ពន្យារពេលនេះដែរ អាជ្ញាកណ្តាលនៅតែអាចមានសិទ្ធិអនុញ្ញាតឱ្យក្រុមទាំងពីរបន្តការប្រកួតដោយមិនចាំបាច់រងចាំដល់ចប់នាទីនៃការពន្យារពេលបានកំណត់។
 - ៥.១.២.២. សម្រេចប្រកាសលុបប្រកួត (លើកប្រកួត) ប្រសិនបើការពន្យារពេល ៣០នាទីទាំងពីរខាងលើនៅតែមិនដោះស្រាយបញ្ហាដែលបានកើតឡើងបាន។
- ៥.១.៣. ក្នុងករណីការប្រកួតត្រូវបានលើក CPL នឹងធ្វើការសម្រេចក្នុងរយៈពេលមិនលើសពី ២ម៉ោង ដើម្បីកំណត់កាលបរិច្ឆេទប្រកួតឡើងវិញ ឬមិនកំណត់ ដោយផ្អែកលើគោលការណ៍ ហេតុផលកីឡា និងការរៀបចំ ឬ CPL អាចនឹងយកហេតុផលផ្សេងៗដើម្បីមកដោះស្រាយ។ រាល់លទ្ធផលពាក់ព័ន្ធ និងការពិន័យនៃការប្រកួតដែលបានលុបចោល នឹងនៅជាធរមាន។

ប្រការ ៦.- ការបោះបង់ការប្រកួត

- ៦.១. ក្លឹប/សមាគមដែល នឹងត្រូវចាត់ទុកថាបោះបង់ការប្រកួត នៅពេលមានបញ្ហាដូចមានចែងក្នុងប្រការ១១.៧ ។
 - ៦.១.១. ការប្រកួតត្រូវពន្យាររយៈពេលមិនលើសពី ៣០នាទី លើកលែងតែអាជ្ញាកណ្តាលយល់ឃើញថា អាចចាប់ផ្តើមបានឆាប់ជាងនេះ ។
 - ៦.១.២. ដោយផ្អែកលើការសម្រេចចិត្តរបស់អាជ្ញាកណ្តាល ការប្រកួតអាចត្រូវពន្យាររយៈពេលមិនលើសពី៣០នាទីទៀតទេ បើមិនដូច្នោះ នៅចុងបញ្ចប់នៃការផ្អាកលើកទីពីរ អាជ្ញាកណ្តាល ត្រូវប្រកាសការប្រកួតត្រូវបានបោះបង់។
 - ៦.១.៣. ក្នុងករណីការប្រកួតត្រូវបានបោះបង់ចោល CPL នឹងសម្រេចក្នុងរយៈពេលមិនលើសពី ២ម៉ោង ក្រោយពីការប្រកាសលុបចោលរបស់អាជ្ញាកណ្តាល ថាតើលទ្ធផលនៅក្នុងការប្រកួតនេះ អាចចាត់ទុកជាបានការ ឬមិនបានការ និងត្រូវបានកំណត់កាលបរិច្ឆេទប្រកួតឡើងវិញឬអត់ ដោយផ្អែកលើគោលការណ៍ការរៀបចំ និងហេតុផលកីឡា ។

- ៦.២. ប្រសិនបើ CPL សម្រេចថា ឱ្យរៀបចំការប្រកួតបន្តឱ្យចប់ពេញលេញ និងត្រូវយកគោលការណ៍ខាងក្រោមមកអនុវត្ត៖
 - ៦.២.១. ការប្រកួតត្រូវលេងបន្ត ដោយមានគ្រាប់ទាត់ចូលទីដូចគ្នា ពេលដែលការប្រកួតត្រូវបានផ្អាក។
 - ៦.២.២. ការប្រកួតចាប់ផ្តើមពីកន្លែងដែលបានផ្អាក (ឧទាហរណ៍៖ ចាប់ផ្តើមពីការបោះបាល់ចូលទីលាន ទំលាក់បាល់ ពីទាត់បាល់ពិន័យ ការទាត់ពីជ្រុង ។ល។) ប្រសិនបើ ផ្អាកនៅពេលកំពុងលេង ការប្រកួតបន្តត្រូវ ចាប់ផ្តើមពីបាល់ពីរនាក់ នៅកន្លែងពេលបញ្ឈប់ ។
 - ៦.២.៣. កាលបរិច្ឆេទ ម៉ោងចាប់ផ្តើម និងទីកន្លែងនៃការប្រកួតបន្តនឹងត្រូវធ្វើឡើងនៅថ្ងៃបន្ទាប់ដែលកំណត់ដោយគណៈកម្មការរៀបចំការប្រកួត ។
 - ៦.២.៤. ការប្រកួតត្រូវលេងបន្តជាមួយសណ្ឋានភាពកីឡាករដដែល និងចំនួន កីឡាករបម្រុងដូចគ្នាក្នុងបញ្ជី នៅពេលដែលបានផ្អាក ។
 - ៦.២.៥. មិនអនុញ្ញាតឱ្យមាន ការបន្ថែមកីឡាករបម្រុងទៅក្នុងបញ្ជីចាប់ផ្តើមប្រកួត ។
 - ៦.២.៦. ក្លឹប/សមាគម មានសិទ្ធិប្តូរកីឡាករ ដែលមាននៅសល់ ពេលការប្រកួតត្រូវបានផ្អាក ។
 - ៦.២.៧. កីឡាករដែលបានបណ្តេញចេញក្នុងពេលប្រកួត ត្រូវបានផ្អាកនឹងមិនអាចជំនួសបានទេ ។
 - ៦.២.៨. ការដាក់ពិន័យទាំងឡាយ មុនពេលការប្រកួតត្រូវបានផ្អាក នឹងត្រូវរក្សាទុកដដែល ។
 - ៦.២.៩. ម៉ោង ថ្ងៃ ខែ ទីលានប្រកួត នឹងត្រូវសម្រេចដោយ CPL ហើយ ។
 - ៦.២.១០. បញ្ហាទាំងឡាយ ដែលមិនមានចែងខាងលើ នឹងត្រូវសម្រេចដោយ CPL ។
- ៦.៣. ប្រសិនបើ អាជ្ញាកណ្តាលបញ្ឈប់ការប្រកួត មុនពេលចប់ម៉ោងធម្មតា ឬ ម៉ោងបន្ថែម ដោយសារក្រុមមួយ ដាក់កីឡាករលេងបានតិចជាង ៧ (ប្រាំពីរ) នាក់ ការប្រកួតនេះ នឹងត្រូវប្រកាសបោះបង់ ហើយក្រុមដែលមានកីឡាករលេងបានច្រើនជាង៧ (ប្រាំពីរ) នាក់នោះ នឹងត្រូវប្រកាសជាក្រុមឈ្នះ ដោយលទ្ធផល ៣-០ ឬ គ្រាប់ទាត់ចូលទីច្រើនជាងនេះ តាមភាពជាក់ស្តែង នៃការប្រកួតមុនពេលបោះបង់ ។
- ៦.៤. មិនអនុញ្ញាតឱ្យមានការតវ៉ាប្រឆាំងនឹងសេចក្តីសម្រេចទាំងឡាយពាក់ព័ន្ធផ្នែកទី១ ចំណុចទី៦។

ប្រការ ៧.~ កីឡដ្ឋាន

- ៧.១. ការប្រកួតត្រូវតែធ្វើឡើងនៅក្នុងកីឡដ្ឋានដែលអនុលោមតាម៖
 - ៧.១.១. វិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិរបស់ CPL/FFC ស្តីពីកីឡដ្ឋាន។
- ៧.២. កីឡដ្ឋានដែលនឹងត្រូវប្រើប្រាស់ត្រូវបានកំណត់ជ្រើសរើសដោយ CPL/FFC។
- ៧.៣. ការដក់បារីត្រូវបានហាមឃាត់ជាដាច់ខាត គ្រប់ផ្នែកណាមួយនៃពហុកីឡដ្ឋាន ហើយជាពិសេសនៅក្នុងតំបន់បច្ចេកទេស បរិវេណនៃទីលានប្រកួត កន្លែងអង្គុយរបស់ទស្សនិកជន ឬនៅក្នុងតំបន់ប្រកួតដែលរាប់បញ្ចូលទាំងបន្ទប់ផ្លាស់សម្លៀកបំពាក់របស់ក្រុម ។

ប្រការ ៨.~ ទីលានប្រកួត

- ៨.១. ទីលានប្រកួត គឺត្រូវបានជ្រើសរើសដោយ ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រីមៀរលីត។

៨.២. អ្នកសម្របសម្រួលទូទៅ មន្ត្រីការប្រកួត ស្នងការប្រកួតរបស់ CPL/FFC និង/ឬគណៈកម្មការ រៀបចំប្រកួតរបស់ CPL/FFC នឹងពិនិត្យទីលានប្រកួតនីមួយៗមុនពេលប្រកួត ហើយធានាថា ការរៀបចំទាំងអស់គឺ ស្របតាមច្បាប់ល្បែងបាល់ទាត់ (Laws of the Game) ។

ប្រការ ៩.~ កៅអីក្រុម និងតំបន់បច្ចេកទេស

- ៩.១. កីឡាករ ២១នាក់ មន្ត្រី ១០នាក់។
- ៩.២. បណ្ណសម្គាល់ (AD Card) ។
- ៩.៣. ឯកសណ្ឋាន។
- ៩.៤. ហាមប្រើប្រព័ន្ធទំនាក់ទំនង។ ត្រូវស្នើសុំជាលាយលក្ខណ៍អក្សរផ្លូវការមក CPL ជាមុន។
- ៩.៥. ហាមជក់បារី។
- ៩.៦. ក្រុម ក ត្រូវនៅខាងឆ្វេង ពីទីតាំងវីអាយភី។
- ៩.៧. មន្ត្រី ១២នាក់ ដែលមានសិទ្ធិចូលក្នុងតំបន់បច្ចេកទេស និងតំបន់ផ្លូវការក្នុងថ្ងៃប្រកួត ត្រូវមានតួនាទីដូចខាងក្រោម៖
 - ៩.៧.១. គ្រូបង្គោល អ្នកចាត់ការក្រុម និងមន្ត្រីផ្នែកវេជ្ជសាស្ត្រត្រូវមានវត្តមាននៅ កៅអីបម្រុងពេលប្រកួត
 - ៩.៧.២. ភ្លឺបនីមួយៗ អាចចុះបញ្ជីមន្ត្រី ប្រាំពីរនាក់ទៀត ដែលមានតួនាទី ដូចខាងក្រោម៖
 - ៩.៧.៣. គ្រូជំនួយ
 - ៩.៧.៤. គ្រូអ្នកចាំទី
 - ៩.៧.៥. គ្រូកម្លាំងកាយសម្បទា
 - ៩.៧.៦. មន្ត្រីព័ត៌មាន
 - ៩.៧.៧. វេជ្ជបណ្ឌិត
 - ៩.៧.៨. គ្រូពេទ្យចលនា
 - ៩.៧.៩. អ្នកបកប្រែ
 - ៩.៧.១០. មន្ត្រីសន្តិសុខ
 - ៩.៧.១១. អ្នកវិភាគវីឌីអូ
 - ៩.៧.១២. នាយកបច្ចេកទេស
 - ៩.៧.១៣. អ្នកគ្រប់គ្រងសម្ភារៈ

ប្រការ ១០.~ ការកម្ដៅសាច់ដុំ (Warm-up)

- ១០.១. កម្ដៅសាច់ដុំនៅលើទីលានប្រកួត បើអាកាសធាតុអំណោយផល។
- ១០.២. កីឡាករមិនលើសពី ០៦នាក់ មិនអនុញ្ញាតឱ្យប្រើប្រាស់បាល់ ។
- ១០.៣. អ្នកចាំទីអាចប្រើប្រាស់បាល់បាន។
- ១០.៤. នៅខាងក្រោយទី ដែលនៅជិតកៅអីរបស់ខ្លួន (ស្នងការប្រកួត)។
- ១០.៥. មន្ត្រីមិនលើស ០២រូប។



ប្រការ ១១.~ ការសម្រាកឱ្យត្រជាក់

- ១១.១. អាស្រ័យលើលក្ខខណ្ឌអាកាសធាតុជាក់ស្តែង ការសម្រាកឱ្យត្រជាក់អាចត្រូវបានអនុវត្តទៅតាមការប្រកួតនីមួយៗ។
- ១១.២. សម្រាប់គោលបំណងនេះត្រូវបែងចែកឱ្យជាចំណាត់ការ ការសម្រាកឱ្យត្រជាក់ជាផ្លូវការ និងមិនត្រូវបានកំណត់ ឬ/និងរៀបចំទុកជាមុនឡើយចំពោះការសម្រាកឱ្យត្រជាក់នេះ។ ទោះជាយ៉ាងណាក៏ដោយ លក្ខខណ្ឌអាកាសធាតុមុនពេលការប្រកួតនឹងត្រូវបានវាយតម្លៃដោយមន្ត្រីការប្រកួត (Match Official)។
- ១១.៣. ការសម្រាកឱ្យត្រជាក់អតិបរមា រយៈពេលបី (០៣) នាទី ត្រូវធ្វើឡើងដោយអាជ្ញាកណ្តាលក្នុងរយៈពេលសមស្របណាមួយ។
- ១១.៤. លក្ខខណ្ឌខាងក្រោមត្រូវអនុវត្តចំពោះការឈប់សម្រាកឱ្យត្រជាក់៖
 - ១១.៤.១. បាល់មិនត្រូវបានលេងទេនាពេលឈប់សម្រាកចាប់ផ្តើម។
 - ១១.៤.២. អាជ្ញាកណ្តាលនឹងផ្តល់សញ្ញាចាប់ផ្តើមការឈប់សម្រាក (ជូនដំណឹងដល់ក្រុមប្រកួត និង មន្ត្រីការប្រកួត)។
 - ១១.៤.៣. កីឡាករដែលចូលរួមទាំងអស់ នឹងទៅកន្លែងអង្គុយរបស់ក្រុមខ្លួន ឬតំបន់បច្ចេកទេសរៀងៗខ្លួនហើយប្រើទឹកកក និងកន្សែងត្រជាក់ដើម្បីធ្វើឱ្យខ្លួនត្រជាក់។
 - ១១.៤.៤. បន្ទាប់ពីរយៈពេលបី (០៣) នាទី អាជ្ញាកណ្តាល នឹងផ្តល់សញ្ញាបញ្ចប់ការឈប់សម្រាក រួចបន្ទាប់ពីនោះការប្រកួតនឹងចាប់ផ្តើមឡើងវិញ។

ប្រការ ១២.~ លក្ខខណ្ឌនៃការដឹកនាំក្នុងពេលប្រកួត

- ១២.១. ដបទឹកដឹកត្រូវបានអនុញ្ញាតនៅជុំវិញទីលានប្រកួតយ៉ាងហោចណាស់មួយម៉ែត្រ (០១ ម៉ែត្រ) នៅខាងក្រៅខ្សែបន្ទាត់ទីលានប្រកួត (Touchline) និងខ្សែបន្ទាត់ទី (Goal Line)។
- ១២.២. ដបទឹកដឹក ត្រូវបានរៀបចំទុកដាក់យ៉ាងប្រុងប្រយ័ត្ន កុំឱ្យបង្កការរំខានដល់ការងាររបស់ជំនួយការ អាជ្ញាកណ្តាល (ARs) ដែលកំពុងរត់នៅលើខ្សែបន្ទាត់ទីលានប្រកួត (Touchline) អនុវត្តការងារ។ ដបទឹកដឹក មិនត្រូវបានដាក់នៅលើកន្លែងណាមួយនៃផ្នែកពាក់កណ្តាលនៃបន្ទាត់ទីលានប្រកួត (Touchline) ពីក្រោយ ជំនួយការអាជ្ញាកណ្តាលទី១ (AR1) និងជំនួយការអាជ្ញាកណ្តាលទី២ (AR2) ឡើយ។
- ១២.៣. មិនអនុញ្ញាតឱ្យដបទឹកនៅក្នុងតំបន់ទីរបស់អ្នកចាំទីឡើយ។ ដបទឹកត្រូវតែនៅខាងក្រៅទីដែលមិន ត្រូវប៉ះបង្គោលទី ឬសំណាញ់ស៊ុតបញ្ចូលទីដាច់ខាត។
- ១២.៤. កីឡាករចូលប្រកួតអាចបរិភោគទឹកបានគ្រប់ពេលនៅក្នុងអំឡុងការប្រកួត។ ប្រសិនបើបរិភោគទឹកនៅចំពីមុខតំបន់បច្ចេកទេស នោះកីឡាករប្រកួតនោះត្រូវរក្សាទីតាំងស្ថិតនៅលើទីលាន រីឯកីឡាករជំនួយ និងមន្ត្រីចូលរួមត្រូវតែស្ថិតនៅខាងក្រៅទីលាន។
- ១២.៥. ប្រសិនបើបុគ្គលិកពេទ្យចូលទីលាន ពួកគេត្រូវធ្វើការព្យាបាលតែកីឡាករដែលរងរបួសហើយមិនត្រូវផ្តល់ការណែនាំ ឬចែកដបទឹកឡើយ។
- ១២.៦. ដបទឹកបរិភោគ ថង់ទឹក ឬដុំទឹកកកមិនត្រូវបោះចោលនៅលើទីលានឡើយដាច់ខាត។

ប្រការ ១៣.~ ការហ្វឹកហាត់ផ្លូវការនៅកីឡដ្ឋាន/ទីលានប្រកួត

- ១៣.១. មិនលើស ៦០នាទី នៅលើកីឡដ្ឋាន/ទីលានប្រកួត មួយឬពីរថ្ងៃ មុនការប្រកួតរបស់ខ្លួន។
- ១៣.២. ទីលានត្រូវបានរៀបចំតាមលក្ខខណ្ឌនៃការប្រកួតសម្រាប់ការហាត់ជាផ្លូវការ។ ប្រសិនបើទីលានមិនត្រឹមត្រូវលក្ខខណ្ឌនៃការប្រកួត នោះស្នងការប្រកួត អ្នកសម្របសម្រួលទូទៅរបស់ CPL/FFC និង/ឬមន្ត្រីការប្រកួតរបស់ CPL/FFC អាចកាត់បន្ថយ ឬលុបចោលការហ្វឹកហាត់ផ្លូវការ ហើយនិងនាំក្រុមប្រកួតនោះចូលទៅពិនិត្យមើលទីលានជាមួយគ្នា។
- ១៣.៣. ប្រសិនបើក្រុមប្រកួត មិនមានការហាត់នៅកីឡដ្ឋានទេ ពួកគេត្រូវផ្តល់ការជូនដំណឹងឱ្យបានមុនដប់ពីរ (១២) ម៉ោង។ នេះនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាជាការហាត់ជាផ្លូវការរបស់ពួកគេ ហើយពួកគេត្រូវអស់សិទ្ធិក្នុងការហាត់នៅកីឡដ្ឋាននោះនាថ្ងៃមុន ឬ/និងថ្ងៃពេលការប្រកួត។
- ១៣.៤. សំណើសុំពីក្រុមប្រកួតដើម្បីផ្លាស់ប្តូរកាលវិភាគហាត់ជាផ្លូវការ ត្រូវជូនដំណឹងជាផ្លូវការមក CPL /FFC យ៉ាងហោចណាស់ម្ភៃបួន (២៤) ម៉ោងមុនការហ្វឹកហាត់ពាក់ព័ន្ធ។

ប្រការ ១៤.~ បាល់សម្រាប់ប្រកួតផ្លូវការ

- ១៤.១. CPL នឹងរៀបចំបាល់សម្រាប់ប្រកួតចំនួន ១១គ្រាប់។

ប្រការ ១៥.~ ក្រុមរើសបាល់

- ១៥.១. ក្រុមរើសបាល់ចំនួនដប់ (១០) ទៅដប់ពីរ (១២) នាក់ រៀបចំដោយ CPL។

ប្រការ ១៦.~ ពិធីមុនការប្រកួត (Pre-Match Ceremony)

- ១៦.១. ការប្រកួត មានការរៀបចំឱ្យមានការគោរពភ្លេងជាតិ/ទង់ជាតិ នៃព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជា នៅចន្លោះម៉ោង ១៧:៥០នាទី-១៧:៥៩នាទីល្ងាច (សម្រាប់ការប្រកួតម៉ោងផ្លូវការចាប់ផ្តើមនៅម៉ោង ១៨:០០នាទីល្ងាច)។ ការប្រកាសបញ្ជីឈ្មោះកីឡាករ ការដើរចេញរបស់កីឡាករ ឬ/និងការហែរទង់ (CPL Fair Play Flag) មកកាន់ទីលានប្រកួត ហើយការប្រកាសគោរពភ្លេងជាតិ/ទង់ជាតិ នៃព្រះរាជាណាចក្រកម្ពុជាត្រូវធ្វើឡើងជាដាច់ខាត រួចបន្ទាប់មកកីឡាករទាំងពីរក្រុមចាប់ដៃគ្នា និងការប្រកួតចាប់ផ្តើមនៅម៉ោង ១៨:០០នាទីល្ងាច តាមកាលវិភាគនៃការប្រកួត។
- ១៦.២. ត្រូវមានសន្និសីទសារព័ត៌មាន (មុន និង/ឬក្រោយ) ការប្រកួត (Pre-Match Press Conference and/or Post-Match Press Conference)។
- ១៦.៣. ការប្រកាសឈ្មោះកីឡាករទាំង ១១រូបដំបូង។
- ១៦.៤. ការហែដើរចូលទៅកាន់ទីលានប្រកួត ដោយអាជ្ញាកណ្តាល ជំនួយការអាជ្ញាកណ្តាល (ទី១ និងទី២) មន្ត្រីទី៤ កីឡាកររបស់ក្លឹបទាំងសងខាង និងអគ្គសម្របសម្រួលទូទៅ ដោយអមជាមួយភ្លេង។

ផ្នែកទី ២
ប្រតិបត្តិការរបស់ក្លិបបាល់ទាត់ចូលរួម

ប្រការ ១៧.- ប្រតិបត្តិការរបស់ក្លិបចូលរួម

- ១៧.១. CPL/FFC ត្រូវចេញឈ្មោះបុគ្គលិកម្នាក់ៗ ដែលក្លិបបានចុះឈ្មោះដើម្បីចូលរួមក្នុងការងារពាក់ព័ន្ធនឹងក្លិប និងការប្រកួតដោយត្រូវចេញ កាត/បណ្ណសម្គាល់បិទរូបថត និងមានបង្ហាញអំពីព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួនរបស់បុគ្គលិកទាំងនោះ។
- ១៧.២. កាត/បណ្ណសម្គាល់ទាំងនោះ គឺជាកម្មសិទ្ធិរបស់ CPL/FFC គ្រប់ពេលវេលា។ CPL/FFC មានសិទ្ធិទាមទារ ឬ/និងអាចដកហូត លុបចោលកាត/បណ្ណសម្គាល់នោះគ្រប់ពេលវេលាដោយអាស្រ័យលើហេតុផលដែលត្រូវបានរកឃើញថា (ដោយមិនកំណត់) បុគ្គល ឬបុគ្គលិកនោះប្រើប្រាស់ខុស ឬ/និងការរំលោភបំពានលក្ខខណ្ឌដែលបានកំណត់។
- ១៧.៣. ករណីបាត់កាត/បណ្ណសម្គាល់កីឡាករ/បុគ្គលិក/មន្ត្រី ការចេញបណ្ណថ្មីនឹងតម្រូវឱ្យបង់ប្រាក់ចំនួន ២៨០,០០០ (ពីររយប៉ែតសិបពាន់) រៀលសម្រាប់កាត/បណ្ណមួយ។

ប្រការ ១៨.- ការចុះឈ្មោះកីឡាករ និងមន្ត្រីរបស់ក្លិប

- ១៨.១. ក្លិបចូលរួម អាចចុះឈ្មោះតែកីឡាករសម្រាប់ការប្រកួតពានរង្វាន់ ខេមបូឌាន ស៊ូបកើខាប់ ឆ្នាំ២០២៦ ដែលមានអាយុយ៉ាងហោចណាស់ ១៦ ឆ្នាំនៅពេលចុះឈ្មោះជាមួយ CPL/FFC ។
- ១៨.២. ក្លិបចូលរួមត្រូវចុះឈ្មោះកីឡាករយ៉ាងតិចបំផុតចំនួន ១៨នាក់ និងយ៉ាងច្រើនបំផុត ៣៥នាក់ និងមន្ត្រីចំនួន ១៥នាក់ សម្រាប់ទម្រង់៦ (ការចុះបញ្ជីមន្ត្រី និងកីឡាករដំបូង)។ ក្នុងអំឡុងពេលផ្ទេរកីឡាករ កីឡាករដែលបានចុះឈ្មោះត្រូវពាក់អាវមានលេខចាប់ពី ១ ដល់ ៩៩។
- ១៨.៣. ក្លិបអាចចុះឈ្មោះកីឡាករបរទេសទទួលបានសញ្ញាតិខ្មែរចំនួន ០១នាក់ ដែលស្របតាមច្បាប់របស់សហព័ន្ធកីឡាបាល់ទាត់អន្តរជាតិ (FIFA) ចូលរួមការប្រកួត និងអាចលេងនៅលើទីលានបាន។
- ១៨.៤. មិនមានការកែបន្លំជាដាច់ខាត។
- ១៨.៥. CPL មិនអនុញ្ញាតឱ្យកីឡាករ មន្ត្រីក្រុម ដែលជាប់ពាក់ព័ន្ធដោយប្រយោល ឬដោយផ្ទាល់ និងក្រុមហ៊ុនក្លាស់ ល្បែងស៊ីសង ឆ្នោត ឬគ្រប់សកម្មភាពស្រដៀងនេះ ចូលរួមប្រកួតឡើយ។
- ១៨.៦. CPL/FFC រក្សាសិទ្ធិក្នុងការសម្រេចចិត្តពីភាពស្របច្បាប់។
- ១៨.៧. ក្លិបចូលរួមអាចចុះឈ្មោះកីឡាករបរទេសបានចំនួនប្រាំពីរ(០៧)នាក់ ការប្រកួតពានរង្វាន់ ខេមបូឌានស៊ូបកើខាប់ ឆ្នាំ២០២៦។
- ១៨.៨. ក្លិបចូលរួមត្រូវចុះឈ្មោះអ្នកចាំទីយ៉ាងហោចណាស់បី (០៣)នាក់ ហើយអ្នកចាំទីម្នាក់ត្រូវតែពាក់អាវលេខមួយ។
- ១៨.៩. នៅក្នុងអំឡុងពេលផ្ទេរកីឡាករម្តងៗ កីឡាករដែលបានចុះឈ្មោះជាមួយក្លិបមួយហើយអាចត្រូវបានចុះឈ្មោះដោយក្លិបផ្សេងទៀត ប្រសិនបើមានការផ្ទេរចេញរវាងក្លិបទាំងពីរ ហើយរាល់ការទំនាក់ទំនងរបស់ក្លិបដទៃផ្សេងនោះណាក៏ដោយដែលមានបំណងចង់បានកីឡាករ ដែលកំពុងមានជាប់ក្នុងត្រា (កិច្ចសន្យា ចាប់ពី ៦ខែឡើងទៅ) ជាមួយក្លិបណាក៏

ដោយដែលអ្នកគ្រប់គ្រង និងកំពុងគ្រប់គ្រងកីឡាករណាម្នាក់នោះដែលជាតួអង្គអាណាព្យាបាលគឺ ជាប់ខាតត្រូវតែធ្វើឡើងដោយដោយមានការពិភាក្សា និងពិគ្រោះ និងការឯកភាពជាមួយក្លឹបអាណាព្យាបាលកីឡាករណាម្នាក់នោះជាមុនសិនជាកំហិត។ រាល់ឯកសារដែលពាក់ព័ន្ធទាំងអស់ត្រូវតែធ្វើជូន CPL/FFC ក្នុងអំឡុងពេលផ្ទេរដូចដែលមានចែងនៅក្នុងវិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិទាំងនេះ។

១៨.១០. ប្រសិនបើកីឡាករ ឬ/និងក្លឹប ដែលចូលរួមត្រូវបានប្តឹង និងរកឃើញថាប្រព្រឹត្តិខុស រំលោភលើប្រការទី១៨ ដោយមានភស្តុតាង និងអំណះអំណាងច្បាស់លាស់ដោយគណៈកម្មការវិន័យ ដូច្នេះកីឡាករ ឬ/និងក្លឹបនោះនឹងត្រូវទទួលពិន័យពី គណៈកម្មការវិន័យរបស់ CPL/FFC និងត្រូវទូទាត់សំណងទៅកាន់ ក្លឹប ឬ/និងកីឡាកររងគ្រោះផងដែរ។

១៨.១១. ក្លឹបចុះឈ្មោះកីឡាករប្រកួត និងមន្ត្រីរបស់ក្លឹបចូលក្នុងការប្រកួតពានរង្វាន់ **ខេមបូឌានស៊ូបកើត** ឆ្នាំ២០២៦ តម្រូវការឯកសារមានដូចខាងក្រោម៖

- ១៨.១១.១. សម្រាប់កីឡាករ និងមន្ត្រីបរទេស ច្បាប់ចម្លងពណ៌ធម្មជាតិ នៃលិខិតឆ្លងដែន ទិដ្ឋាការមានសុពលភាព ឈ្មោះពេញ (នាម តាតួនាម) លេខលិខិតឆ្លងដែន ទីកន្លែងកំណើត ថ្ងៃខែឆ្នាំកំណើត កាលបរិច្ឆេទចេញលិខិតឆ្លងដែន កាលបរិច្ឆេទផុតកំណត់ និងសញ្ញាតិរបស់បុគ្គលពាក់ព័ន្ធ (ប្រសិនបើមាន)។
- ១៨.១១.២. ច្បាប់ចម្លងពណ៌ធម្មជាតិនៃអត្តសញ្ញាណប័ណ្ណ (សម្រាប់កីឡាករ និងមន្ត្រីមានអាយុចាប់ពី ១៨ឆ្នាំឡើងទៅ)។
- ១៨.១១.៣. ច្បាប់ចម្លងពណ៌ធម្មជាតិ នៃសំបុត្រកំណើត (សម្រាប់កីឡាករអាយុ១៦ឆ្នាំ ដែលមិនទាន់ទទួលអត្តសញ្ញាណប័ណ្ណពីអាជ្ញាធរមូលដ្ឋាន) ។
- ១៨.១១.៤. រូបថតពណ៌ធម្មជាតិទំហំលិខិតឆ្លងដែនចំនួនមួយ (១) សន្លឹក (ថតថ្មីក្នុងរយៈពេលបី (៣) ខែ) (សម្រាប់កីឡាករ និងមន្ត្រី)។
- ១៨.១១.៥. ច្បាប់ចម្លង នៃកិច្ចសន្យាដែលមានសុពលភាព ដែលបានចុះរវាងកីឡាករ និងក្លឹបរបស់គាត់ ដែលមានចែងអំពីរយៈពេលកិច្ចសន្យា និងស្របតាមវិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិរបស់ FIFA ស្តីពីស្ថានភាព និងការផ្ទេរកីឡាករ (RSTP)។
- ១៨.១១.៦. សម្រាប់កីឡាករបរទេស ច្បាប់ចម្លង នៃវិញ្ញាបនបត្រផ្ទេរកីឡាករអន្តរជាតិ (ITC) របស់ FIFA ឬភស្តុតាងដើម្បីបញ្ជាក់ថាលិខិត ITC ត្រូវបានចេញឱ្យស្របតាមបទបញ្ជា FIFA RSTP។ លិខិត ITC អាចត្រូវបានដាក់ជូនបន្ទាប់ពីពេលបិទការចុះឈ្មោះ ហើយកីឡាករចូលរួមនឹងត្រូវបានចាត់ទុកថាមានសិទ្ធិលុះត្រាតែបានអនុវត្ត និងបំពេញគ្រប់លក្ខខណ្ឌ ដែលមានចែងនៅក្នុងរាល់គ្រប់វិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិការប្រកួតប្រជែង។
- ១៨.១១.៧. មានសំបុត្រពេទ្យបញ្ជាក់ពីសុខភាព ដែលបានចេញមិនលើសពីបីខែ គិតពីថ្ងៃដាក់ពាក្យ។

១៨.១១.៨. កិច្ចសន្យាមានសុពលភាពរបស់អ្នកចាត់ការក្លិបដែលបានតែងតាំង/ប្រធានគ្រូបង្វឹក រួមទាំងជំនួយការគ្រូបង្វឹក គ្រូបង្វឹកអ្នកចាំទី គ្រូពេទ្យរបស់ក្លិបនិង/ឬគ្រូពេទ្យជំនាញព្យាបាលដោយចលនា ដែលត្រូវបញ្ជាក់អំពី រយៈពេលនៃការប្រកួត ព្រមទាំងភស្តុតាងនៃគុណសម្បត្តិ ប្រវត្តិបទពិសោធន៍ (Qualifications) ដោយផ្អែកលើតួនាទីរបស់មន្ត្រីចុះបញ្ជីនោះ។

១៨.១២. CPL/FFC អាច និងមានសិទ្ធិស្នើសុំឯកសារបន្ថែមក្នុងគ្រប់ករណីទាំងអស់។

១៨.១៣. ក្នុងករណីមានជម្លោះណាមួយអំពី កីឡាករ (ដោយមានក្លិប/ក្រុម/សមាគមមួយបង្កើនទាមទារយកកីឡាករណាមួយពីក្លិប/ក្រុម/សមាគមណាមួយនោះ) CPL/FFC នឹងដោះស្រាយករណីនេះដោយផ្អែកលើការសម្រេចចិត្តរបស់ CPL/FFC ដោយយោងលើគោលការណ៍ខាងក្រោម៖

១៨.១៣.១. បណ្តឹងរបស់ក្លិប/ក្រុម/សមាគមណាមួយ។

១៨.១៣.២. កិច្ចសន្យារវាងកីឡាករ និងសមាគម/ក្លិប/ក្រុមពាក់ព័ន្ធ។

១៨.១៣.៣. ច្បាប់ល្បែងបាល់ទាត់ (Laws of the Game)។

១៨.១៣.៤. ច្បាប់របស់ CPL/FFC/AFC/FIFA។

១៨.១៣.៥. ការសម្រេចចិត្តរបស់ CPL/FFC ត្រូវបានចាត់ទុកជាការសម្រេចចិត្តចុងក្រោយ។

ប្រការ ១៩.~ បញ្ជីរាយនាមកីឡាករជម្រើស

១៩.១. សម្រាប់គ្រប់ការប្រកួតទាំងអស់ ក្លិបប្រកួតនីមួយៗត្រូវមានជាស្រេចនូវ "បញ្ជីរាយនាមកីឡាករជម្រើស" ដែលមានលេខ និងនាមត្រកូលរបស់កីឡាករចូលរួមដែលបានចុះឈ្មោះក្នុងបញ្ជី ឱ្យបានមុនពេលមកដល់កីឡដ្ឋាន។

១៩.២. ក្លិបប្រកួតនីមួយៗត្រូវគូសសម្គាល់លើបញ្ជីរាយនាមកីឡាករជម្រើស ជាកីឡាករជម្រើសដប់មួយ (១១) នាក់ដំបូង ដែលរួមមានប្រធានក្រុម (Captain) និងកីឡាករបម្រុងរហូតដល់ដប់ (១០) នាក់។

១៩.៣. កីឡាករប្រកួតម្នាក់ៗ ដែលត្រូវបានគូសសម្គាល់នៅលើបញ្ជីរាយនាមកីឡាករជម្រើសត្រូវតែមានវត្តមាននៅពេលពិនិត្យកីឡាករ និងសម្ភារបរិក្ខារដែលធ្វើឡើងដោយមន្ត្រីការប្រកួតរបស់CPL/FFCនៅថ្ងៃប្រកួត។

១៩.៤. ក្លិបប្រកួតនីមួយៗត្រូវប្រគល់ "បញ្ជីរាយនាមកីឡាករជម្រើស" ដែលចុះហត្ថលេខាដោយគ្រូបង្វឹក ឬប្រធានក្រុមរួមជាមួយនឹងទម្រង់ "សមាសភាពមន្ត្រីដែលនឹងអង្គុយកៅអីកីឡាករបម្រុង" ដែលមានឈ្មោះរបស់មន្ត្រីទាំងនោះ យោងតាមវិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិរបស់មន្ត្រីការប្រកួត CPL/FFC ឱ្យបានមុនយ៉ាងយូរបំផុតត្រឹមកៅសិប (៩០) នាទីមុនការប្រកួតចាប់ផ្តើមនៃរាល់គ្រប់ការប្រកួត នីមួយៗ។

ប្រការ ២០.~ បញ្ជីរាយនាមកីឡាករជម្រើសដំបូង

២០.១. ក្លិបចូលរួមអាចចុះឈ្មោះកីឡាករបរទេសបានរហូតចំនួនប្រាំមួយ (០៦) នាក់ នៅក្នុងបញ្ជីចាប់ផ្តើមប្រកួតនិងអាចដាក់បានចំនួន ០៥នាក់ លេងនៅលើទីលាន។

២០.២. នៅពេលទទួលបានបញ្ជីរាយនាមកីឡាករជម្រើស មន្ត្រីការប្រកួត CPL/FFC នឹងចេញផ្សាយបញ្ជីរាយនាមកីឡាករជម្រើសដំបូងទាំងនោះ។

- ២០.៣. បញ្ជីរាយនាមកីឡាករជម្រើសដំបូងផ្លូវការ ត្រូវចុះហត្ថលេខាដោយមន្ត្រីការប្រកួត CPL/FFC ។
- ២០.៤. មន្ត្រីការប្រកួត CPL/FFC នឹងស្នើសុំមើលកាតសម្គាល់ និងសម្ភារកីឡាបស់កីឡាករចូលរួមប្រកួតដែលមានឈ្មោះក្នុងបញ្ជីរាយនាមកីឡាករជម្រើសដំបូង នៅពេលចិតសិបប្រាំ (៧៥) នាទី មុនពេលការប្រកួត។ កីឡាករចូលរួមម្នាក់ៗត្រូវមានកាតសម្គាល់ខ្លួន។ មានតែកីឡាករដែលមានកាតសម្គាល់ខ្លួនទើបមានសិទ្ធិចូលរួមប្រកួត។
- ២០.៥. ក្រោយការរៀបចំបញ្ជីរាយនាមកីឡាករជម្រើសដំបូង ហើយមុនពេលចាប់ផ្តើមការប្រកួត៖
- ២០.៥.១. បើកីឡាករណាម្នាក់ក្នុងចំណោមកីឡាករប្រកួតទាំងដប់មួយ(១១)នាក់ ដែលត្រូវបានជ្រើសរើសដើម្បីចាប់ផ្តើមការប្រកួតមិនអាចលេងបាន ដោយមានហេតុផលណាមួយ ពួកគេអាចត្រូវជំនួសដោយកីឡាករបម្រុងដែលមានក្នុងបញ្ជីរាយនាមកីឡាករជម្រើសដំបូង។
- ២០.៥.២. អ្នកចាត់ការទូទាត់របស់ក្លិបនោះ តម្រូវដាក់ជូនភ្លាមនូវបញ្ជីរាយនាមកីឡាករជម្រើសដែលបានធ្វើបច្ចុប្បន្នភាពជូនមន្ត្រីការប្រកួតរបស់ CPL/FFC ដោយត្រូវរាយនាមកីឡាករជម្រើសដំបូង ដែលបានធ្វើបច្ចុប្បន្នភាព។
- ២០.៥.៣. មិនមានកំណត់ចំពោះចំនួនការជំនួសឡើយ។
- ២០.៥.៤. កីឡាករប្រកួតដែលត្រូវបានប្តូរជំនួស មិនមានសិទ្ធិចូលប្រកួតនោះទៀតទេ។ ក្លិបចូលរួមប្រកួតអាចនៅតែធ្វើការប្តូរកីឡាករចំនួនប្រាំ (០៥)នាក់ ក្នុងកំឡុងពេលបី (៣) ដង ពេលប្រកួត។ ជាមួយនេះផងដែរ ក្លិបចូលរួមនឹងមិនមានសិទ្ធិបន្ថែមកីឡាករបម្រុងណាមួយថែមទៀតឡើយ។ ចំនួនកីឡាករបម្រុងនឹងត្រូវកាត់បន្ថយទៅតាមចំនួនការជំនួសនោះផងដែរ។
- ២០.៥.៥. កីឡាករដែលត្រូវបានប្តូរជំនួសក៏មិនអាចអង្គុយនៅកៅអីកីឡាករបម្រុងក្នុងអំឡុងពេលប្រកួត។

ផ្នែកទី ៣ ការរៀបចំកីឡាករ

ប្រការ ២១.~ បញ្ជីរាយនាមកីឡាករជម្រើសដំបូង

- ២១.១. ក្លិបនីមួយៗចូលរួមការប្រកួត ត្រូវទទួលខុសត្រូវចំពោះការចំណាយការធ្វើដំណើរ និងការដឹកជញ្ជូននានារបស់ខ្លួន ដែលចេញដំណើរពីទីកន្លែងរបស់ខ្លួនទៅទីកន្លែងប្រកួត និងចេញដំណើរពីទីកន្លែងប្រកួតត្រឡប់មកទីកន្លែងផ្ទាល់ខ្លួនវិញ។

ប្រការ ២២.~ កន្លែងស្នាក់នៅរបស់ក្លិបចូលរួម

- ២២.១. ក្លិបនីមួយៗចូលរួមប្រកួត ត្រូវទទួលខុសត្រូវថ្លៃចំណាយទាំងអស់របស់ប្រតិភូខ្លួនផ្ទាល់ក្នុងអំឡុងពេលស្នាក់នៅ រួមទាំងរាល់ការចំណាយអាចកើតឡើង ដែលទាក់ទងនឹងការពន្យារពេលស្នាក់នៅ និងរាល់ចំណាយទាំងអស់របស់សមាជិកបន្ថែមនៃគណៈប្រតិភូខ្លួន។

ផ្នែកទី ៤ សម្ភារៈ និងបរិក្ខារ

ប្រការ ២៣.~ នីតិវិធីការអនុម័តសម្ភារៈបរិក្ខារ

- ២៣.១. ក្លិបចូលរួមប្រកួតនីមួយៗត្រូវដាក់បញ្ជីគំរូសម្ភារៈបរិក្ខារ ដែលបានកំណត់ក្នុងបទប្បញ្ញត្តិស្តីពីសម្ភារៈបរិក្ខារជូន CPL ធ្វើការអនុម័ត ឱ្យបានមុនថ្ងៃប្រកួត ២សប្តាហ៍។ ប្រសិនបើសម្ភារៈបរិក្ខារដែលបានដាក់មក មិនស្របតាមលក្ខខណ្ឌវិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិស្តីពី សម្ភារៈបរិក្ខារ CPL នោះទេ ដូច្នេះក្លិបនឹងត្រូវឱ្យកែតម្រូវ និងដាក់ឡើងវិញមកកាន់ CPL ធ្វើការអនុម័តម្តងទៀត ។
- ២៣.២. ក្លិបចូលរួមប្រកួតនីមួយៗត្រូវដាក់បញ្ជីគំរូសម្លៀកបំពាក់ ដែលបានកំណត់ក្នុងវិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិស្តីពី សម្លៀកបំពាក់ជូន CPL ធ្វើការអនុម័ត ឱ្យបានមុនថ្ងៃប្រកួត ២សប្តាហ៍។ ប្រសិនបើសម្លៀកបំពាក់ដែលបានដាក់មក មិនស្របតាមលក្ខខណ្ឌវិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិស្តីពីសម្លៀកបំពាក់ CPL នោះទេ ដូច្នេះ ក្លិបនឹងត្រូវឱ្យកែតម្រូវ និងដាក់ឡើងវិញមកកាន់ CPL ដើម្បីធ្វើការអនុម័តម្តងទៀត ។
- ២៣.៣. មន្ត្រីការប្រកួតរបស់ CPL/FFC អ្នកសម្របសម្រួលទូទៅរបស់ CPL/FFC និង/ឬប្រធានផ្នែកទីផ្សាររបស់ CPL/FFC ទាំងអស់មានសិទ្ធិ និងកាតព្វកិច្ចក្នុងការត្រួតពិនិត្យសម្ភារៈបរិក្ខារ សម្លៀកបំពាក់ របស់ក្លិបបាល់ទាត់នៅទីតាំងប្រកួតនីមួយៗ និងមានសិទ្ធិរឹបអូស រួចបញ្ជូនសម្ភារៈបរិក្ខារ និង/ឬសម្លៀកបំពាក់ទាំងនោះមកកាន់ការិយាល័យរបស់ CPL/FFC ដើម្បីត្រួតពិនិត្យបន្ថែមទៀតបន្ទាប់ពីការប្រកួតនីមួយៗ ។

ប្រការ ២៤.~ ការបែងចែកពណ៌ឯកសណ្ឋាន

- ២៤.១. CPL/FFC ត្រូវសម្រេចលើពណ៌ឯកសណ្ឋាន (អាវ ខោ និងស្រោមជើង) សម្រាប់ការប្រកួតនីមួយៗដោយផ្អែកលើព័ត៌មាន ដែលបានដាក់ជូនដោយក្លិបចូលរួមប្រកួតនីមួយៗនាពេលមុនការប្រកួត។
- ២៤.២. ក្លិប (ក) ត្រូវពាក់ឯកសណ្ឋាន ពណ៌ "ផ្លូវការ"។
- ២៤.៣. ក្លិប(ខ) ត្រូវពាក់ឯកសណ្ឋាន ពណ៌ "ផ្លូវការ"។ ក្នុងករណី ពណ៌ឯកសណ្ឋានរបស់ក្លិបនេះដូចជាមួយពណ៌ផ្លូវការរបស់ក្លិប (ក) នោះ ក្លិប (ខ) ត្រូវពាក់ឯកសណ្ឋានពណ៌ "បម្រុង" ហើយបើសិនជានៅតែដូចជាមួយក្លិប (ក) ទៀត ដូច្នេះក្លិប (ខ) នឹងត្រូវតម្រូវឱ្យស្លៀកសម្លៀកបំពាក់រាយការរបស់ពណ៌លាយគ្នារវាង ពណ៌ផ្លូវការ និងពណ៌បម្រុង ដើម្បីជៀសវាងពណ៌ដូច និងច្រឡំនៃក្លិប (ក) និងក្លិប (ខ)។
- ២៤.៤. ក្នុងករណីបើសិនជា ក្លិប (ក) និងក្លិប (ខ) ត្រូវមានពណ៌បញ្ចូលគ្នារវាងពណ៌ "ផ្លូវការ" និង "បម្រុង" ក្នុងករណីទាំងពណ៌ "ផ្លូវការ" និង "បម្រុង" របស់ក្លិបទាំងពីរ ដើម្បីជៀសវាងពណ៌ដូច និងច្រឡំនៃក្លិប (ក) និងក្លិប (ខ)។
- ២៤.៥. មន្ត្រីដឹកនាំការប្រកួត ជាអ្នកសម្រេចចុងក្រោយលើពណ៌ឯកសណ្ឋានប្រកួតរបស់ក្រុមទាំងពីរ។

ផ្នែកទី ៥

សិទ្ធិនៃការប្រើប្រាស់ ការផ្សាយស្លាកសញ្ញា សារ អត្ថបទ និងរូបសញ្ញា

ប្រការ ២៥.- សិទ្ធិមនុស្ស អព្យាក្រឹត និងគ្មានការរើសអើងនានា

- ២៥.១. យោងតាមមាត្រាទី៣ ស្តីអំពីសិទ្ធិមនុស្ស អព្យាក្រឹត និងគ្មានការរើសអើងនៃច្បាប់បទប្បញ្ញត្តិរបស់ AFC។
- ២៥.២. វិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិរបស់ CPL/FFC និងការតាំងចិត្តចូលរួមអនុវត្ត និងអនុលោមតាម បទប្បញ្ញត្តិ របស់ AFC ពាក់ព័ន្ធនឹងសិទ្ធិមនុស្ស អព្យាក្រឹត និងគ្មានការរើសអើង។
- ២៥.៣. CPL/FFC ហាមឃាត់ និងមិនអនុញ្ញាតដាច់ខាតរាល់រូបភាព សារ អត្ថបទ ស្លាកសញ្ញា រូបសញ្ញា សកម្មភាពទាំងឡាយណាដែលបង្ហាញ ផ្សព្វផ្សាយក្នុងន័យផ្ទាល់ ឬប្រយោលដល់ការរើសអើង មើលងាយ និងប្រកាន់ ប្រទេស សមាគមឬ/និងអង្គការ តំបន់ ភូមិសាស្ត្រ បុគ្គល ក្រុម ក្រុមឯកជនឬជនណាមួយដោយសារ ពណ៌សម្បុរ សញ្ជាតិ ពូជសាសន៍ អំបូរ ជនជាតិសង្គម ប្រភពជើង ភេទ ពិការភាព ភាសា ជំនឿសាសនា គោលនយោបាយ ទ្រព្យសម្បត្តិ ស្ថានភាពឬសមាសភាពនៃកំណើត និងផ្សេងៗ។
- ២៥.៤. នៅលើអាវ ឬ/និងឯកសណ្ឋានរបស់ក្លិប និងកីឡាករ គឺហាមឃាត់ និងមិនអនុញ្ញាតដាច់ខាតរាល់រូបភាព សារ អត្ថបទ ស្លាកសញ្ញា រូបសញ្ញា សកម្មភាពទាំងឡាយណាដែលបង្ហាញ ផ្សព្វផ្សាយក្នុងន័យផ្ទាល់ ឬប្រយោលដល់ការរើសអើង មើលងាយ និងប្រកាន់ ប្រទេស សមាគមឬ/និងអង្គការ តំបន់ ភូមិសាស្ត្រ បុគ្គល ក្រុម ក្រុមឯកជនឬជនណាមួយដោយសារ ពណ៌សម្បុរ សញ្ជាតិ ពូជសាសន៍ អំបូរ ជនជាតិ សង្គម ប្រភពជើង ភេទ ពិការភាព ភាសា ជំនឿសាសនា គោលនយោបាយ ទ្រព្យសម្បត្តិ ស្ថានភាពឬសមាសភាពនៃកំណើត និងផ្សេងៗ។
- ២៥.៥. ក្នុងករណី CPL/FFC បានរកឃើញ ឬ/និងទទួលព័ត៌មាន ឬ/និងទទួលបានបណ្តឹងពីបុគ្គល ឬ/និង ក្លិប/សមាគម/ក្រុមណាមួយ ដូច្នេះគណៈកម្មាធិការនៃ CPL/FFC នឹងធ្វើការដាក់ពិន័យទៅលើបុគ្គល ឬ/និងក្លិប/សមាគម/ក្រុមនោះ ដែលប្រព្រឹត្តខុសពី វិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិ ពាក់ព័ន្ធនឹង សិទ្ធិមនុស្ស អព្យាក្រឹត និងគ្មានការរើសអើង ដូចបានរៀបរាប់ខាងលើ (ដោយមិនកំណត់)។
- ២៥.៦. ការសម្រេចចិត្តរបស់ CPL/FFC ធ្វើឡើងដោយយុត្តិធម៌ និងអព្យាក្រឹត និងមិនមានសិទ្ធិជំទាស់បានឡើយ។

ប្រការ ២៦.- សិទ្ធិផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម

- ២៦.១. CPL មានសិទ្ធិ និងគ្រប់គ្រងសិទ្ធិផ្សាយពាណិជ្ជកម្មទាំងអស់ទាក់ទងទៅនឹងក្របខណ្ឌ ខេមបូឌានស៊ីបកើខាប៍នេះ។
- ២៦.២. ក្លិបបាល់ទាត់ សមាគមសមាជិក ក្រុមចូលរួម កីឡាករចូលរួម និងមន្ត្រីចូលរួមមិនត្រូវប្រើប្រាស់ និង/ឬធ្វើអាជីវកម្មលើសិទ្ធិផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម និងធានាថា គ្មានបុគ្គល ក្រុមហ៊ុន ឬអង្គភាពអាជីវកម្មណាមួយប្រើប្រាស់ និង/ឬធ្វើអាជីវកម្មលើសិទ្ធិពាណិជ្ជកម្មក្នុងរូបភាព ឬ/និងទម្រង់ណាមួយដែលទំនងអាចទាញ ឬសន្និដ្ឋានថាមានការផ្សារភ្ជាប់ជាមួយនឹង CPL លីគ និង/ឬអ្នកទទួលបានអាជ្ញាបណ្ណផ្លូវការណាមួយ ហើយត្រូវជូនដំណឹងដល់ CPL ភ្លាមពីការប្រើប្រាស់គ្មានការអនុញ្ញាត និង/ឬការរំលោភលើសិទ្ធិផ្សាយពាណិជ្ជកម្មដែលឃើញ និងរកឃើញពីសំណាក់បុគ្គល ឬ/និងស្ថាប័ន/អង្គភាពណាមួយ។

ប្រការ ២៧.~ កម្មសិទ្ធិបញ្ញា

២៧.១. CPL មានសិទ្ធិ រក្សាកម្មសិទ្ធិបញ្ញា និងរក្សាសិទ្ធិគ្រប់យ៉ាងទាំងអស់ទាក់ទងនឹងការប្រកួតខណ្ឌ ខេមបូឌានស៊ូបកើខាបៈនេះ។

ប្រការ ២៨.~ បទប្បញ្ញត្តិទូទៅ

២៨.១. រាល់ការប្រើប្រាស់ដែលទាក់ទងនឹងកម្មសិទ្ធិបញ្ញាទៅនឹងការប្រកួតក្របខណ្ឌ ខេមបូឌានស៊ូបកើខាបៈនេះ គឺត្រូវតែទទួលការយល់ព្រមជាលាយលក្ខណ៍អក្សរជាមុនពី CPL ។

ប្រការ ២៩.~ ទិន្នន័យការប្រកួត

២៩.១. CPL មានសិទ្ធិប្រើប្រាស់ និងធ្វើអាជីវកម្មលើសិទ្ធិ កម្មសិទ្ធិ អត្ថប្រយោជន៍ទាំងអស់ និងរក្សាសិទ្ធិគ្រប់យ៉ាងទាក់ទងនឹងទិន្នន័យ នៃការប្រកួតក្របខណ្ឌ ខេមបូឌានស៊ូបកើខាបៈ ឆ្នាំ ២០២៦។

២៩.២. ការប្រើប្រាស់ និង/ឬការស្នើសុំប្រើទិន្នន័យអំពី ការប្រកួតត្រូវបានអនុញ្ញាតជាលាយលក្ខណ៍អក្សរ ពី CPL ជាមុនសិន។

ប្រការ ៣០.~ សិទ្ធិប្រើប្រាស់រូបភាព

៣០.១. CPL មានសិទ្ធិប្រើប្រាស់ និងធ្វើអាជីវកម្មលើគ្រប់រូបភាពទាំងអស់ ដែលទាក់ទងទៅនឹងការប្រកួត និងរក្សាសិទ្ធិគ្រប់យ៉ាងរាល់ការប្រើប្រាស់ និង/ឬអាជ្ញាបណ្ណសិទ្ធិទាំងនេះនៅទូទាំងប្រទេស និងពិភពលោក។

ប្រការ ៣១.~ ពិន័យការ

៣១.១. CPL មានសិទ្ធិរៀបចំ និងធ្វើអាជីវកម្មលើសិទ្ធិដែលទាក់ទងទៅនឹងពិធី/កម្មវិធីផ្លូវការ និងព្រឹត្តិការណ៍ផ្លូវការរបស់ក្របខណ្ឌលីគនេះ និងរក្សាសិទ្ធិគ្រប់យ៉ាងទាក់ទងនឹងការរៀបចំ និង/ឬដំណើរការពិធីទាំងនោះ។ ការខកខានមិនចូលរួមកម្មវិធីផ្លូវការណាមួយ ក្លឹប/ក្រុមនោះនឹងទទួលការពិន័យជាទឹកប្រាក់យ៉ាងតិចចំនួន ១ ០០០ ០០០ (មួយលាន) រៀល រួមជាមួយវិធានការពិន័យនានាផងដែរចាំបាច់។

ប្រការ ៣២.~ ម៉ាក/សញ្ញាសម្គាល់ និងឈ្មោះនៃការប្រកួត

៣២.១. CPL គឺជាម្ចាស់កម្មសិទ្ធិ និង/ឬអ្នកគ្រប់គ្រងគ្រប់សិទ្ធិ កម្មសិទ្ធិ និងអត្ថប្រយោជន៍លើស្លាកសញ្ញាសម្គាល់/ម៉ាក និងឈ្មោះនៃក្របខណ្ឌលីគនេះ និងរក្សាសិទ្ធិគ្រប់យ៉ាងទាក់ទងនឹងការប្រើប្រាស់ និង/ឬអាជ្ញាបណ្ណប្រើប្រាស់សិទ្ធិទាំងនេះនៅទូទាំងប្រទេស និងពិភពលោក។

៣២.២. ករណីក្លឹបត្រូវការរូបយកទៅប្រើប្រាស់ ក្លឹបស្នើមកកាន់ CPL ជាមុនសិនដើម្បីពិនិត្យធានាបានថាការប្រើប្រាស់ទាំងនោះមិនមែនក្នុងរូបភាព ឬ/និងន័យអវិជ្ជមាន មិនល្អ ឬ/និងប៉ះពាល់ដល់វិស័យកីឡាបាល់ទាត់កម្ពុជា បុគ្គល ឬ/និងស្ថាប័នពាក់ព័ន្ធនានា។

៣២.៣. ក្លឹប កីឡាករ និងមន្ត្រីចូលរួមត្រូវប្រើប្រាស់ស្លាកសញ្ញាសម្គាល់/ម៉ាក និងឈ្មោះផ្លូវការដែលបានណែនាំដោយ CPL ឬដៃគូផ្សព្វផ្សាយ និង/ឬដៃគូផ្លូវការរបស់ CPL យោងតាមការចូលរួមប្រកួតក្នុងក្របខណ្ឌខណ្ឌ ខេមបូឌានស៊ូបកើខាបៈនេះ និងគ្រប់ការប្រកួតទាំងអស់។



ប្រការ ៣៣. សិទ្ធិផលិត និងលើកកម្ពស់ផលិតផល

- ៣៣.១. CPL មានសិទ្ធិផលិត និងធ្វើអាជីវកម្មរាល់ផលិតផលទាក់ទងនឹងការប្រកួតខណ្ឌ ខេមបូឌាន ស៊ូបកើខាបៈនេះ និងរក្សាសិទ្ធិគ្រប់យ៉ាងទាក់ទងនឹងការប្រើប្រាស់ និង/ឬអាជ្ញាបណ្ណសិទ្ធិទាំង នេះនៅទូទាំងប្រទេស និងពិភពលោក។
- ៣៣.២. ក្លឹបចូលរួម កីឡាករចូលរួម និងមន្ត្រីចូលរួមមិនត្រូវប្រើប្រាស់ និង/ឬធ្វើអាជីវកម្មលើ និងធានា ថា គ្មានបុគ្គល ក្រុមហ៊ុន ឬអាជីវកម្មណាមួយប្រើប្រាស់ និង/ឬធ្វើអាជីវកម្មលើសិទ្ធិផលិត និង ផលិតផលក្នុងលក្ខណៈណាមួយដែលទំនង ឬសន្និដ្ឋានថាមានការផ្សារភ្ជាប់ជាមួយនឹង CPL ការប្រកួតជម្រើសជើងឯកខេមបូឌានព្រឹទ្យលើក និង/ឬអ្នកទទួលបានអាជ្ញាប័ណ្ណផ្លូវការណា មួយ ដោយគ្មានការអនុញ្ញាតជាមុនពី CPL/FFC ឡើយ។ ហើយត្រូវជូនដំណឹងដល់ CPL/FFC ក្លាមពីសកម្មភាព ឬ/និងរូបភាព ឬ/និងការប្រើប្រាស់គ្មានការអនុញ្ញាត និង/ឬការ រំលោភលើសិទ្ធិនេះ។
- ៣៣.៣. រាល់ការប្រើប្រាស់ ឬការធ្វើអាជីវកម្ម និង/ឬការស្នើសុំការប្រើប្រាស់ ឬការធ្វើអាជីវកម្មលើសិទ្ធិ ផលិត និងផលិតផលដែលពាក់ព័ន្ធនឹងក្របខណ្ឌលើកនេះ នឹងត្រូវអនុលោមតាមគោលការណ៍ របស់ CPL/FFC ជា មុន។

ប្រការ ៣៤. ផលិតផល និងសម្ភារបរិក្ខារផ្លូវការ

- ៣៤.១. ក្លឹបចូលរួមត្រូវជួយសម្របសម្រួលដល់ CPL/FFC និងដៃគូផ្សព្វផ្សាយ និង/ឬដៃគូផ្លូវការរបស់ CPL/FFC ក្នុងការរៀបចំ រក្សាទុក និងថែទាំសម្ភារបរិក្ខារដោយមានសុវត្ថិភាពដែលទាក់ទង នឹងក្របខណ្ឌ ខេមបូឌានស៊ូបកើខាបៈនេះ និងគ្រប់ការប្រកួតទាំងអស់។
- ៣៤.២. ក្លឹបចូលរួម កីឡាករចូលរួម និងមន្ត្រីចូលរួមត្រូវប្រើប្រាស់ផលិតផល និងសម្ភារបរិក្ខារផ្លូវការ ដែលបានណែនាំដោយ CPL/FFC ឬដៃគូផ្សព្វផ្សាយ និង/ឬដៃគូផ្លូវការរបស់ CPL/FFC យោង តាមការចូលរួមប្រកួតក្នុងក្របខណ្ឌខណ្ឌ ខេមបូឌានស៊ូបកើខាបៈនេះ និងគ្រប់ការប្រកួតទាំង អស់។

ប្រការ ៣៥. ការងារផ្សព្វផ្សាយ និងផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម

- ៣៥.១. CPL/FFC និងដៃគូផ្សព្វផ្សាយរបស់ CPL/FFC នឹងទទួលខុសត្រូវចំពោះរាល់ការផ្សព្វផ្សាយ នានាសម្រាប់ក្របខណ្ឌ ខេមបូឌានស៊ូបកើខាបៈនេះ។

ប្រការ ៣៦. ឯកសារបោះពុម្ពផ្សាយ

- ៣៦.១. សម្ភារៈ និងឯកសារបោះពុម្ពផ្សាយទាំងអស់ពាក់ព័ន្ធនឹងសិទ្ធិទាំងអស់នៃក្របខណ្ឌលើកនេះ ត្រូវបានរក្សាទុកផ្តាច់មុខដោយ CPL/FFC។
- ៣៦.២. ក្លឹប សមាជិក កីឡាករ មន្ត្រីក្រុម និងបុគ្គលទាំងអស់ មិនត្រូវបោះផ្សាយឯកសារពាក់ព័ន្ធនឹង ក្របខណ្ឌ ខេមបូឌានស៊ូបកើខាបៈនេះ ឬការប្រកួតណាមួយដោយគ្មានការអនុម័តជា លាយលក្ខណ៍អក្សរជាមុនពី CPL/FFC ជាដាច់ខាតឡើយ។
- ៣៦.៣. ពិន័យនឹងធ្វើឡើងទៅកាន់ក្លឹប សមាជិក កីឡាករ មន្ត្រី ឬ/និងបុគ្គលណាមួយដែលប្រព្រឹត្ត ខុសពីវិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិនេះ។

ប្រការ ៣៧.~ ពានរង្វាន់ (Competition Trophy)

- ៣៧.១. សម្រាប់ក្របខណ្ឌស៊ូបកើតជា ពានដើម (Original Trophy) ត្រូវបានប្រគល់ជូនដល់ក្លឹបម្ចាស់ជើងឯកក្នុងពិធីប្រគល់ពានរង្វាន់ ហើយក្លឹបម្ចាស់ជើងឯកគឺ អាចរក្សាទុកសម្រាប់ប្រើប្រាស់ផ្សព្វផ្សាយ និងការងារផ្សេងៗរបស់ខ្លួនចាប់ពីពេលទទួលបានពាននេះ រហូតដល់ចុងរដូវកាលក្រោយដែលរកឃើញម្ចាស់ជើងឯកថ្មី។ ក្លឹបម្ចាស់ជើងឯកត្រូវធានា និងរក្សាពាននេះឱ្យស្ថិតក្នុងសភាពល្អ គុណតម្លៃខ្ពស់ និងទម្រង់ដើមក្នុងកំឡុងពេលរក្សាទុកនៅជាមួយក្លឹបម្ចាស់ជើងឯកជាកំហិត។
- ៣៧.២. ពាននេះគឺ នៅតែជាទ្រព្យ និងកម្មសិទ្ធិផ្តាច់មុខរបស់ CPL/FFC ហើយក្លឹបម្ចាស់ជើងឯកនឹងទទួលខុសត្រូវចំពោះការបាត់បង់ ឬការខូចខាតណាមួយចំពោះពាននេះ (និងករណីនេះ) ហើយត្រូវប្រគល់ពានដែលមានស្ថានភាពល្អឥតខ្ចោះដូចដើមនៅពេលដែល CPL/FFC ស្នើសុំត្រឡប់មកវិញ។
- ៣៧.៣. ក្លឹបម្ចាស់ជើងឯក ត្រូវធានាថាពានដើម ដែលជាកម្មសិទ្ធិរបស់ខ្លួនក៏ដោយ នៅតែស្ថិតក្នុងការគ្រប់គ្រងរបស់ខ្លួនជានិច្ច និងមិនត្រូវប្រគល់ ឬលក់ទៅបុគ្គល ឬ/និងស្ថាប័នណាមួយទីបីដោយគ្មានការយល់ព្រមជាលាយលក្ខណ៍អក្សរជាមុនពី CPL/FFC ជាដាច់ខាត។
- ៣៧.៤. ក្លឹបម្ចាស់ជើងឯក មិនត្រូវប្រើប្រាស់ និង/ឬធ្វើអាជីវកម្ម និងធានាថា គ្មានបុគ្គល ក្រុមហ៊ុន ឬអង្គភាពអាជីវកម្មទីបី ប្រើប្រាស់ និង/ឬធ្វើអាជីវកម្ម និង/ឬផ្តល់សិទ្ធិអនុញ្ញាតដោយគ្មានការអនុញ្ញាត និងយល់ព្រមពី CPL/FFC ជាដាច់ខាត ហើយត្រូវជូនដំណឹងដល់ CPL/FFC ភ្លាមអំពី ការប្រើប្រាស់គ្មានការអនុញ្ញាត និង/ឬការរំលោភសិទ្ធិទាំងនោះ។
- ៣៧.៥. ក្លឹបម្ចាស់ជើងឯក ត្រូវសហការជាមួយ CPL/FFC ក្នុងការប្រគល់ត្រឡប់មកវិញនូវពានដើម រាល់តាមការស្នើសុំរបស់ CPL/FFC គ្រប់ពេលវេលា។

ផ្នែកទី ៦

វេជ្ជសាស្ត្រ និងការប្រឆាំងការប្រើប្រាស់សារធាតុហាមឃាត់ (Anti-Doping)

ប្រការ ៣៨.- វេយន្តសង្គ្រោះបន្ទាន់

- ៣៨.១. CPL រៀបចំវេយន្តសង្គ្រោះបន្ទាន់ប្រាំ (០៥) គ្រឿង ប្រចាំការរយៈពេលកៅសិប (៩០) នាទី មុនពេលការចាប់ផ្តើមការប្រកួតនីមួយៗនៅតំបន់កំណត់នៅជិតទីលានប្រកួត ជុំវិញទីលានប្រកួត កំឡុងពេល និងរហូតដល់ចប់ការប្រកួតទាំងស្រុង។
- ៣៨.២. វេយន្តសង្គ្រោះបន្ទាន់ មានបំពាក់ឧបករណ៍ទំនើបសង្គ្រោះជីវិតដូចជា ឧបករណ៍ស្ទង់ចរន្តបេះដូង អ៊ុលត្រាសោនូ/ម៉ាស់ សេរ៉ូមត្រប់គ្រាន់មួយឈុត ឱសថសង្គ្រោះបន្ទាន់ និងបុគ្គលិកសង្គ្រោះបន្ទាន់ដែលទទួលបានការបណ្តុះបណ្តាល។
- ៣៨.៣. បណ្តាញទំនាក់ទំនងជាមួយវេយន្តសង្គ្រោះបន្ទាន់សម្រាប់ធ្វើការជម្លៀសបន្ទាន់ និងត្រៀមរួចជាស្រេចនៅនឹងកន្លែង។
- ៣៨.៤. CPL រៀបចំសន្តិសុខការពារ និងប្រចាំការគ្រប់ពេលវេលា ដើម្បីជួយសម្រួលចរាចរណ៍ដល់វេយន្ត សង្គ្រោះបន្ទាន់ក្នុងការបញ្ជូនអ្នកជំងឺទៅមន្ទីរពេទ្យទាន់ពេល។
- ៣៨.៥. CPL ធានាដាច់ខាត រៀបចំ និងផ្តល់ទីតាំងសម្រាប់វេយន្តសង្គ្រោះបន្ទាន់ប្រចាំការដែលល្អបំផុត គ្មានឧបសគ្គ និងអ្វីរាំងស្ទះទាំងអស់ដើម្បីឱ្យការចល័តរបស់វេយន្តសង្គ្រោះបន្ទាន់ និងបុគ្គលិក សង្គ្រោះបន្ទាន់អនុវត្តការងារបានលឿន និងទាន់ពេលវេលាក្នុងករណីមានអាសន្ន និងការសង្គ្រោះ។

ប្រការ ៣៩.- ការប្រឆាំងការប្រើប្រាស់សារធាតុហាមឃាត់ (Anti-Doping)

- ៣៩.១. ការត្រួតពិនិត្យសារធាតុហាមឃាត់ (Doping Control) នឹងត្រូវអនុវត្តដោយយោងតាមបទប្បញ្ញត្តិរបស់ AFC ប្រឆាំងនឹងសារធាតុហាមឃាត់ (Anti-Doping) គ្រប់ពេលវេលា ។
- ៣៩.២. សារធាតុហាមឃាត់ (Doping) ក៏ដូចជាសារធាតុប៉ូកែងផ្សេងៗត្រូវបានហាមឃាត់ និងមិនអនុញ្ញាតឱ្យប្រើប្រាស់ ឬ/និងកើតឡើងជាដាច់ខាតរាល់គ្រប់ស្ថានភាព ទីកន្លែង រូបភាព និងផ្សេងៗ។ នឹងត្រូវអនុវត្តដោយយោងតាមបទប្បញ្ញត្តិរបស់ AFC ប្រឆាំងនឹងសារធាតុហាមឃាត់ (Anti-Doping) គ្រប់ពេលវេលា។
- ៣៩.៣. បទប្បញ្ញត្តិរបស់ AFC ប្រឆាំងនឹងសារធាតុហាមឃាត់ (Anti-Doping) នឹងត្រូវបានយកមកអនុវត្ត និងការពិន័យគ្រប់ពេលវេលា។

ផ្នែកទី ៧
ការងាររដ្ឋបាលបច្ចេកទេស និងការប្រកួត

ប្រការ ៤០.~ សំបុត្រចូលទស្សនា

៤០.១. ទូទៅ៖

- ៤០.១.១. CPL ទទួលខុសត្រូវរៀបចំ រចនា (ឌីហ្សាញ) គំរូសំបុត្រ និងធ្វើការបោះពុម្ព។
- ៤០.១.២. សំបុត្រមានស្លាកយីហោ និងឡូហ្គោ ដទៃទៀត ដែលទាក់ទងនឹងការប្រកួតរបស់CPL។
- ៤០.១.៣. CPL ជាអ្នកគ្រប់គ្រងផលប្រយោជន៍នៃការលក់សំបុត្រ។

៤០.២. លក្ខខណ្ឌ និងប្រការនានា៖

- ៤០.២.១. CPL នឹងរៀបចំលក្ខខណ្ឌពិសេសសម្រាប់ការគ្រប់គ្រង លើសំបុត្រ។
- ៤០.២.២. CPL នឹងផ្តល់សំបុត្រដោយឥតគិតថ្លៃដល់ដៃគូពាណិជ្ជកម្មរបស់ CPL សម្រាប់ការប្រកួតនេះ និងផ្តល់សំបុត្រដោយឥតគិតថ្លៃដល់ក្លឹបចូលរួមប្រកួត៖
 - ៤០.២.២.១. សំបុត្រ VIP ចំនួន ៥០ សន្លឹក។
 - ៤០.២.២.២. សំបុត្រត្រូវបានផ្តល់ជូនតាមចំនួនលេខរៀងដែលបានកំណត់។
 - ៤០.២.២.៣. ក្លឹបមានសិទ្ធិទិញសំបុត្រសម្រាប់ការប្រកួតនេះពី CPL ក្នុងតម្លៃជាក់លាក់សម្រាប់ភ្ញៀវ និងដៃគូរបស់ពួកគេ។

ប្រការ ៤១.~ ប្រាក់រង្វាន់

- ៤១.១. ប្រាក់រង្វាន់ជាសាច់ប្រាក់នឹងប្រគល់ជូនដូចខាងក្រោម៖
 - ៤១.១.១. ក្រុមជើងឯក ទទួលបានទឹកប្រាក់ចំនួន ៣.០០០(បីពាន់) ដុល្លារ។

ប្រការ ៤២.~ ពិន័យប្រគល់ពាន និងប្រាក់រង្វាន់

- ៤២.១. មេដាយ ពាន និងប្រាក់រង្វាន់ នឹងប្រគល់ជូនដល់ក្រុមដែលទទួលបានជើងឯក តាមចំនួនដែលចុះបញ្ជីក្នុងក្រោយ និងចំនួននៅក្នុងបញ្ជីចាប់ផ្តើមប្រកួត។

ប្រការ ៤៣.~ កម្រៃសេវា និងការចំណាយ

- ៤៣.១. ក្លឹបចូលរួមប្រកួតត្រូវទទួលខុសត្រូវចំពោះការទូទាត់កម្រៃសេវា និងការចំណាយទាំងអស់ដែលពាក់ព័ន្ធនឹងការអនុវត្តតាមវិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិនេះ លើកលែងតែករណីណាមួយដែលបានបញ្ជាក់ផ្សេងពីនេះ ឬកិច្ចព្រមព្រៀងជាក់លាក់ណាមួយ។
- ៤៣.២. កម្រៃសេវា និងការចំណាយ នេះក៏ត្រូវរួមផងដែរនូវការទូទាត់ដែលរួមបញ្ចូលការចំណាយទាំងអស់លើសេវាជំនាញវិជ្ជាជីវៈ (ច្បាប់ គណនេយ្យជាដើម...) សេវាធនាគារ និងអាត្រាការប្តូររូបិយវត្ថុ។

ប្រការ ៤៤.~ វិធានការវិន័យ និងនីតិវិធី

- ៤៤.១. ច្បាប់ក្រមវិន័យ វិធានការ និងឧទ្ធរណ៍ ត្រូវអនុវត្តតាមក្រមវិន័យ FIFA/FFC /CPL ។

ប្រការ ៤៥.~ សេចក្តីសម្រេច

៤៥.១. រាល់សេចក្តីសម្រេច ដែលបានធ្វើឡើងស្របតាមការអនុលោមនៃវិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិនេះ (លើកលែងតែ ករណីដែលមានការបញ្ជាក់ផ្សេងពីនេះ) គឺជាសេចក្តីសម្រេចចុងក្រោយ និងជាកាតព្វកិច្ចត្រូវអនុវត្ត។

ប្រការ ៤៦.~ វិសោធនកម្ម

៤៦.១. លេខាធិការដ្ឋានរបស់ CPL/FFC រក្សាសិទ្ធិធ្វើវិសោធនកម្ម លើផ្នែកណាមួយនៃវិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិនេះដោយប្រការណាមួយ។ វិសោធនកម្មនឹងត្រូវធ្វើការផ្សព្វផ្សាយក្នុងពេលសមស្របណាមួយ។

ប្រការ ៤៧.~ ប្រធានស័ក្តិ

៤៧.១. CPL/FFC គឺជាស្ថាប័នតែមួយគត់ ដែលមានសមត្ថភាពប្រកាសពី ករណីប្រធានស័ក្តិណាមួយដោយអនុលោមតាមវិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិនេះ។

ប្រការ ៤៨.~ បញ្ហាមិនដែលបានលើកឡើង

៤៨.១. រាល់បញ្ហាដែលមិនបានលើកឡើងក្នុងវិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិនេះ ឬបទបញ្ជាដែលពាក់ព័ន្ធ បើមានករណីកើតឡើង និងបានដាក់បណ្តឹងជាលាយលក្ខណ៍អក្សរ គឺត្រូវករណីនោះនឹងត្រូវពិនិត្យ និងសម្រេចដោយ CPL/FFC ប៉ុណ្ណោះ។

**ផ្នែកទី ៨
ប្រធានស័ក្តិ**

ប្រការ ៤៩.~

៤៩.១. មានតែ CPL មួយគត់មានសមត្ថកិច្ចប្រកាសពីករណីប្រធានស័ក្តិ។

**ផ្នែកទី ៩
បញ្ហាដែលមិនមានបែបនៅក្នុងវិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិ**

ប្រការ ៥០.~

៥០.១. បញ្ហាផ្សេងៗដែលមិនបានចែងក្នុងវិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិទាំងនេះនឹងត្រូវដោះស្រាយ សម្រេចដោយCPL។

ឧបសម្ព័ន្ធ ១៖ ការកំណត់ចំណាត់ថ្នាក់ដោយប្រើលក្ខខណ្ឌប្រែប្រួល (Fair Play)

១. ក្លិបចូលរួមនីមួយៗត្រូវបានផ្តល់ពិន្ទុសម្រាប់ការទទួលបានកាតក្រហម និងកាតលឿងដូចដែលបានបង្ហាញខាងក្រោម៖
- ទទួលបានកាតលឿងមួយ (០១) កាត់មួយ (០១) ពិន្ទុ។
 - ទទួលបានកាតក្រហមមួយ (០១) ឬកាតលឿងពីរ (០២) កាត់បី (០៣) ពិន្ទុ។
 - ទទួលបានកាតក្រហមមួយ (០១) (ផ្ទាល់) កាត់បី (០៣) ពិន្ទុ។
 - ទទួលបានកាតលឿងមួយ (០១) បន្ទាប់មកកាតក្រហមមួយ (០១) (ផ្ទាល់) កាត់បួន (០៤) ពិន្ទុ។

ឧបសម្ព័ន្ធ ២៖ លក្ខខណ្ឌអប្បបរមា នៃកម្រិតអប់រំរបស់គ្រូបង្វឹក

១. សម្រាប់ក្របខ័ណ្ឌការប្រកួតពានរង្វាន់ស៊ូបកើខាប៍ ឆ្នាំ២០២៦ លក្ខខណ្ឌអប្បបរមាតម្រូវនៃកម្រិតអប់រំសម្រាប់គ្រូបង្វឹក និងជំនួយការគ្រូបង្វឹកគឺ៖
- អាជ្ញាប័ណ្ណប្រភេទ "A" សម្រាប់គ្រូបង្វឹក ដាច់ខាត។
 - អាជ្ញាប័ណ្ណចាប់ពីកម្រិត "C" សម្រាប់ជំនួយការគ្រូបង្វឹក ដាច់ខាត។
២. ក្នុងករណីមន្ត្រីដែលស្នើសុំមិនបំពេញលក្ខខណ្ឌអប្បបរមានៃកម្រិតអប់រំរបស់គ្រូបង្វឹក ឬមានតម្លៃសមមូលដែលទទួលស្គាល់ មន្ត្រីនោះត្រូវដាក់ពាក្យទៅ CPL/FFC ដើម្បីសុំការទទួលស្គាល់ពីសមត្ថភាពជាគ្រូបង្គោលដាច់ខាត និង CPL/FFC ជាអ្នកពិនិត្យ និងសម្រេច។ សេចក្តីសម្រេចរបស់ CPL/FFC គឺជាការសម្រេចចុងក្រោយ ហើយមិនមានការជំទាស់ណាមួយឡើយ។

ឧបសម្ព័ន្ធ ៣៖ ប្រតិបត្តិការ នៃអ្នកថតរូបរបស់ក្លិបចាត់ចែង

១. ការមិនគោរពតាមឧបសម្ព័ន្ធនេះអាចបណ្តាលឱ្យមានការបណ្តេញចេញពីកីឡដ្ឋាន និងការបដិសេធមិនឱ្យចូលក្នុងការប្រកួតនានាផ្សេងទៀតពេលខាងមុខ។
២. រាល់ពេលអ្នកថតរូបទាំងអស់ ដែលត្រូវការចូលក្នុងកន្លែងប្រកួត ត្រូវតែទាក់ទងជាមួយបុគ្គលិកក្រុមការងារផ្សព្វផ្សាយរបស់ CPL/FFC ជាដាច់ខាត ហើយបំពេញបែបបទដាក់ពាក្យសុំដើម្បីទទួលបានការរៀបចំ អនុញ្ញាត និងបណ្តុះ/កាតសម្គាល់។
៣. អ្នកថតរូបទាំងអស់ តម្រូវត្រូវតែពាក់ឯកសណ្ឋានផ្សព្វផ្សាយរបស់ CPL (CPL Media Bib) ទើបអាចចូលទៅកាន់កន្លែងដែលបានកំណត់ ដើម្បីអាចថតរូបបាន។ ដូច្នេះក្នុងករណីអ្នកថតរូបសារពើភ័ណ្ឌណាមួយដ៏ទៃ ដែលមានបំណងចូលរួមថតរូបក្នុងការប្រកួតខេមបូឌានស៊ូបកើខាប៍នេះ គឺត្រូវទាក់ទងមក CPL ជាមុន ហើយ CPL ជាអ្នក

- សម្របសម្រួល និងបំពេញកាតព្វកិច្ចរៀបចំការងារនេះ ដោយពិនិត្យជាមុនសិន និងដោះដូរជាមួយកាតការងារអ្នកសារព័ត៌មានរបស់បុគ្គលនោះ រក្សាទុកដើម្បីប្តូរយកឯកសណ្ឋានមកវិញនាពេលការប្រកួតនោះបានបញ្ចប់។
៤. គ្រប់អ្នកចតរូបទាំងអស់ មិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យចតនៅលើទីលានប្រកួតឡើយជាដាច់ខាត ទាំងនៅពេលមុន និងក្រោយការប្រកួត។
 ៥. មុនពេលចាប់ផ្តើមការប្រកួតនីមួយៗ អ្នកចតរូបអាចចតការរៀបចំក្រុមចូលរួមដោយឈរចាប់ពីខ្សែបន្ទាត់ទីលានប្រកួត (Touchline) និងដាច់ខាតមិនត្រូវចូលទៅលើទីលានប្រកួតឡើយ។
 ៦. នៅពេលដែលការប្រកួតចាប់ផ្តើម អ្នកចតរូបត្រូវតែស្ថិតនៅពីក្រោយការផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម (A-Boards/i-Boards) នៅពីក្រោយទី (Behind Goals) ហើយមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យផ្លាស់ប្តូរកន្លែងរហូតដល់ពាក់កណ្តាលតង់ នៃម៉ោងបញ្ចប់ការលេងធម្មតា។ នៅពេលដែលការផ្លាស់ប្តូរកន្លែងនៅពាក់កណ្តាលតង់ អ្នកចតរូបត្រូវតែដើរឆ្លងនៅតាមបណ្តោយផ្នែកម្ខាងទៀត ដែលទល់មុខ (Opposite Side) នៃកន្លែងកៅអីក្រុមបាល់ទាត់ពីក្រោយការផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម (A-Boards/i-Boards)។ ក្នុងករណីណាក៏ដោយ ដាច់ខាតមិនអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកចតរូបចតពីចំណុចខ្សែបន្ទាត់ទីលានប្រកួត (Touchline) ក្នុងអំឡុងពេលប្រកួត លើកលែងតែការប្រកួតណាមួយពិសេស ដែលមានការរៀបចំកៅអីសម្រាប់ការចតរូបនៅតំបន់នោះប៉ុណ្ណោះ។
 ៧. គ្រូបង្វឹករបស់ក្រុមប្រកួតនីមួយៗ ត្រូវចូលរួមកម្មវិធីសន្និសីទសារព័ត៌មានដែលចាប់ផ្តើមភ្លាមបន្ទាប់ពីការប្រកួតបានបញ្ចប់។ នៅក្នុងសន្និសីទសារព័ត៌មាន អ្នកចតរូបទាំងអស់ត្រូវតែឈរនៅខាងក្រោយក្នុងបន្ទប់ និងអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកកាសែតអង្គុយនៅខាងមុខ។
 ៨. ក្រុមការងារផ្នែកផ្សព្វផ្សាយផ្លូវការរបស់ CPL/FFC អាចចល័តបាន នៅគ្រប់ទីតាំងទាំងអស់ រួមទាំងខ្សែបន្ទាត់ទីលានប្រកួត (Touchline)។ ត្រូវអនុវត្តតាមរាល់សេចក្តីណែនាំដែលផ្តល់ CPL/FFC មន្ត្រីផ្នែកព័ត៌មាន និងផ្សព្វផ្សាយ អ្នកសម្របសម្រួលទូទៅ និងមន្ត្រីការប្រកួតនៅកីឡដ្ឋាន។
 ៩. អ្នកចតរូប ត្រូវតែទទួលបានការអនុញ្ញាតជាមុនសិនពី CPL/FFC មុននឹងរៀបចំដំឡើងកាមេរ៉ាពីចម្ងាយនៅក្នុងទីតាំងដែលបានកំណត់ទាំងអស់។
 ១០. រាល់ការចតរឺដេអូទាំងអស់អំឡុងពេលប្រកួតត្រូវផ្តល់ដំណឹងមកមន្ត្រីសារព័ត៌មានរបស់ CPL/FFC ដើម្បីសុំការអនុញ្ញាតជាមុន។ បើមិនមានការអនុញ្ញាតពីមន្ត្រីសារព័ត៌មានរបស់ CPL/FFC ទេគឺមិនអាចចតរឺដេអូបានទេ។

ឧបសម្ព័ន្ធ ៤៖ គោលការណ៍អនុញ្ញាត ផ្តល់បណ្ណ/កាតសម្គាល់ (Accreditation)

១. មានតែបុគ្គល ដែលមានបណ្ណ/កាតសម្គាល់អនុញ្ញាត និងមានសុពលភាពប៉ុណ្ណោះ ត្រូវបានផ្តល់អនុញ្ញាតឱ្យចូលទៅក្នុងកីឡដ្ឋាន។ បណ្ណ/កាតសម្គាល់អនុញ្ញាតមានសុពលភាពរួមមាន៖
 - ក) សំបុត្រចូលទស្សនា
 - ខ) បណ្ណ/កាតសម្គាល់អនុញ្ញាត (អនុញ្ញាតចូលដោយក្រោមការត្រួតពិនិត្យ)
 - គ) បណ្ណ/កាតសម្គាល់អនុញ្ញាត ផ្សេងទៀតដូចដែលបានកំណត់នៅក្នុងវិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិនេះ។
២. ការទទួលស្គាល់ជាផ្លូវការនឹងត្រូវបានអនុវត្ត ហើយនឹងចូលជាធរមានមុនពេលក្របខណ្ឌខាងចាប់ផ្តើម ដូចដែលបានបញ្ជាក់នៅក្នុងបទប្បញ្ញត្តិស្តីពីការប្រកួតនីមួយៗ។ ទោះទទួលបានការទទួលស្គាល់ តែការចូលទៅកាន់កីឡដ្ឋាន និងតំបន់ផ្សេងៗទៀត ដែលអនុញ្ញាតទាំងនោះ ក៏នៅតែស្ថិតក្នុងការត្រួតពិនិត្យ នឹងត្រូវបានអនុញ្ញាតសម្រាប់បុគ្គលដែលមានបណ្ណ/កាតអនុញ្ញាតប៉ុណ្ណោះ សម្រាប់តំបន់ណាមួយដែលត្រូវបានកំណត់នៅក្នុងបណ្ណ/កាតនីមួយៗ។
៣. ក្នុងករណីសម្រាប់កន្លែងហាមចូលនៅក្នុងតំបន់អនុញ្ញាតក្រោមការត្រួតពិនិត្យ (ឧទាហរណ៍ ទីតាំង/កន្លែងផ្លូវការ ទីលានប្រកួត កន្លែងសម្រាប់ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយជាដើម) អ្នកយាម ឬបុគ្គលិកសន្តិសុខត្រូវប្រចាំការនៅកន្លែងទាំងនោះ ដើម្បីពង្រឹង ពិនិត្យ និងគ្រប់គ្រងការចូលឱ្យបានត្រឹមត្រូវទៅតាមការកំណត់នៅក្នុងកីឡដ្ឋាន។

៤. បណ្តុំ/កាតសម្គាល់អនុញ្ញាតផ្សេងដែលត្រូវបានចេញដោយ CPL/FFC នៅក្នុងករណីការប្រកួត ឬពិធីផ្លូវការណាមួយចាំបាច់។
៥. មិនត្រូវដាច់ខាតធ្វើការបន្ត និងចេញបណ្តុំ/កាតសម្គាល់អនុញ្ញាតក្លែងក្លាយ។ ករណីល្មើសកើតឡើង បុគ្គល ឬ/និងជនណាដែលប្រព្រឹត្តិ និងសហការនឹងត្រូវប្រឈមចំពោះមុខច្បាប់ជាក់ហិត។
៦. បណ្តុំ/កាតសម្គាល់អនុញ្ញាត គឺមិនអាចផ្ទេរគ្នាបានជាដាច់ខាត។
៧. បណ្តុំ/កាតសម្គាល់អនុញ្ញាតចូលកីឡដ្ឋាន តែមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតចូលអង្គុយនៅកៅអីអ្នកទស្សនាទូទៅឡើយនៅក្នុងកីឡដ្ឋាន ដែលកន្លែងកំណត់សម្រាប់សំបុត្រចូលទស្សនាប៉ុណ្ណោះ។
៨. ការដកហូតត្រូវបានធ្វើឡើង (ជាបណ្តោះអាសន្ន ឬជាអចិន្ត្រៃយ៍) ប្រសិនបើម្ចាស់បណ្តុំ/កាតសម្គាល់អនុញ្ញាតកំពុងធ្វើសកម្មភាពណាមួយដែលអាចប៉ះពាល់ដល់សុវត្ថិភាព និងសន្តិសុខរបស់អ្នកដទៃ ឬអាចឱ្យប៉ះពាល់ដល់ដំណើរការនៃកម្មវិធីការប្រកួត ឬម្ចាស់បណ្តុំ/កាតសម្គាល់អនុញ្ញាតប្រព្រឹត្តិខុសវិន័យរបស់ កីឡដ្ឋាន។

ឧបសម្ព័ន្ធ ៥៖ សកម្មភាពអវិន័យ និងអំពើហិង្សា (Indiscipline & Violence)

១. កីឡាករ និងមន្ត្រីត្រូវបានពិន័យ ឬបណ្តេញចេញពីទីលានប្រកួតដូចខាងក្រោម៖
 - ក. ប្រសិនបើសមាជិកក្នុងក្រុមនីមួយៗ ទទួលបានការពិន័យកាតពីអាជ្ញាកណ្តាលចាប់ពី០៥នាក់ឡើងក្នុងប្រកួតតែមួយ ដូច្នេះ នឹងត្រូវទទួលបានការពិន័យជាប្រាក់ ចំនួន១០០ដុល្លារ ក្នុងម្នាក់។
 - ខ. កាតលឿងពីរ (០២) ក្នុងប្រកួតតែមួយ ត្រូវព្យួរស្វ័យប្រវត្តិ។
 - គ. កាតក្រហមមួយ ត្រូវព្យួរដោយស្វ័យប្រវត្តិនៅការប្រកួតបន្ទាប់។
 - ឃ. កីឡាករ ឬមន្ត្រីទទួលបានកាតក្រហម ត្រូវព្យួរដោយស្វ័យប្រវត្តិ ពីការប្រកួត ដោយគណៈកម្មការវិន័យរបស់ FFC ។ ក្នុងករណីដែលការប្រកួតពានរង្វាន់ **ខេមបូឌានស៊ូបកើខាប់** ឆ្នាំ២០២៦ បានបញ្ចប់ ការព្យួរនេះនឹងមានវិសាលភាពលើព្រឹត្តិការណ៍ប្រកួតបន្ទាប់។
 - ង. កីឡាករ ឬមន្ត្រីទទួលបានកាតក្រហម នឹងមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យមានវត្តមាននៅកន្លែងកៅអីក្រុមនោះទេ។
 - ច. កីឡាករ ឬមន្ត្រីណាដែលត្រូវបានរាយការណ៍ថា បានល្មើសវិន័យ ឬរំលោភបំពាន ឬគ្មានវិន័យ ឬប្រើអំពើហិង្សា ឬសកម្មភាពកម្រោលណាមួយ មិនថានៅទីលានប្រកួត បន្ទប់ផ្លាស់ប្តូរសម្លៀកបំពាក់ កន្លែងហ្វឹកហាត់ ឬកន្លែងស្នាក់នៅ នឹងត្រូវទទួលបានវិធានការពិន័យដោយ CPL/FFC។
២. ច្បាប់ក្រមវិន័យ និងនីតិវិធី វិធានការវិន័យ និងឧទ្ធរណ៍ ត្រូវអនុវត្តតាមក្រមវិន័យ FIFA/FFC ។

ឧបសម្ព័ន្ធ ៦៖ បណ្តឹងការតវ៉ា (Complaint)

១. ការតវ៉ា គឺជាការជំទាស់ទៅនឹងបញ្ហាទាំងឡាយដែលមានឥទ្ធិពលលើការប្រកួតដែលទាក់ទងនឹងការរំលោភ ដែលផ្ទុយពីបទបញ្ជានេះ ។
២. លើកលែងតែ មានបញ្ញត្តិផ្ទុយពីប្រការខាងក្រោមនេះ៖
 - ២.១ ការតវ៉ាជាដំបូង ត្រូវធ្វើជាលាយលក្ខណ៍អក្សរ ដាក់ជូនស្នងការប្រកួត ឬអគ្គសម្របសម្រួល ស.ប.ក ក្នុងអំឡុងពេល (០២) ម៉ោង ក្រោយចប់ការប្រកួត។ ករណីផ្ទុយពីនេះ ការតវ៉ានឹងគ្មានប្រសិទ្ធភាព ។
 - ២.២ បន្ទាប់មកត្រូវផ្ញើរបាយការណ៍លម្អិតដោយរួមទាំងលិខិតប្តឹងតវ៉ាជំទាស់ច្បាប់ដើមបញ្ជូនមក ស.ប.ក មិនឱ្យលើសពីសាមសិបប្រាំមួយ (៣៦) ម៉ោង ក្រោយការប្រកួត។ គោលបំណងនៃពាក្យបណ្តឹង ត្រូវមានខ្លឹមសារដូចគ្នាទៅនឹងចំណុច ២.១ ខាងលើ។
 - ២.៣ រួមជាមួយទឹកប្រាក់តម្កល់ចំនួន ៥០០ ០០០ (ប្រាំរយពាន់) រៀល ដែលត្រូវបញ្ជូនមក ស.ប.ក តាមពេលវេលាកំណត់ ដូចមានចែងក្នុងឧបសម្ព័ន្ធ ៦ ចំណុច ២ ដែលបានចែង ។
៣. មិនអនុញ្ញាតឱ្យមានការតវ៉ាប្រឆាំងនឹងការសម្រេចរបស់អាជ្ញាកណ្តាល ទាក់ទងនឹងការប្រកួតឡើយ។

៤. ក្នុងករណី ក្រុមបណ្តឹងតវ៉ារកការវិនិច្ឆ័យ ក្រុមត្រូវដាក់ប្រាក់តម្កល់ចំនួន ៥០០ ០០០ (ប្រាំរយពាន់) រៀល ហើយប្រាក់តម្កល់នឹងប្រគល់ជូនក្រុមវិញ ប្រសិនបើការតវ៉ានោះត្រូវបានទទួលយកទាំងស្រុង ។

ឧបសម្ព័ន្ធ ៧៖ មជ្ឈត្តវិនិច្ឆ័យ (Arbitration)

- ១. ផ្អែកតាមលក្ខន្តិកៈរបស់ CPL/FFC ក្លឹបចូលរួមប្រកួត មិនត្រូវបញ្ជូនករណីជម្លោះបាល់ទាត់ទៅតុលាការស៊ីវិលដើម្បីធ្វើការដោះស្រាយឡើយ។ ជម្លោះកីឡាបាល់ទាត់គឺ ត្រូវបញ្ជូនទៅគណៈកម្មាធិការពាក់ព័ន្ធរបស់ CPL/FFC ។
- ២. ក្នុងករណីដំណោះស្រាយខាងលើ មិនមានប្រសិទ្ធភាព ឬត្រូវប្តឹងឧទ្ធរណ៍ ជម្លោះនោះត្រូវដោះស្រាយជាមួយអាជ្ញាកណ្តាល (Arbitration) នៅតុលាការកីឡា ដែលមានទីស្នាក់ការកណ្តាលនៅទីក្រុងលូសេន (Lusane) ប្រទេសស្វីស ដូចដែលមានចែងក្នុងលក្ខន្តិកៈរបស់ CPL/FFC ។
- ៣. ការសម្រេចចិត្តរបស់អាជ្ញាកណ្តាល (Arbitration) គឺមិនអាចត្រូវបានជំទាស់ឡើយ។

ឧបសម្ព័ន្ធ ៨៖ កិច្ចប្រជុំទូទៅ

- ១. CPL/FFC នឹងរៀបចំកិច្ចប្រជុំទៀងទាត់ណាមួយ ឬពេលណាមួយជាមួយក្លឹបបាល់ទាត់ចូលរួមក្នុងក្របខណ្ឌខេមបូឌានស៊ូបកើខាប៍ ២០២៦ ដើម្បីចូលរួម និងពិភាក្សាអំពី ប្រធានបទនានា ភាពប្រឈម និងការងារផ្សេងៗទាក់ទងនឹងការប្រកួតនេះ។
- ២. នេះជាកាតព្វកិច្ចរបស់ក្លឹបទាំងអស់សហការ និងចូលរួមក្នុងរាល់កិច្ចប្រជុំដែលបានកំណត់។ ក្លឹបណាដែលមិនបានចូលរួម ដោយគ្មានហេតុផលសមស្របណាមួយច្បាស់លាស់ អាចនឹងត្រូវទទួលបានពិន័យពី CPL/FFC ។
- ៣. ប្រសិនបើក្លឹបមិនអាចចូលរួមបាន ត្រូវដាក់ជូនលិខិតផ្លូវការមួយ ឬទំនាក់ទំនងទៅកាន់ CPL/FFC យ៉ាងហោចណាស់ពីរសប្តាហ៍ ឬពេលគ្រប់គ្រាន់ណាមួយអំពី មូលហេតុសមស្របណាមួយច្បាស់លាស់ឱ្យបានមុនកាលបរិច្ឆេទកិច្ចប្រជុំដែលបានកំណត់។

ឧបសម្ព័ន្ធ ៩៖ តម្លាភាព សុក្រឹតភាព នៃទំនាក់ទំនង និងការចុះកិច្ចសន្យារវាងក្លឹប និងកីឡាករ

- ១. ក្លឹបបាល់ទាត់ទាំងអស់ចូលរួម ប្រកួតក្របខណ្ឌខេមបូឌានស៊ូបកើខាប៍ ត្រូវធានា និងសន្យាអនុវត្តឱ្យបាននូវតម្លាភាព សុក្រឹតភាព ត្រឹមត្រូវនៃទំនាក់ទំនង និងការចុះកិច្ចសន្យារវាងក្លឹប និងកីឡាករនៅក្នុងក្លឹប របស់ខ្លួនផ្ទាល់ និងជាមួយកីឡាករនៅក្នុងក្លឹបដទៃផ្សេងផងដែរ ជាជាប់ខាត។
- ២. នៅក្នុងអំឡុងពេលរំពេលផ្ទេរកីឡាករម្តងៗ កីឡាករដែលបានចុះឈ្មោះជាមួយក្លឹបមួយហើយអាចត្រូវបានចុះឈ្មោះដោយក្លឹបផ្សេងទៀត ប្រសិនបើមានការផ្ទេរចេញរវាងក្លឹបទាំងពីរ ហើយរាល់ការទំនាក់ទំនងរបស់ក្លឹបដទៃផ្សេងនោះណាក៏ដោយដែលមានបំណងចង់បានកីឡាករ ដែលកំពុងមាន/ជាប់កុងត្រា (កិច្ចសន្យា ចាប់ពី ៦ខែឡើងទៅ) ជាមួយក្លឹបណាក៏ដោយដែលអ្នកគ្រប់គ្រង និងកំពុងគ្រប់គ្រងកីឡាករណាម្នាក់នោះដែលជាតួអង្គអាណាព្យាបាលគឺជាប់ខាតត្រូវតែធ្វើឡើងដោយមានការពិភាក្សា និងពិគ្រោះ និងការឯកភាពជាមួយក្លឹបអាណាព្យាបាលកីឡាករណាម្នាក់នោះជាមុនសិនជាកំហិត។ រាល់ឯកសារដែលពាក់ព័ន្ធទាំងអស់ត្រូវតែផ្ញើជូន CPL/FFC ក្នុងអំឡុងពេលផ្ទេរដូចដែលមានចែងនៅក្នុងវិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិទាំងនេះ។ ក្នុងនេះមានន័យថា ឧទាហរណ៍ ក្លឹប "ក" មិនមានកុងត្រា កិច្ចសន្យាការងារ ដែលមិនមែនជាអ្នកគ្រប់គ្រងកីឡាករដែលកំពុងជាប់កុងត្រា កិច្ចសន្យាការងារជាមួយក្លឹប "ខ" ដែលមានរយៈពេលលើសពីប្រាំមួយ (០៦) ខែ មួយណាម្នាក់ ឬ/និងនរណាម្នាក់ ឬ/និងជនម្នាក់នោះទេគឺ ក្លឹប "ក" នោះមិនមានសិទ្ធិជាប់ខាត ក្នុងការទៅទំនាក់ទំនង ចង្ហា ឬ/និងផ្តល់តម្លៃ ឬ/និងកម្រៃ ឬ/និងអត្ថប្រយោជន៍ផ្សេងៗជាមួយ/ទៅឱ្យកីឡាករមួយណាម្នាក់ ឬ/និងនរណាម្នាក់ ឬ/និងជនម្នាក់នោះផ្ទាល់បានឡើយ។ រាល់ការងារឬ/និងទំនាក់ទំនងទាំងអស់ពាក់ព័ន្ធជាមួយកីឡាករនោះ ក្លឹប "ក" ត្រូវជាប់ខាតទាក់ទងទៅ និងជួបពិភាក្សាជាមុន

សិនជាមួយ ក្លិប "ខ" ដែលជាអ្នកគ្រប់គ្រងបុគ្គលនោះជាកំហិត។

- ៣. ប្រការ ២ ដែលបានរៀបរាប់ខាងលើ ក៏មានចែងក្នុងប្រការទី ១៨ និង ១៨bis នៃច្បាប់របស់ FIFA ផងដែរស្តីអំពី ប្រការពិសេសទាក់ទងនឹងកិច្ចកុងត្រាវាង ក៏ឡាករអាជីពនិងក្លិប (Special Provisions Relating To Contracts Between Professionals and Clubs) និងការជះឥទ្ធិពលរបស់ភាគីទី៣ ទៅលើក្លិប (Third-Party Influence on Clubs)។
- ៤. ប្រសិនបើកីឡាករ ឬ/និងក្លិប ដែលចូលរួមត្រូវបានប្តឹង និងរកឃើញថាប្រព្រឹត្តិខុស រំលោភលើឧបសម្ព័ន្ធ៩ នេះ ដោយមានភស្តុតាង និងអំណះអំណាងច្បាស់លាស់ ដោយគណៈកម្មការវិន័យ ដូច្នេះកីឡាករ ឬ/និងក្លិបនោះនឹង ត្រូវទទួលពិន័យពីគណៈកម្មការវិន័យរបស់ CPL/FFC និងត្រូវទូទាត់សំណងទៅកាន់ក្លិប ឬ/និងកីឡាកររងគ្រោះ ផងដែរ។
- ៥. ក្នុងករណីជម្លោះណាមួយដែលបានចែង ឬក្រៅពីនេះ រវាងក្លិបនិងក្លិប ក្លិបនិងកីឡាករ កីឡាករនិងកីឡាករ នោះ CPL/FFC នឹងដោះស្រាយករណីទាំងនោះ ដោយផ្អែកលើការសម្រេចចិត្តរបស់គណៈ កម្មការវិន័យ ឬ/និង CPL/FFC ដោយយោងលើគោលការណ៍ខាងក្រោម៖
 - ៥.១. បណ្តឹង និងភស្តុតាងរបស់ក្លិប/ក្រុម/សមាគម/កីឡាករណាមួយ។
 - ៥.២. កិច្ចសន្យារវាងកីឡាករ និងសមាគម/ក្លិប/ក្រុមពាក់ព័ន្ធ។
 - ៥.៣. ច្បាប់ល្បែងបាល់ទាត់ (Laws of the Game)។
 - ៥.៤. ច្បាប់របស់ CPL/FFC/AFC/FIFA។
 - ៥.៥. ការសម្រេចចិត្តរបស់ CPL/FFC ត្រូវបានចាត់ទុកជាការសម្រេចចិត្តចុងក្រោយ។

ឧបសម្ព័ន្ធ ១០៖ ការចូលរួមប្រកួត និងការដកខ្លួន

- ១. ការចូលរួមប្រកួត
 - ១.១. មានតែក្លិប/សមាគម ដែលបានបំពេញបែបបទ គ្រប់លក្ខខណ្ឌដូចមានភ្ជាប់ក្នុងលិខិតជូនដំណឹង និងបញ្ជូន មក CPL តាមកាលបរិច្ឆេទកំណត់ ទើបទទួលបានការចូលរួមប្រកួត។
 - ១.២. ក្លិប/សមាគម ដាក់ពាក្យចូលរួមត្រូវគោរពតាមរាល់សេចក្តីសម្រេចរបស់ CPL។
- ២. ការដកខ្លួនមុនប្រកួតផ្លូវការ
 - ២.១. មុនការប្រកួតផ្លូវការចាប់ផ្តើម CPL មានសិទ្ធិជ្រើសរើស ក្លិប/សមាគមថ្មីជំនួសឱ្យក្រុមប្រកាសដកខ្លួនចេញ។
 - ២.២. ក្នុងនាមក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រឹមៀរលីត ទទួលខុសត្រូវលើការសម្រេចដាក់ក្រុមជំនួសផ្លាស់ប្តូរទម្រង់ប្រកួត បទបញ្ជាប្រកួត ឬ កាលបរិច្ឆេទការប្រកួត ។ល។
 - ២.៣. ការដកខ្លួនមុន ឬ ក្រោយការប្រកួតផ្លូវការចាប់ផ្តើម ក្លិប/សមាគម នឹងត្រូវទទួលពិន័យពីគណៈកម្មការវិន័យ ស.ប.ក ចាប់ពី ៤.០០០.០០០ (បួនលាន) រៀល រហូតដល់ ១០.០០០.០០០ (ដប់លាន) រៀល និង/ឬ តាមការខូចខាតជាក់ស្តែង។
- ៣. ការដកខ្លួនក្រោយប្រកួតផ្លូវការចាប់ផ្តើម
 - ៣.១. ក្លិប/សមាគមចូលរួម មិនផ្តល់របាយការណ៍ការប្រកួត និង/ឬ បដិសេធមិនព្រមបន្តការប្រកួត និង/ឬបាក់ ចេញពីទីលាន មុនការប្រកួតបញ្ចប់ នឹងត្រូវបានចាត់ទុកថា បានដកខ្លួនក្រោយការប្រកួតផ្លូវការចាប់ផ្តើម។
 - ៣.២. ការដកខ្លួនក្រោយពីការប្រកួតផ្លូវការចាប់ផ្តើម ក្លិបនោះនឹងត្រូវទទួលពិន័យដូចខាងក្រោម៖
 - ៣.២.១. លទ្ធផលប្រកួតទាំងអស់ (ពិន្ទុ និង គ្រាប់បាល់) ដែលបានលេងរួច នឹងត្រូវចាត់ទុកជាមោឃៈ ដោយមិនរាប់បញ្ចូលក្នុងចំណាត់ថ្នាក់ចុងក្រោយទេ។
 - ៣.២.២. ត្រូវពិន័យជាប្រាក់ ដូចមានចែងក្នុងចំណុច ២.៣. ខាងលើ និង/ឬ ទទួលទណ្ឌកម្មវិន័យបន្ថែម តាមការសម្រេចរបស់គណៈកម្មការវិន័យរបស់ ស.ប.ក។

- ៣.២.៣. ដកហូតសិទ្ធិចូលរួមប្រកួតចាប់ពីពីរ (២) ឆ្នាំ ឬច្រើនជាងនេះ ពីគណៈកម្មការវិន័យ ស.ប.ក ឬ ទទួលការពិន័យបន្ថែមពីគណៈកម្មាធិការប្រតិបត្តិ ស.ប.ក។
- ៣.៣. ប្រការ ៣.១ និង ៣.២ ខាងលើនេះ នឹងត្រូវបានលើកលែងក្នុងករណីប្រធានសំក ដែលទទួលស្គាល់ដោយ គណៈកម្មការវិន័យ និងសីលធម៌ ស.ប.ក។



**វិធាន និង បទប្បញ្ញត្តិស្តីពី ការងារទីផ្សារ
ការផ្សព្វផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម ការឧបត្ថម្ភ សារព័ត៌មាន
និងប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ
ការប្រកួតពាន់រង្វាន់ ខេមបូឌាន ស៊ីបភីខាប៍**



រដូវកាល ២០២៦

មាតិកា	ទំព័រ
និយមន័យ	២
ផ្នែកទី ១: ការទទួលខុសត្រូវ	៤
ផ្នែកទី ២: ការងារទីផ្សារ ការផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម និងការឧបត្ថម្ភ	៤
ផ្នែកទី ៣: សារព័ត៌មាន និងប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ	១៧
ផ្នែកទី ៤: គោលការណ៍ណែនាំប្រព័ន្ធ និងការងារផ្សព្វផ្សាយ (Media Guideline)	១៩

និយមន័យ

នៅក្នុងលក្ខខណ្ឌ និងបទប្បញ្ញត្តិ គ្រប់ពាក្យបច្ចេកទេសទាំងអស់នៅក្នុងពុម្ពអក្សរជិតខាងក្រោមមាន អត្ថន័យដូចតទៅ៖

ស.ប.ក	សហព័ន្ធកីឡាបាល់ទាត់កម្ពុជា
CPL	ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រីមៀរលីគ
សិទ្ធិផ្សាយ ពាណិជ្ជកម្ម	សិទ្ធិក្នុងការលើកកម្ពស់ផ្សព្វផ្សាយម៉ាកយីហោ និង/ឬរូបបញ្ចូលឈ្មោះម៉ាកយីហោ ផលិតផលនិងសេវាកម្មទាក់ទងទៅនឹងការប្រកួតគ្រប់ទម្រង់ និងគ្រប់មធ្យោបាយ ដែលមាននាពេលបច្ចុប្បន្ន ឬនៅពេលអនាគត ទាំងនៅកីឡដ្ឋាន ឬនៅក្នុងតំបន់ដែល ស្ថិតនៅក្រោមការគ្រប់គ្រងរបស់ CPL ដែលពាក់ព័ន្ធនឹងម៉ាកសញ្ញា ឬយីហោរបស់ CPL នៅជិត ឬខាងក្រៅកីឡដ្ឋាន ផ្លាកសញ្ញា និងផ្ទាំងអេឡិចត្រូនិចរូបភាពអេឡិចត្រូនិច ឌីជីថលការប្រើប្រាស់សម្ភារៈ ឬវិធីសាស្ត្រតាមរយៈកម្មវិធីប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយបោះពុម្ព (រួមទាំងប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយឌីជីថល) ខិត្តប័ណ្ណផ្សព្វផ្សាយ ព្រឹត្តិប័ត្រព័ត៌មាន សេចក្តីប្រកាសព័ត៌មាន កាសែតទស្សនាវដ្តី និងសំបុត្រចូលទស្សនា ហើយនិងការតាំងបង្ហាញលើសម្លៀកបំពាក់ត្រូវតែគោរពតាមបទប្បញ្ញត្តិស្តីពីការងារទីផ្សារនិងសម្ភារបរិក្ខាររួមទាំងឧបករណ៍ដែលកាន់ដោយដៃ ក៏ដូចជាសម្ភារបរិក្ខាររបស់ អាជ្ញាកណ្តាល/ក្រុមអាជ្ញា កណ្តាល ក្រុមគ្រូពេទ្យ និងក្រុមសន្តិសុខ កុមារបាល់ទាត់ កុមារដែលអមដំណើរកីឡាករ អ្នកកាន់ទង់ អ្នកថតរូប ឈ្មោះ និងឡូហ្គោនៃផលិតផលដែលប្រើប្រាស់ និងសម្លៀកបំពាក់របស់មន្ត្រីរៀបចំការប្រកួត។ការផ្សព្វផ្សាយពាណិជ្ជកម្មលើសម្លៀកបំពាក់របស់កីឡាករត្រូវតែគោរពតាមបទប្បញ្ញត្តិស្តីពីការងារទីផ្សារ និង សម្ភារបរិក្ខារ។ សម្លៀកបំពាក់ទាក់ទងនឹងម៉ាកយីហោដូចដែលមានចែងក្នុងបទប្បញ្ញត្តិស្តីពីការងារទីផ្សារ និងសម្ភារបរិក្ខារ។ ស្រដៀងគ្នានេះដែរ ការតាំងបង្ហាញម៉ាកយីហោនៅលើឧបករណ៍ សម្ភារបរិក្ខារសម្រាប់ការប្រើប្រាស់ក្នុងការប្រកួត លុះត្រាតែមានការអនុញ្ញាតនៅតាមកម្រិតនៃម៉ាកយីហោផលិតផល ប៉ុន្តែមិនមានន័យថាសិទ្ធិផ្សាយពាណិជ្ជកម្មទេ។
ដៃគូពាណិជ្ជកម្មរបស់CPL	ក្រុមហ៊ុននិងភ្នាក់ងារទីផ្សារដែលបានចុះកិច្ចសន្យាជាមួយ CPLដើម្បីបានសិទ្ធិពាណិជ្ជកម្ម។
ក្លិប	សមាគម/ក្រុម/ក្លិបចូលរួមត្រូវបានទទួលស្គាល់ដោយ CPL ក្នុងការប្រកួត។
ក្លិបភ្ញៀវ	ក្លិបដែលទៅលេងនៅទីលានប្រកួតដែលមិនមែនជាម្ចាស់ខ្លួន។
ក្លិបម្ចាស់ផ្ទះ	សមាគម/ក្រុម/ក្លិបចូលរួមដែលត្រូវបានតែងតាំងដោយ CPL ដើម្បីរៀបចំការប្រកួតនៅកីឡដ្ឋានរបស់ខ្លួនជាម្ចាស់ផ្ទះ។
ក្លិបក្រៅទឹកដី	សមាគម/ក្រុម/ក្លិបចូលរួមដែលត្រូវបានតែងតាំងដោយ CPL ដើម្បីប្រកួតជា មួយក្លិបដទៃទៀតនៅក្រៅទឹកដីឆ្ងាយពីកីឡដ្ឋានរបស់ខ្លួននៅក្នុងការប្រកួត។
សិទ្ធិពាណិជ្ជកម្ម	សិទ្ធិពាណិជ្ជកម្មទាំងអស់ដែលទាក់ទងនឹងការប្រកួតដូចជាសិទ្ធិចាក់ផ្សាយ សិទ្ធិចាក់ផ្សាយតាមទូរទស្សន៍និងវីឡូ សិទ្ធិសម្បទាន សិទ្ធិបដិសណ្ឋារកិច្ច សិទ្ធិថតរូបសិទ្ធិលក់សម្ភារៈបរិក្ខារ សិទ្ធិទទួលព័ត៌មាន សិទ្ធិថតវីឌីអូ និងសិទ្ធិពាណិជ្ជកម្មតាមមធ្យោបាយណាមួយ។

សំបុត្រចូលទស្សនាឥតគិតថ្លៃ	សំបុត្រដែលត្រូវបានផ្តល់ជូនដោយឥតគិតថ្លៃ។
ប្រធានស័ក្តិ	ព្រឹត្តិការណ៍ដែលប៉ះពាល់ដល់ការអនុវត្តន៍ និងមិនអាចគ្រប់គ្រងដោយមនុស្សបានដូចជា អាកាសធាតុ ទឹកជំនន់ រន្ទះ/ផ្កាភ្លៀង ការញ្ជុយដី ការបំផ្លិចបំផ្លាញសំណង់ ជំងឺរាតត្បាត ឬគ្រោះមហន្តរាយធម្មជាតិផ្សេងទៀត បញ្ហាថាមពល អំពើហិង្សា កុហកម្ម ភាពចលាចលរបស់ហ្វូងមនុស្សជាដើម។
អ្នកផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម	អង្គភាព និងស្ថាប័នទាំងឡាយណាដែលត្រូវបានចាត់តាំងដោយផ្ទាល់ ឬដោយប្រយោលពី CPL ដើម្បីធានាការផលិតកម្មវីដេអូប្រកួត ឬកម្មវិធីក្នុងកិច្ចសន្យា និងសិទ្ធិផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម។
សិទ្ធិបដិសណ្ឋារកិច្ច	ឱកាសរៀបចំការទទួលភ្ញៀវ និងការកម្សាន្តនៅទីតាំងប្រកួត។
មន្ត្រីរៀបចំការប្រកួត	ប្រធានគណៈប្រតិភូ ស្នងការការប្រកួត អ្នកវាយតម្លៃអាជ្ញាកណ្តាល ក្រុមអាជ្ញាកណ្តាល មន្ត្រីផ្នែកប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ មន្ត្រីសន្តិសុខ មន្ត្រីពេទ្យ មន្ត្រីបច្ចេកទេស ឬ មន្ត្រីដែលត្រូវបានតែងតាំងដោយ CPL។

ផ្នែកទី ១
ការទទួលខុសត្រូវ

ប្រការ ១.- ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានត្រីម៉ៅលីត (CPL) ៖

- ១.១. គណៈកម្មាធិការរៀបចំការប្រកួតរបស់ CPL ទទួលខុសត្រូវរៀបចំការប្រកួតយោងតាមលក្ខន្តិកៈរបស់ ស.ប.ក។ អគ្គលេខាធិការដ្ឋានរបស់ ស.ប.ក នឹងអនុវត្តការងាររដ្ឋបាលដើម្បីគាំទ្រដល់ គណៈកម្មការរៀបចំការប្រកួតរបស់ CPL។

ប្រការ ២.- ក្លិប៖

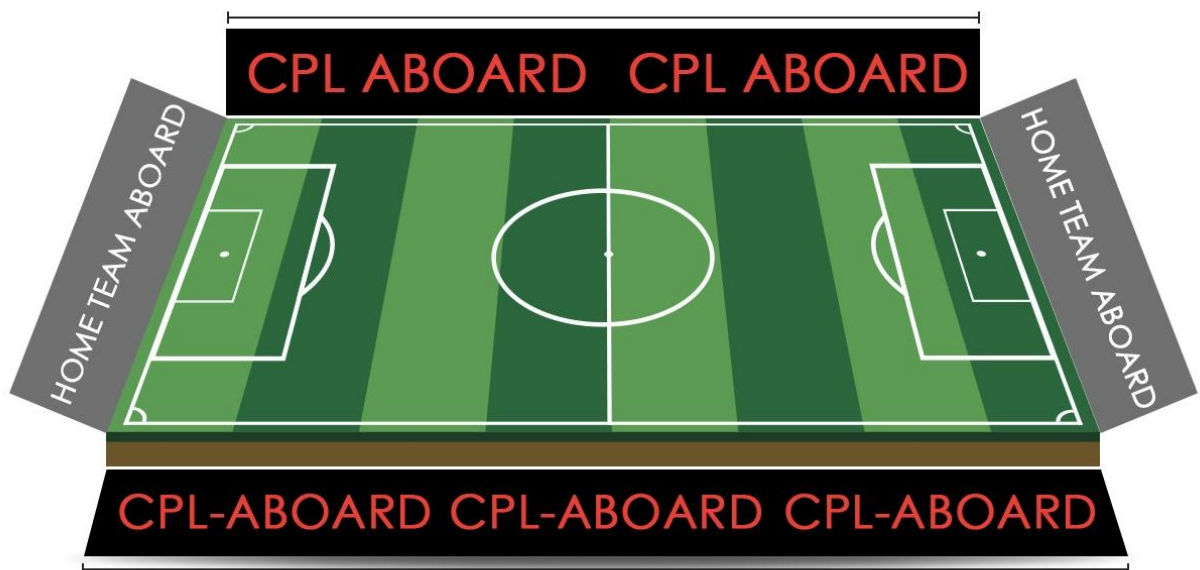
- ២.១. ភារកិច្ច និងការទទួលខុសត្រូវរបស់ក្លិប ដែលចូលរួមក្នុងការប្រកួតត្រូវបានចែងក្នុងប្រការដាច់ដោយឡែកនៅក្នុងកិច្ចព្រមព្រៀងស្តីពី ការប្រកួតប្រជែង។ ឧបសម្ព័ន្ធ និងវិសោធនកម្មបញ្ជីលក្ខខណ្ឌ និងគោលការណ៍ណែនាំ សារាចរ និងកិច្ចព្រមព្រៀងដែលមានចែងក្នុងបទប្បញ្ញត្តិ និងបទប្បញ្ញត្តិដទៃទៀតរបស់ ស.ប.ក /CPL នឹងមានប្រសិទ្ធភាពដូចគ្នាចំពោះសមាគម /ក្រុមដែលចូលរួមប្រកួត។
- ២.២. ក្លិបមិនអាចស្នើសុំឱ្យ CPL និង /ឬមន្ត្រី អ្នកតំណាង ភ្នាក់ងារ ជំនួយការរបស់ខ្លួនទទួលខុសត្រូវចំពោះសំណង បំណុល ការខាតបង់ ការខូចខាត ការពិន័យ និងការចំណាយណាដែលកើតឡើងដោយសារការរំលោភលើបទប្បញ្ញត្តិរបស់ CPL ។
- ២.៣. ក្លិបមិនអាចធ្វើជាតំណាង CPL ទាក់ទិននឹងការប្រកួតណាមួយដោយគ្មានការអនុញ្ញាតជាមុន ។
- ២.៤. ក្លិបនិងកីឡាករត្រូវតែធានាថា ពួកគេមានវត្តមាននៅពិធីប្រគល់រង្វាន់ឬនិង/កម្មវិធីរាត្រីសមោសរប្រសិនបើមានការអញ្ជើញ ។
- ២.៥. ក្លិបត្រូវធានាថា រាល់ការសម្រេចចិត្តទាំងអស់ដែលធ្វើឡើងដោយ CPL ពាក់ព័ន្ធនឹងការប្រកួតនឹងមានប្រសិទ្ធភាពក្លាម។

ផ្នែកទី ២
ការងារទីផ្សារ ការផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម និងការឧបត្ថម្ភ

ប្រការ ៣.- ការងារទីផ្សារ និងកាតព្វកិច្ច

- ៣.១. CPL ត្រូវចុះកិច្ចសន្យាស្តីពី ការឧបត្ថម្ភ និងកិច្ចសន្យាពាណិជ្ជកម្មដទៃទៀតហើយស្របតាមប្រភេទផ្សេងៗនៃការឧបត្ថម្ភមូលនិធិដែល CPL តាមរយៈប្រធាន CPL ឬប្រធានផ្នែកទីផ្សារ CPL ត្រូវបញ្ជាក់ និងរាល់កិច្ចសន្យាទាំងអស់ត្រូវបានអនុម័តដោយប្រធានផ្នែកទីផ្សារ CPL មុនពេលចុះហត្ថលេខា។ កិច្ចសន្យាទាំងនេះត្រូវចែងជាកាតព្វកិច្ចស្របច្បាប់ទៅលើក្លិបនីមួយៗខណៈពេលដែលក្លិបនីមួយៗនៅតែជាសមាជិករបស់ CPL ដូចដែលបានបញ្ជាក់ខាងលើ ក្លិបនីមួយៗត្រូវគោរពតាមលក្ខខណ្ឌរបស់ CPL ឬគណៈកម្មការរបស់ CPL ដែលពាក់ព័ន្ធនឹងករណីនេះ រួមមានទម្រង់នៃកិច្ចសន្យា ដែលអាចបញ្ជាក់ដោយ CPL។ មិនគួរមានហេតុផលណាមួយនៃជម្លោះរវាងCPL និងម្ចាស់ឧបត្ថម្ភផលិតផលជាមួយម្ចាស់ឧបត្ថម្ភក្លិប។

- ៣.២. ក្លឹបត្រូវប្រកាន់ខ្ជាប់នូវគោលការណ៍ណែនាំស្តីពីពាណិជ្ជកម្ម ការងារទីផ្សារ និងការបង្កើតស្លាកយីហោ ដែលចេញដោយប្រធាន CPL ឬប្រធានការិយាល័យទីផ្សារ CPL។ ក្រៅពីការឧបត្ថម្ភសម្លៀកបំពាក់ផ្ទាល់ខ្លួន កីឡាករ គ្រូបង្វឹកនិងមន្ត្រីទាំងអស់មិនគួរគាំទ្រផលិតផល ឬសេវាកម្មដែលមានការប៉ះទង្គិចជាមួយផលប្រយោជន៍របស់ក្លឹប ឬម្ចាស់ឧបត្ថម្ភរបស់ CPL មានន័យថានឹងមាន Conflict of Interest រវាងគ្នានឹងគ្នា ហើយ/ឬ បើជាផលិតផល ម៉ាកពាណិជ្ជកម្មនៅក្នុងវិស័យតែមួយដូចគ្នា ទាំងក្លឹប/ក្រុម/សមាគមបាល់ទាត់ និងក្លឹប/ក្រុម/សមាគមបាល់ទាត់ ទាំងក្លឹប/ក្រុម/សមាគមបាល់ទាត់ និង CPL នឹងសហការគ្នាអនុវត្តកិច្ចព្រមព្រៀង និងមិនរាំងស្ទះគ្នាអនុវត្តកិច្ចសន្យាឧបត្ថម្ភនោះឡើយ។
- ៣.៣. ក្លឹបទាំងអស់ត្រូវអនុលោមទៅតាមការសន្យាណាមួយ និងទាំងអស់ដែលធ្វើឡើងដោយ CPL ក្នុងកិច្ចសន្យាឧបត្ថម្ភទាំងអស់ដែល CPL បានអនុវត្តជាមួយម្ចាស់ឧបត្ថម្ភពាណិជ្ជកម្ម និង/ឬ ព្រឹត្តិការណ៍រួមទាំងការប្រកួតដែលត្រូវបានរៀបចំឡើង ឬដាក់ទណ្ឌ កម្មដោយ CPL ឬកាតព្វកិច្ច ឬព្រឹត្តិការណ៍ ឬការប្រកួតទាំងអស់រួមបញ្ចូលកម្មវិធីការងារទីផ្សារ។ ក្លឹបត្រូវផ្តល់នូវសិទ្ធិចូលមើលមូលដ្ឋានទិន្នន័យ (database) ទាំងអស់រួមទាំងព័ត៌មានបុគ្គលិក កីឡាករ គ្រូបង្វឹក ក្រុមអ្នកគាំទ្រសមាជិកនិងអតិថិជនសម្រាប់ការប្រើប្រាស់ និងការងារដល់ CPL។



- ៣.៤. ក្លឹបម្ចាស់ផ្ទះនឹងត្រូវរក្សាទុកកន្លែងដាក់ ផ្ទាំងអេប៊ីត/អាយប៊ីត/LED ប៊ីត/ប៊ីតឌីជីថល នៅពីក្រោយសំណាញ់ចាំទី។ ការចំណាយលើឯកសារបោះពុម្ពផ្សាយគឺជា បន្ទុករបស់ក្លឹបម្ចាស់ផ្ទះ ដោយរាប់បញ្ចូលសំណង់ និងការរើចេញនិងរើចូល ផ្ទាំងអេប៊ីត/អាយប៊ីត/LED ប៊ីត/ប៊ីតឌីជីថល សម្រាប់ម្ចាស់ឧបត្ថម្ភរបស់ខ្លួន លើកលែងតែការចំណាយលើឯកសារបោះពុម្ពផ្សាយសម្រាប់តែម្ចាស់ឧបត្ថម្ភរបស់ CPL ប៉ុណ្ណោះ។ ចំនួននឹងត្រូវបានកំណត់ជាមួយក្លឹប/ក្រុម/សមាគមបាល់ទាត់ និងកីឡដ្ឋាន នីមួយៗផ្ទាល់។
- ៣.៥. ក្លឹបម្ចាស់ផ្ទះត្រូវរក្សាទុក និងផ្តល់ទីតាំងល្អដែលសាធារណជនអាចមើលឃើញផ្ទាំងប៉ាណូគ្រប់ប្រភេទទាំងអស់សម្រាប់ម្ចាស់ឧបត្ថម្ភរបស់ CPL។ មិនត្រូវមានហេតុផលណាមួយនៃ

ជម្លោះរវាងCPL និងម្ចាស់ឧបត្ថម្ភផលិតផល ជាមួយម្ចាស់ឧបត្ថម្ភរបស់ក្លិប។ ទីតាំងនឹងត្រូវបានកំណត់ជាមួយក្លិប/ក្រុម/សមាគមបាល់ទាត់ និងកីឡដ្ឋាន នីមួយៗផ្ទាល់។

- ៣.៦. ក្លិបម្ចាស់ផ្ទះត្រូវរក្សាទុក និងផ្តល់ទីតាំងល្អ ដែលអាចមើលឃើញជាសាធារណៈសម្រាប់ផ្ទាំងបង្ហាញ ស្តង់ ធំត្រ ប៉េងប៉ោង និងវត្ថុផ្សេងទៀតគ្រប់ប្រភេទ និងអាចធ្វើសកម្មភាពផ្សព្វផ្សាយ ទីផ្សារសម្រាប់ម្ចាស់ឧបត្ថម្ភរបស់ CPL នៅខាងក្នុង និងខាងក្រៅកីឡដ្ឋាន។ មិនត្រូវមានហេតុផលណាមួយនៃជម្លោះរវាង CPL និងម្ចាស់ឧបត្ថម្ភផលិតផលជាមួយម្ចាស់ឧបត្ថម្ភរបស់ក្លិប។ ទីតាំងនឹងត្រូវបានកំណត់ជាមួយក្លិប/ក្រុម/សមាគមបាល់ទាត់ និងកីឡដ្ឋាន នីមួយៗផ្ទាល់។
- ៣.៧. ក្លិបក្រៅទឹកដី/ភ្ញៀវ មិនត្រូវទាមទារសិទ្ធិណាមួយក្នុងការមានកន្លែងណាមួយសម្រាប់ផ្ទាំង អេប៊ីត/អាយប៊ីត/LEDប៊ីត/ប៊ីតឌីជីថល/បង្ហាញគ្រប់ប្រភេទនៃសម្ភារៈផ្សាយពាណិជ្ជកម្មនៅកីឡដ្ឋានផ្សេងទៀតរបស់ក្លិបម្ចាស់ផ្ទះនៅថ្ងៃប្រកួតលើទឹកដី លុះត្រាតែ ឬមានការចរចា ឬការអនុញ្ញាតពីក្លិបម្ចាស់ផ្ទះ និងស្នើសុំដោយក្លិបក្រៅទឹកដី/ភ្ញៀវ។
- ៣.៨. ការរំលោភបំពានដោយក្លិបណាមួយទៅលើ បទប្បញ្ញត្តិណាមួយអាចត្រូវបានស៊ើបអង្កេតដោយប្រធាន CPL ឬប្រធានការិយាល័យទីផ្សារ CPL ដែលមានសិទ្ធិអំណាចក្នុងការដាក់ពិន័យលើក្លិប ឬមានឆន្ទានុសិទ្ធិរបស់ខ្លួន បញ្ជូនករណីល្មើសនេះទៅគណៈកម្មការវិន័យសហព័ន្ធកីឡាបាល់ទាត់កម្ពុជា (FFC) ដោយចំណាត់ការបែបនេះដែលអាចចាត់ទុកថាចាំបាច់។
- ៣.៩. ការពិគ្រោះយោបល់ និងទំនាក់ទំនងសាធារណៈ៖
 - ៣.៩.១. ក្លិបនឹងត្រូវលើកឡើងនៅពេលវេលាសមស្រប ដោយមានការជូនដំណឹងជាមុនដល់ប្រធានរៀបចំការប្រកួតរបស់ CPL ប្រធានការិយាល័យទីផ្សារ CPL និងគណៈកម្មការដទៃទៀតរបស់ CPL នូវគោលនយោបាយសំខាន់ៗ និងបញ្ហាសំខាន់ៗដទៃទៀតដែលប៉ះពាល់ដល់មុខមាត់របស់ក្លិប ឬលីគ (League) ក៏ដូចជាលទ្ធភាពជោគជ័យ និងការគ្រប់គ្រងក្លិប និង/ឬ CPL ឬការប្រកួត។
 - ៣.៩.២. បញ្ហានានា ដែលត្រូវលើកឡើងក្នុងករណីនេះ ត្រូវធ្វើឡើងដោយរក្សាការសម្ងាត់បំផុតដោយ ភាគី និងមន្ត្រីទាំងអស់ និងការគ្រប់គ្រងក្លិបត្រូវបានជូនដំណឹងថាពួកគេនឹងមិនបង្ហាញព័ត៌មានបែបនេះតាមមធ្យោបាយណាមួយទៅនរណាម្នាក់ក្រុមហ៊ុន ឬសាជីវកម្មណាមួយ ដែលតាមយោបល់របស់ CPL អាចនាំមកនូវការរិះគន់យ៉ាងអយុត្តិធម៌ ឬមើលងាយ ប្រមាថ ឬអាប់ឱនកិត្តិយសដល់ CPL និង/ឬក្លិប។
 - ៣.៩.៣. សេចក្តីប្រកាសព័ត៌មានអំពីបញ្ហាដូចខាងលើនេះ ត្រូវបានសម្របសម្រួលដោយប្រធាន CPL ឬប្រធានការិយាល័យទីផ្សារ CPL ហើយក្លិបនឹងតែងតាំងបុគ្គលម្នាក់ដែលត្រូវទទួលខុសត្រូវចំពោះទំនាក់ទំនងរបស់ក្លិបជាមួយប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ និងទំនាក់ទំនងសាធារណៈ។
 - ៣.៩.៤. ក្លិបត្រូវផ្តល់ជូន CPL នូវរូបថតរបស់កីឡាករទាំងអស់ដែលបានចុះឈ្មោះ និងពាក់អាវុធការរបស់ក្លិប។

- ៣.៩.៥. បុគ្គលទាំងអស់ដែលត្រូវបានតែងតាំងដោយក្លិបត្រូវសម្របសម្រួលបំពេញការងារ និងធ្វើការយ៉ាងជិតស្និទ្ធជាមួយថ្នាក់ដឹកនាំ CPL ដើម្បីធានាថា ក្លិប និងឧបត្ថម្ភប្រយោជន៍របស់ CPL ត្រូវបានការពារ ថែរក្សា និងគាំទ្រ។ ក្នុងករណី មានការសង្ស័យ ក្លិបត្រូវបានស្នើសុំឱ្យពិគ្រោះយោបល់ជាមួយប្រធានការិយាល័យទីផ្សារ CPL ឬប្រធាន CPL ក្រោមការដឹកនាំរបស់អាជ្ញាធរមានសមត្ថកិច្ចនីមួយៗ ទំនាក់ទំនងសាធារណៈ និងកិច្ចសន្យាផ្សេងៗទៀតរបស់ CPL ត្រូវបានគ្រប់គ្រង។
- ៣.៩.៦. ការិយាល័យទីផ្សារ CPL នឹងត្រូវបានជូនដំណឹងអំពីរាល់ព័ត៌មាន ឬទំនាក់ទំនងប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយណាមួយ។
- ៣.៩.៧. រាល់ពាក្យបណ្តឹង នៃការប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នាសីលធម៌តាមរយៈប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ ឬអាកប្បកិរិយាដែលពាក់ព័ន្ធដទៃទៀតដោយក្លិប មន្ត្រីក្លិប កីឡាករក្លិប និង/ឬអ្នកគាំទ្រក្លិប មិនថាជាសមាជិកក្លិបអ្នកគាំទ្ររបស់ពួកគេ ឬផ្សេងទៀត រួមទាំងការសម្ភាសន៍ដែលបានផ្តល់ និងរបាយការណ៍ជាបន្តបន្ទាប់នៅលើប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយដែលតាមមតិយោបល់របស់ CPL ឬប្រធានការិយាល័យទីផ្សារ CPL ឬគណៈកម្មការណាមួយផ្សេងទៀតរបស់ CPL ឬមើលងាយ ប្រមាថ ឬអាប់ឱនកិត្តិយសដល់ CPL ឬនាំមកនូវការរិះគន់យ៉ាងអយុត្តិធម៌អាចត្រូវបានស៊ើបអង្កេតដោយប្រធាន CPL ឬប្រធានការិយាល័យទីផ្សារ CPL ដែលមានឆន្ទានុសិទ្ធិរៀងៗខ្លួនអាចបញ្ជូនលទ្ធផលរកឃើញរបស់ពួកគេទៅគណៈកម្មាធិការវិន័យចំពោះចំណាត់ការដែលគាត់ ឬពួកគេគិតថាសមស្រប។
- ៣.៩.៨. ការងារទីផ្សារ CPL ឬផ្នែកណាមួយផ្សេងទៀតរបស់ CPL ត្រូវរក្សាទុកតាមរយៈប្រធាន CPL នូវសិទ្ធិផ្ដួចផ្ដើមចាត់ចំណាត់ការនេះតាមការបង្គាប់ផ្ទាល់របស់ខ្លួនលើបញ្ហាណាមួយដូចដែលបានចែងខាងលើ ហើយមានសិទ្ធិទាមទារឱ្យមន្ត្រីក្លិបនិង/ឬកីឡាករ ឬបុគ្គលណាម្នាក់ឱ្យបង្ហាញខ្លួននៅចំពោះមុខខ្លួន ឬគណៈកម្មាធិការណាមួយរបស់ CPL សម្រាប់គោលបំណងស៊ើបអង្កេត និងការដាក់ទណ្ឌកម្មណាមួយប្រសិនបើអាចអនុវត្តបាន។
- ៣.៩.៩. ការងារទីផ្សារ CPL ឬផ្នែកណាមួយផ្សេងទៀតរបស់ CPL មានសិទ្ធិស្នើសុំកីឡាករគ្រូ បង្វឹក និងមន្ត្រីនៃក្លិបណាដែលមានវត្តមានចូលរួម ឬចូលរួមដោយផ្ទាល់ ឬដោយផ្ទាល់ក្នុងព្រឹត្តិការណ៍ កម្មវិធី និង/ឬសកម្មភាពនានារបស់ CPL និង/ឬម្ចាស់ឧបត្ថម្ភរបស់ពួកគេ ហើយនិងការបង្ហាញខ្លួន ការពាក់ព័ន្ធ ឬការចូលរួមនឹងរាប់បញ្ចូល ប៉ុន្តែមិនកំណត់ត្រឹមការប្រើប្រាស់ឈ្មោះ រូបភាពនិងរូបថតរបស់គាត់នៅលើផ្ទាំងផ្សព្វផ្សាយ សៀវភៅ ខិត្ត បណ្ណ ផ្សព្វផ្សាយ ឧបករណ៍អេឡិចត្រូនិក កាសែត និងមធ្យោបាយទំនាក់ទំនងផ្សេងទៀត និងការប្រើប្រាស់សំឡេងរបស់គាត់ និងភាពយន្តណាមួយ។ ការស្នើសុំណាមួយនឹងមិនត្រូវបានច្រានចោល ប្រសិនបើមានការជូនដំណឹងសមហេតុផលដល់ក្លិបអំពី ព្រឹត្តិការណ៍ កម្មវិធី និង/ឬសកម្មភាពណាមួយ ឬទាំងអស់។

៣.៩.១០. រាល់ការមិនបំពេញតាមសំណើណាមួយខាងលើ អាចត្រូវបានស៊ើបអង្កេត ដោយប្រធាន CPL ឬប្រធានការិយាល័យទីផ្សារ CPL ដែលមានសិទ្ធិអំណាចក្នុងការដាក់ពិន័យលើក្លិប បើសិនជាមានការជូនដំណឹងសមហេតុផលដល់ក្លិបអំពីព្រឹត្តិការណ៍កម្មវិធីនិង/ឬសកម្មភាពណាមួយ ឬទាំងអស់។

៣.១០. ការប្រឹក្សាការងារទីផ្សារ សេវាកម្ម និងការធ្វើពាណិជ្ជកម្មលក់ទំនិញ៖

៣.១០.១. CPL អាចផ្ដើមគំនិតទីផ្សារ និង/ឬផ្ដើមផលិតផលផលណាមួយ ឬរៀបចំសកម្មភាពទីផ្សារសម្រាប់ក្លិប ដូច្នេះហើយ/ឬបន្ទាប់មកក្លិបនឹងបង្ហាញពីការរួមចំណែក ការសហការ ការចូលរួមនិងការប្តេជ្ញាចិត្តដ៏មុតមាំក្នុងការអនុវត្ត និងសម្រេចរួមគ្នាជាមួយ CPL។

៣.១០.២. ការប្រឹក្សាយោបល់ អាចចំណាយ និងត្រូវគិតថ្លៃដល់ក្លិប ដោយយោងទៅតាមករណីពាណិជ្ជកម្មតែប៉ុណ្ណោះ។

៣.១០.៣. CPL រក្សា និងមានសិទ្ធិគ្រប់គ្រាន់ ក្នុងការប្រើឡូហ្គូ/យីហោ/ពាណិជ្ជសញ្ញារបស់ក្លិបដើម្បី ផលិតទំនិញ ឬដាក់តាំងបង្ហាញគ្រប់ប្រភេទនៃផលិតផលទាំងអស់ក្នុងគ្រប់ស្ថានភាព ឬបន្ទាប់ពីការប្រជុំទីផ្សារដែលទាក់ទងទៅនឹងគំនិតផ្ដើមរៀបចំធ្វើសកម្មភាពទីផ្សារ និងការបង្កើតផលិតផល។

៣.១០.៤. CPL នឹងជូនដំណឹងក្លិបទាក់ទងនឹងប្រការ ៣.១៣.១ ៣.១៣.២ និង ៣.១៣.៣។

៣.១១. ឯកសណ្ឋានកីឡាករ៖

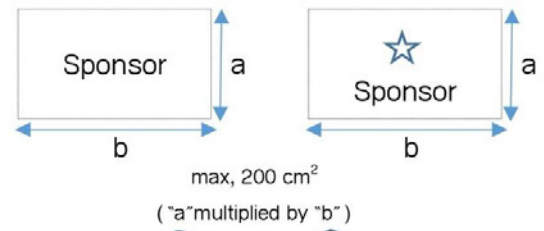
៣.១១.១. នៅលើឯកសណ្ឋានកីឡាករមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យមាន ឬបង្ហាញនូវរាល់ពាក្យស្លោក/ឡូហ្គូ/ស្លាកយីហោ/ពាណិជ្ជសញ្ញា/រូបភាព ដែលមានឥទ្ធិពលអាក្រក់/ការញុះញង់/នយោបាយ/អំពើហិង្សា/ការរើសអើង។ ក្នុងករណីមិនបានអនុវត្តតាម ក្លិប/កីឡាករត្រូវតែទទួលខុសត្រូវរាល់ការចំណាយពាក់ព័ន្ធ និងប្រឈមមុខនឹងនីតិវិធីពិន័យ CPL និងយុត្តាធិការក្នុងស្រុក និង/ឬដែនសមត្ថកិច្ចថ្នាក់ជាតិឯកសណ្ឋានប្រសិនបើចាំបាច់ ឬអាចអនុវត្តបាន។

៣.១១.២. ការផ្សព្វផ្សាយស្លាកសញ្ញា/ឈ្មោះយីហោ លើឯកសណ្ឋានកីឡាករ ត្រូវគោរពតាមបទបញ្ជាបច្ចេកទេសទាក់ទងនឹងឯកសណ្ឋានរបស់កីឡាករទាក់ទងនឹងទំហំ វិមាឌ ទីកន្លែង ទីតាំងនិងលក្ខខណ្ឌជាច្រើនទៀត។

៣.១១.៣. ក្លិបត្រូវតែធ្វើតាមបទបញ្ជាឯកសណ្ឋានដែល CPL បានដាក់អោយ។



កំរិតសណ្ឋានកីឡាករ



ស្លាកសញ្ញា (Logo) ក្រុមហ៊ុនឧបត្ថម្ភ ភ្លឺប/សមាគម
ទំហំផ្ទៃធំបំផុត ២០០ សង់ទីម៉ែត្រការ៉េ (២០០ cm²)



MAIN SPONSOR LEAGUE
LOGO MAX. 96 CM²



ស្លាកសញ្ញា (Logo) ប្រកួត
ទំហំផ្ទៃធំបំផុត ៩៦ សង់ទីម៉ែត្រការ៉េ (៩៦ cm²)

LOGO MAX. 100 CM²



ស្លាកសញ្ញា (Logo) ក្លឹប/សមាគម
ទំហំផ្ទៃជុំវិញ ១០០ សង់ទីម៉ែត្រការ៉េ (១០០ cm²)
ទទឹង ១០ សង់ទីម៉ែត្រ (១០ cm)
បណ្តោយ ១០ សង់ទីម៉ែត្រ (១០ cm)

LOGO MAX. 20 CM²

ស្លាកសញ្ញា (Logo) ក្រុមឧបត្ថម្ភ ក្លឹប/សមាគម
ទំហំផ្ទៃជុំវិញ ២០ សង់ទីម៉ែត្រការ៉េ (២០ cm²)



ស្លាកសញ្ញាគុណភាពអាវ
ទំហំផ្ទៃជុំវិញ ១០ សង់ទីម៉ែត្រការ៉េ (១០ cm²)

QUALITY SEALS

MAX. 10 CM²

MAX.15CM FROM BOTTOM OF SHIRT

រចនាពិសេសសម្រាប់ការប្រកួតសំខាន់ណាមួយ
ទំហំផ្ទៃជំផុត ៥០ សង់ទីម៉ែត្រការ៉េ (Max ៥០ cm²)

CITY MAX.2CM
MAX.50CM²



LOGO LEAGE
MAX. 8 cm x 12 cm



ស្លាកសញ្ញា (Logo) ប្រកួត នៅខាងឆ្វេង ដោយ
ភ្ជាប់ស្លាកសញ្ញារបស់ម្ចាស់ឧបត្ថម្ភនៅពីក្រោម
ទំហំផ្ទៃជំផុត ៨ គុន ១២ សង់ទីម៉ែត្រ
(៨ cm x ១២ cm)

CLUB SPONSOR
MAX. 8 cm x 12 cm



ស្លាកសញ្ញា (Logo) ម្ចាស់ឧបត្ថម្ភ ក្លិប/សមាគម
ទំហំផ្ទៃជំផុត ៨ គុន ១២ សង់ទីម៉ែត្រ
(៨ cm x ១២ cm)

HEIGHT
10-15 CM



លេខអាវផ្ទៃខាងមុខ
កំពស់ ១០ ទៅ ១៥ សង់ទីម៉ែត្រ
(១០ - ១៥ cm)

NATIONAL FLAG
MAX. 15 CM²

ទង់ជាតិប្រទេស
ទំហំផ្ទៃជុំត ១៥ សង់ទីម៉ែត្រការ៉េ
(១៥ cm²)



លេខអាវផ្ទៃខាងក្រោយ
កំពស់ ២៥ ទៅ ៣៥ សង់ទីម៉ែត្រ
(២៥ - ៣៥ cm)

HEIGHT
25-35CM



ឈ្មោះកីឡាករនៅផ្ទៃខាងក្រោយ
កំពស់ ៧.៥ សង់ទីម៉ែត្រ (៧.៥ cm)

គម្លាតរវាងឈ្មោះ និង លេខ
៤ សង់ទីម៉ែត្រ (៤ cm)

ស្លាកសញ្ញា (Logo) ប្រកួត នៅក្នុង
លេខផ្នែកក្រោម
ទំហំផ្ទៃជុំផុត ៥ សង់ទីម៉ែត្រការ៉េ
(៥ cm²)



LOGO LEAGUE
MAX. 5CM²

LOGO MAX. 20 CM²



ស្លាកសញ្ញា (Logo) ម្ចាស់ឧបត្ថម្ភ ក្លិប/សមាគម
ទំហំផ្ទៃជុំផុត ២០ សង់ទីម៉ែត្រការ៉េ (២០ cm²)

HEIGHT
10-15CM



ស្លាកសញ្ញា (Logo) ក្លិប/សមាគម
ទំហំផ្ទៃជុំផុត ១០០ សង់ទីម៉ែត្រការ៉េ (១០០ cm²)
ទទឹង ១០ សង់ទីម៉ែត្រការ៉េ (១០ cm²)
បណ្តោយ ១០ សង់ទីម៉ែត្រការ៉េ (១០ cm²)



លេខខោកីឡាករ
កំពស់ ១០ ទៅ ១៥ សង់ទីម៉ែត្រ
(១០ - ១៥ cm)

៣.១២. ទំនួលខុសត្រូវ៖

- ៣.១២.១. CPL គឺជាអាជ្ញាធរមានតែមួយគត់ដែលមានសិទ្ធិសម្រេចលើសម្ភារបរិក្ខារប្រកួត។
- ៣.១២.២. CPL នឹងមិនទទួលខុសត្រូវចំពោះការខូចខាតណាមួយចំពោះក្រុមជាមួយម្ចាស់ឧបត្ថម្ភដោយសារតែបដិសេធមិនអនុញ្ញាតឱ្យក្រុមនេះប្រើឧបករណ៍ណា ដែលមានបញ្ហានៅពេលប្រកួត។
- ៣.១២.៣. ការខកខានមិនគោរពតាមបទប្បញ្ញត្តិ និងការណែនាំអំពី សម្ភារបរិក្ខារនឹងត្រូវទទួលបានការដាក់ពិន័យពីគណៈកម្មាធិការវិន័យរបស់ ស.ប.ក ។

៣.១៣. សំបុត្រចូលទស្សនា៖

- ៣.១៣.១. CPL នឹងផ្តល់សំបុត្រដោយឥតគិតថ្លៃដល់ដៃគូពាណិជ្ជកម្មរបស់ CPL សម្រាប់ការប្រកួតនេះ និងផ្តល់សំបុត្រដោយឥតគិតថ្លៃដល់ក្លឹបចូលរួមការប្រកួត៖
 - ៣.១៣.១.១. សំបុត្រ VVIP ចំនួន ៥ សន្លឹក ។
 - ៣.១៣.១.២. សំបុត្រ VIP ចំនួន ២០ សន្លឹក ។
 - ៣.១៣.១.៣. សំបុត្រត្រូវបានផ្តល់ជូនតាមចំនួនលេខរៀងដែលបានកំណត់។
 - ៣.១៣.១.៤. ក្លឹបមានសិទ្ធិទិញសំបុត្រសម្រាប់ការប្រកួត ពី CPL ក្នុងតម្លៃជាក់លាក់សម្រាប់ភ្ញៀវ និងដៃគូរបស់ពួកគេ។

៣.១៤. ពិធីប្រគល់ពានរង្វាន់៖

- ៣.១៤.១. ការបើកពិធី ការបិទពិធី ពិធីប្រគល់រង្វាន់ និងគ្រប់ពិធី ឬព្រឹត្តិការណ៍ផ្សេងៗទាំងអស់ពាក់ព័ន្ធរៀបចំឡើងដោយ CPL។
- ៣.១៤.២. ក្លឹប និងសមាជិកទាំងអស់របស់ក្លឹប ដែលបានអញ្ជើញចូលរួមក្នុងព្រឹត្តិការណ៍នេះ (៣.១៥.១) ត្រូវមានកាតព្វកិច្ចចូលរួមតាមការអញ្ជើញ។
- ៣.១៤.៣. នៅក្នុងទម្រង់នៃការប្រកួត ដែលមិនមានការប្រកួត Playoff និងការប្រកួតវគ្គផ្តាច់ព្រ័ត្រដែល ភាគីទាំងអស់បានព្រមព្រៀងគ្នា ក្លឹបដែលរៀបចំការប្រកួតចុងក្រោយនៅកីឡដ្ឋានរបស់ខ្លួនត្រូវទទួលខុសត្រូវក្នុងការរៀបចំ និងការចំណាយផ្សេងៗពាក់ព័ន្ធនឹងព្រឹត្តិការណ៍ នេះនៅថ្ងៃប្រកួតចុងក្រោយ។ នៅក្នុងទម្រង់នេះប្រសិនបើក្លឹបណាមួយដែលចូលរួមការប្រកួតចុងក្រោយឈ្នះជើងឯកនេះ ហេតុដូច្នេះហើយ ក្លឹបនេះមានកាតព្វកិច្ចរៀបចំ ចំណាយការរៀបចំការប្រកួតទទួលធ្វើជាម្ចាស់ផ្ទះនៅកីឡដ្ឋានខ្លួនផ្ទាល់ដូចការប្រកួតធម្មតា លើកលែងតែពិធីប្រគល់ពាននៅក្នុងថ្ងៃប្រកួតចុងក្រោយ ឬ ៣ ថ្ងៃនៅកីឡដ្ឋានរបស់ក្លឹបម្ចាស់ផ្ទះ និងជាបន្ទុកចំណាយ (ដូចជាឆាក វេទិកា បដិ ពាន មេដាយ កម្មវិធីពាក់ព័ន្ធជាដើម) របស់ CPL ដើម្បីធានានូវបរិយាកាសល្អនៃព្រឹត្តិការណ៍នេះ ការរៀបចំមានគុណភាពល្អ ចំពោះក្លឹបជើងឯក និងកេរ្តិ៍ឈ្មោះល្អនៃ វិស័យបាល់ទាត់ជូនដល់សាធារណជន។ ក្លឹបម្ចាស់កីឡដ្ឋានជាជើងឯកត្រូវផ្តល់សិទ្ធិទៅ CPL រៀបចំ និងដាក់តំរៀបផ្ទាំងអេប៊ីត/អាយប៊ីត/LEDប៊ីត/ប៊ីតឌីជីថល និងទីតាំងបរិវេណក្នុងកីឡដ្ឋានដល់ស្លាកម៉ាកសញ្ញាឡូហ្គូអ្នកឧបត្ថម្ភ CPL និងក្លឹបនាឱកាសនេះ។

CPL ទទួលខុសត្រូវក្នុងការប្រគល់ពានពីការិយាល័យគណៈកម្មាធិការទៅកីឡដ្ឋាន។

៣.១៤.៤. មានតែកីឡាករ និងមន្ត្រីដែលបានចុះបញ្ជីចុងក្រោយ (ទម្រង់១៤) ជាផ្លូវការនៅក្នុងការប្រកួត អាចចូលរួមក្នុងពិធីប្រគល់ពានរង្វាន់ និងទទួលមេដាយ។

៣.១៥. ពិធីការ៖

៣.១៥.១. សេចក្តីណែនាំអំពីពិធីការការប្រកួតត្រូវតែអនុវត្តសម្រាប់ការប្រកួតទាំងអស់។

៣.១៦. សេចក្តីណែនាំពិសេស៖

៣.១៦.១. គណៈកម្មការរៀបចំនឹងផ្តល់ការណែនាំចាំបាច់នៅក្នុងកាលៈទេសៈពិសេសយោងទៅតាមការសង្កេតរបស់ខ្លួន។



ផ្នែកទី ៣ សារព័ត៌មាន និងប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ

ប្រការ ៤.~ ស្ថានីយ៍ទូរទស្សន៍ផ្លូវការ

- ៤.១. ស្ថានីយ៍ទូរទស្សន៍ផ្លូវការ គឺស្ថានីយ៍ដែលបានចុះកិច្ចសន្យា និងសហការជាដៃគូផ្លូវការសម្រាប់ចាក់ផ្សាយរាល់ការប្រកួតជាមួយ CPL។
 - ៤.១.១. កាតព្វកិច្ចនៃប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយសារព័ត៌មានរបស់ក្លិបចូលរួម និងគោលការណ៍ណែនាំ (Media Guideline) ស្តីពីប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយក្នុងឧបសម្ព័ន្ធ ២៖
 - ៤.១.១.១. ក្លិបចូលរួម ត្រូវធានាឲ្យបាននូវការអនុវត្តពេញលេញ នៃកិច្ចព្រមព្រៀងប្រសិនបើមានឧបករណ៍ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយសារព័ត៌មាន និងឧបករណ៍ចេញទស្សន៍ផ្សព្វផ្សាយសារព័ត៌មានត្រូវដំណើរការដោយល្អ។
 - ៤.១.១.២. ក្លិបចូលរួមមិនត្រូវធ្វើការផ្សាយបន្ត/ស្រីមីងផ្ទាល់ និងចុះហត្ថលេខាលើកិច្ចព្រមព្រៀងណាមួយ ជាមួយភ្នាក់ងារ/ទីភ្នាក់ងារ/ក្រុមហ៊ុន/សមាគម/ស្ថាប័នសារព័ត៌មានផ្សេងទៀតដែលមិនមែនជាអ្នកចាក់ផ្សាយ/ផ្សព្វផ្សាយជាផ្លូវការរបស់ CPL។
 - ៤.១.១.៣. ក្លិបចូលរួម ដែលមិនបានគោរពតាមបទប្បញ្ញត្តិត្រូវពិន័យជាប្រាក់ ហើយអនុវត្តតាមនីតិវិធីនីយ័យរបស់ CPL។
- ៤.២. CPL គឺជាស្ថាប័នតែមួយគត់ក្នុងការកំណត់បទប្បញ្ញត្តិនៃប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយសម្រាប់ការប្រកួតនេះ។
- ៤.៣. ក្លិបចូលរួមត្រូវទទួលខុសត្រូវក្នុងការផលិត និងផ្តល់ឯកសណ្ឋានសម្រាប់ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយដល់ភ្នាក់ងារសារព័ត៌មាន/កាសែតដែលចូលរួមក្នុងការប្រកួត ដោយអនុលោមតាមគោលការណ៍ណែនាំស្តីពីប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ។
- ៤.៤. ច្រកចូលសម្រាប់អ្នកសារព័ត៌មាន៖
 - ៤.៤.១. អ្នកតំណាង ឬសមាជិករបស់អ្នកសារព័ត៌មាន (អ្នកកាសែត/អ្នកយកព័ត៌មានសម្រាប់ស្ថានីយ៍វិទ្យុ) មិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យចូលរួមទីតាំងប្រកួត ឬកន្លែងពិធីនៅជុំវិញទីលានទៅកាន់កន្លែងសម្រាប់ទស្សនិកជន លើកលែងតែអ្នកសារព័ត៌មានដែលមានកាតរបស់ CPL និងអនុញ្ញាតឱ្យពួកគេមានវត្តមាននៅទីតាំងប្រកួត។
 - ៤.៤.២. អ្នកកាសែតមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យចូលក្នុងបន្ទប់របស់កីឡាករគ្រប់ពេលវេលា។
 - ៤.៤.៣. ក្លិបត្រូវធានាថា CPL អ្នកចាក់ផ្សាយ និងអ្នកផ្សាយពាណិជ្ជកម្មទាំងអស់អាចចូលទៅដល់ទីតាំងប្រកួតតាមការស្នើសុំ។
 - ៤.៤.៤. ក្លិបម្ចាស់ផ្ទះត្រូវធានាថា សិទ្ធិផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម និងសិទ្ធិផ្សព្វផ្សាយត្រូវបានការពារ និងមិនត្រូវបានរំលោភបំពានដោយឯកសារណាមួយ ដែលកំពុងតែធ្វើឡើងដោយគ្មានការអនុញ្ញាតឡើយ។

៤.៥. ការហ្វឹកហាត់៖

- ៤.៥.១. កាលវិភាគហ្វឹកហាត់សមស្របរយៈពេលមួយ (១) សប្តាហ៍មុនវគ្គហ្វឹកហាត់ ភ្ជាប់ត្រូវជូនដំណឹងដល់ CPL តាមមធ្យោបាយណាដែលអាចធ្វើបានទាំងតាមរយៈលិខិត ឬសារហើយត្រូវបើកចំពោះអ្នកសារព័ត៌មាន។
- ៤.៥.២. ប្រសិនបើភ្ជាប់ មិនមានបំណងហ្វឹកហាត់ដោយបើកចំហរ ត្រូវអនុញ្ញាតអ្នកសារព័ត៌មានយ៉ាងហោចណាស់រយៈពេល ១៥ នាទី។
- ៤.៥.៣. ប្រសិនបើការហ្វឹកហាត់ត្រូវបានធ្វើឡើងនៅទីតាំងប្រកួត តំបន់សម្រាប់អ្នកកាសែតត្រូវតែរៀបចំឡើង។ តំបន់នេះត្រូវបានការពារ និងគ្រប់គ្រងដោយបុគ្គលិកសន្តិសុខ និងមន្ត្រីពាក់ព័ន្ធដើម្បីធានានូវ សណ្តាប់ធ្នាប់ និងការការពារសិទ្ធិផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម។

៤.៦. សន្និសីទសារព័ត៌មាន៖

- ៤.៦.១. CPL ជាអ្នករៀបចំសន្និសីទសារព័ត៌មាន។ សន្និសីទសារព័ត៌មានត្រូវរៀបចំធ្វើឡើងយ៉ាងហោចណាស់មួយថ្ងៃមុនពេលចាប់ផ្តើមការប្រកួត និងសន្និសីទសារព័ត៌មានមួយទៀតធ្វើឡើងនៅថ្ងៃប្រកួតបន្ទាប់ពីការប្រកួតបានបញ្ចប់។
- ៤.៦.២. គ្រូបង្គោល និងកីឡាករម្នាក់ក្នុងចំណោមកីឡាករជម្រើស ១១ នាក់ដំបូងមកពីក្រុមទាំងពីរត្រូវចូលរួមសន្និសីទសារព័ត៌មានមុនប្រកួត។
- ៤.៦.៣. គ្រូបង្វឹក និងកីឡាករល្អបំផុតប្រចាំការប្រកួត (Player of the Match) ត្រូវតែចូលរួមសន្និសីទសារព័ត៌មានក្រោយចប់ការប្រកួត (ប្រសិនបើមាន) យ៉ាងហោចណាស់ ១៥នាទី។
- ៤.៦.៤. ភ្ជាប់ត្រូវធានាថា គ្រូបង្គោល និងកីឡាករចូលរួមកម្មវិធីសន្និសីទសារព័ត៌មានទាំងនេះ។

៤.៧. បទសម្ភាសន៍៖

៤.៧.១. ប្រសិនបើមានការស្នើសុំពី CPL/គណៈកម្មាធិការរៀបចំការប្រកួត ក្រុមកីឡាបាល់ទាត់ត្រូវចូលរួមក្នុងបទសម្ភាសន៍ដោយបញ្ជូនកីឡាករ គ្រូបង្វឹក និងបុគ្គលិកដូចដែលបានបញ្ជាក់ដោយ CPL។ ក្លឹបត្រូវធានាថា កីឡាករ និង/ឬគ្រូបង្វឹកត្រូវមានវត្តមានយ៉ាងហោចណាស់រយៈពេល ១០ នាទី។

៤.៨. បទសម្ភាសន៍ខ្លី៖

- ៤.៨.១. បទសម្ភាសន៍ខ្លីនេះមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតទេក្នុងអំឡុងពេលប្រកួតនៅក្នុងទីលាន។
- ៤.៨.២. មន្ត្រីផ្នែកប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយរបស់ CPL នឹងកំណត់ពេលវេលាធ្វើបទសម្ភាសន៍ (រយៈពេលខ្លីមិនលើសពី៣នាទី) សម្រាប់អ្នកផ្សាយពាណិជ្ជកម្មដែលមានការអនុញ្ញាត និងសម្រាប់ក្រុមចូលរួមទាំងពីរ (ប្រសិនបើមានការស្នើសុំ) ។
- ៤.៨.៣. ក្លឹបត្រូវតែធានាថា គ្រូបង្វឹក និង/ឬកីឡាករ ត្រូវតែចូលរួមនៅក្នុងបទសម្ភាសន៍តាមការអញ្ជើញ។
- ៤.៨.៤. ក្លឹបដែលមិនគោរពតាមការណែនាំ និងការរៀបចំ នឹងត្រូវបានពិន័យដោយ CPL។

ផ្នែកទី ៤

គោលការណ៍ណែនាំប្រព័ន្ធ និងការងារផ្សព្វផ្សាយ (Media Guideline)

១. គោលការណ៍ណែនាំសម្រាប់គ្រប់គ្រងប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ៖

១.១. ច្បាប់ទូទៅ៖

- ១.១.១. ការទទួលស្គាល់ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ។
- ១.១.២. ការដាក់ពាក្យ ដើម្បីអនុវត្តទំហំនៃការផ្សព្វផ្សាយ។
- ១.១.៣. ច្បាប់កំណត់ទំហំនៃការផ្សព្វផ្សាយ។
- ១.១.៤. ការផ្តល់ព័ត៌មាន និងវីដេអូនៅលើអ៊ីនធឺណិត។

១.២. ការកំណត់ទំហំនៃការផ្សព្វផ្សាយក្នុងពានរង្វាន់ SUPER CUP និងក្លឹបរបស់ពានរង្វាន់ SUPER CUP។

១.៣. អាសយដ្ឋានទំនាក់ទំនង។

១.៤. គោលការណ៍ណែនាំ សម្រាប់កំណត់ទំហំការងារផ្សព្វផ្សាយ (ការប្រកួតផ្លូវការនិងព្រឹត្តិការណ៍នានាដែលនៅក្រោមការគ្រប់គ្រងរបស់ ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រឹមៀរលីត)។

១.៥. ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រឹមៀរលីត ធ្វើការរៀបចំច្បាប់ នៃការគ្រប់គ្រងទំហំផ្សព្វផ្សាយប្រកួតផ្លូវការទាំងអស់យោងទៅតាមក្បួនច្បាប់ទូទៅនៃប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ។ ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយទាំងអស់ដែលមានបំណងចង់ធ្វើការផ្សព្វផ្សាយការប្រកួត ពានរង្វាន់ស៊ូបកើខាប់ ត្រូវអនុវត្តទៅលើគោលការណ៍ណែនាំដូចខាងក្រោម៖

១.៥.១. ច្បាប់ទូទៅ៖

- ១.៥.១.១. គោលបំណង នៃការផ្សព្វផ្សាយវិស័យកីឡាបាល់ទាត់ជាតិអោយបានប្រសើរជាងមុន និងការទទួលស្គាល់ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយសម្រាប់ព្រឹត្តិការណ៍ផ្លូវការផ្សេងទៀតរបស់ ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រឹមៀរលីត។
- ១.៥.១.២. ដើម្បីគ្រប់គ្រងការផ្សព្វផ្សាយ ការប្រកួតក្នុងពានរង្វាន់ ខេមបូឌានស៊ូបកើខាប់ គ្រប់ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយទាំងអស់ (លើកលែងតែប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយផ្លូវការរបស់ CPL)

ត្រូវតែដាក់ពាក្យសុំមក CPL។

- ១.៥.១.៣. ចំនួនកន្លែងដែលត្រូវបានកំណត់ដោយប្រភេទ នៃប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយទៅតាម កីឡាដ្ឋាននីមួយៗ (សូមមើលតារាងភ្ជាប់)។
 - ១.៥.១.៤. ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយតាមទូរទស្សន៍ និងប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយដទៃទៀតដែលកំពុងស្នើសុំ ធ្វើការផ្សាយលក្ខណៈវីដេអូ សូមធ្វើការទំនាក់ទំនងមកផ្នែកផ្សព្វផ្សាយរបស់ CPL
 - ១.៥.១.៥. CPL មានសិទ្ធិក្នុងការសម្រេចចិត្ត លើការស្នើសុំ ទំហំនៃការផ្សព្វផ្សាយ (ការស្នើសុំ អាចត្រូវបានបដិសេធ បើសិនមានបញ្ហានៃការចេញផ្សាយណាមួយ)។
 - ១.៥.១.៦. CPL មានសិទ្ធិលុបប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយណាមួយចេញ ប្រសិនបើប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយទាំង នោះមិនគោរពគោលការណ៍ណែនាំដែល CPL បានដាក់អោយ។
 - ១.៥.១.៧. ការទទួលស្គាល់អាចនឹងត្រូវបានបដិសេធ ចំពោះអ្នកដែល ឬធ្វើអោយប៉ះពាល់ ដល់ផលប្រយោជន៍របស់ CPL/FFC ឬក្លឹបណាមួយ ឬការបង្កូចកេរ្តិ៍ឈ្មោះបុគ្គល ឬអង្គភាពណាមួយ នៅក្នុងវិស័យបាល់ទាត់កម្ពុជា។
 - ១.៥.១.៨. ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយតាមទូរទស្សន៍ និងប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ តាមបណ្តាញសង្គម Youtube ប្រព័ន្ធឌីជីថល និងទូរទស្សន៍អនឡាញដទៃទៀត ដែលកំពុងផ្សព្វ ផ្សាយវីដេអូរបស់ CPL ដោយមិនទាន់ស្នើសុំមកផ្នែកផ្សព្វផ្សាយរបស់ CPL នឹងត្រូវ ធ្វើការពិន័យ ១០លានរៀល ក្នុងមួយលើក មិនទាន់បូករួមថ្លៃនៃការប្តឹងទាំងអស់។
 - ១.៥.១.៩. ទោះបីជាការស្នើសុំផ្សព្វផ្សាយលក្ខណៈវីដេអូត្រូវបានបដិសេធក៏ដោយ ប្រព័ន្ធ ផ្សព្វផ្សាយទាំងអស់ ក៏អាចដាក់ពាក្យសុំសម្រាប់ធ្វើជាអ្នកសារព័ត៌មានផងដែរ។
 - ១.៥.១.១០. CPL មិនទទួលស្គាល់រាល់លទ្ធផល ពិន្ទុ ព័ត៌មាន កម្មវិធីប្រកួត និងបទបញ្ជា ណាមួយពាក់ព័ន្ធនឹងការប្រកួតពានរង្វាន់ ស៊ូបកើខាប់ ក្រៅពីការចេញផ្សាយពី ផ្នែកព័ត៌មានដូចជា ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយសង្គម Facebook/Youtube គេហទំព័រ កម្មវិធីទូរស័ព្ទផ្លូវការរបស់ CPL។
- ១.៥.២. ការទទួលស្គាល់ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ៖
- ១.៥.២.១. ការទទួលស្គាល់ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយនីមួយៗ សម្រាប់ការប្រកួតផ្លូវការ CPL មាន ភាពខុសគ្នាអាស្រ័យទៅតាមប្រភេទនៃអ្នកសារព័ត៌មាន៖ "អ្នកកាសែត" ក៏ត្រូវ បានចាត់ទុកជាអ្នកចក្ខុបសារព័ត៌មានផងដែរ។

ប្រភេទ/អង្គភាព	ចំនួន	វិធីសាស្ត្រក្នុងការដាក់ពាក្យ
អ្នកកាសែត (Journalists)		
ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយរបស់ស្ថាប័ន (សារព័ត៌មានក្នុងស្រុក)។	៤ នាក់ក្នុងមួយស្ថាប័ន	ទាក់ទងមកផ្នែកសារព័ត៌មានរបស់ CPL ដើម្បីដាក់ ពាក្យស្នើសុំ។
ស្ថាប័នប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ (អង្គភាព ឬប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ ដទៃដែលមិនមែនជាសារព័ត៌ មានក្នុងស្រុក(សារព័ត៌មាន អន្តរជាតិ។ល។)	២ នាក់ក្នុងមួយស្ថាប័ន	ធ្វើពាក្យសុំ ដែលបានបំពេញទៅមន្ត្រីប្រព័ន្ធ ផ្សព្វផ្សាយនៃ CPL យ៉ាងតិច ៧ថ្ងៃមុនការប្រកួត។ ដើម្បីបូកបញ្ចូលឈ្មោះ សម្រាប់បោះពុម្ពបណ្ត សម្គាល់ខ្លួន ដែលមានត្រា ឬហត្ថលេខារបស់ និពន្ធ នាយក ។

អ្នកសារព័ត៌មានឯករាជ្យ		ធ្វើពាក្យសុំដែលបានបំពេញទៅមន្ត្រីប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយនៃ CPL យ៉ាងតិច ៧ថ្ងៃមុនការប្រកួត។ ដើម្បីបូកបញ្ចូលឈ្មោះ សម្រាប់បោះពុម្ពបណ្ណសម្គាល់ខ្លួន ដែលមានត្រា ឬហត្ថលេខារបស់ និងន្ទនាយក ។
អ្នកថតរូប (Photographer)		
ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយរបស់ស្ថាប័ន (សារព័ត៌មានក្នុងស្រុក)។	៤ នាក់ក្នុងមួយស្ថាប័ន	ទាក់ទងមកផ្នែកសារព័ត៌មានរបស់ CPL ដើម្បីដាក់ពាក្យស្នើសុំ។
ស្ថាប័នប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ (អង្គភាព ឬប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ ដទៃ ដែលមិនមែនជាសារព័ត៌មានក្នុងស្រុក (សារព័ត៌មានអន្តរជាតិ។ល។)	២ នាក់ក្នុងមួយស្ថាប័ន	ធ្វើពាក្យសុំដែលបានបំពេញទៅមន្ត្រីប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយនៃ CPL យ៉ាងតិច ៧ថ្ងៃមុនការប្រកួត។ ដើម្បីបូកបញ្ចូលឈ្មោះ សម្រាប់បោះពុម្ពបណ្ណសម្គាល់ខ្លួន ដែលមានត្រា ឬហត្ថលេខារបស់ និងន្ទនាយក ។
អ្នកថតរូបឯករាជ្យ		ធ្វើពាក្យសុំដែលបានបំពេញទៅមន្ត្រីប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយនៃ CPL យ៉ាងតិច ៧ថ្ងៃមុនការប្រកួត។ ដើម្បីបូកបញ្ចូលឈ្មោះ សម្រាប់បោះពុម្ពបណ្ណសម្គាល់ខ្លួន ដែលមានត្រា ឬហត្ថលេខារបស់ និងន្ទនាយក ។
ក្រុមការងារទូរទស្សន៍		
អ្នកសារព័ត៌មានកីឡា (សមាជិករបស់ស្ថានីយ៍ទូរទស្សន៍)	៤ នាក់ក្នុងមួយស្ថាប័ន	ទាក់ទងមកផ្នែកសារព័ត៌មានរបស់ CPL ដើម្បីដាក់ពាក្យស្នើសុំ។
ទូរទស្សន៍អន្តរជាតិ	៤ នាក់ក្នុងមួយស្ថាប័ន	ទំនាក់ទំនងមន្ត្រីប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយនៃ CPL អាចនឹងត្រូវគិតថ្លៃប្រើប្រាស់អាស្រ័យលើរបៀបដែលវីដេអូត្រូវបានប្រើ។
ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយអ៊ីនធឺណិត		មិនត្រូវអោយចេញផ្សព្វផ្សាយលើប្រព័ន្ធអ៊ីនធឺណិតបើសិនមិនមានការអនុញ្ញាតពីការិយាល័យព័ត៌មានរបស់ CPL នឹងត្រូវគិតថ្លៃប្រើប្រាស់ អាស្រ័យលើរបៀបដែលវីដេអូត្រូវបានប្រើ។
ផ្នែកសារព័ត៌មានរបស់ ក្លិប		
ផ្នែកផ្សព្វផ្សាយរបស់ក្លិបទាំងអស់ ដោយមិនបូករួម មន្ត្រីសារព័ត៌មានរបស់ក្លិប	៥ នាក់ក្នុងមួយក្លិប	ទាក់ទងមកផ្នែកសារព័ត៌មានរបស់ CPL ដើម្បីដាក់ពាក្យស្នើសុំ។

ប្រការ ៥.~ ការដាក់ពាក្យដើម្បីចុះឈ្មោះជាប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ

- ៥.១. ធ្វើទម្រង់ពាក្យសុំដែលបានបំពេញ ទៅមន្ត្រីប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយរបស់ CPL យ៉ាងតិច ១សប្តាហ៍មុនពេលការប្រកួត។ សូមធ្វើការការទាក់ទងមកកាន់ផ្នែកសារព័ត៌មានរបស់ **ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រីមៀរលីគ** ឬតាមរយៈវេបសាយ <https://cpl-cambodia.com/media-register> ។
 - ៥.១.១. ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយតាមទូរទស្សន៍អន្តរជាតិ និងប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយដទៃទៀត ដែលកំពុងស្វែងរកការផ្សព្វផ្សាយវីដេអូ ត្រូវតែទាក់ទងមកមន្ត្រីប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយរបស់ **ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រីមៀរលីគ** ជាមុនសិនប្រសិនបើចង់ផ្សព្វផ្សាយការប្រកួត។
- ៥.២. ច្បាប់កំណត់ទំហំនៃការផ្សព្វផ្សាយ៖
 - ៥.២.១. ច្បាប់សម្រាប់គ្រប់គ្រងទំហំ នៃការផ្សព្វផ្សាយនៅកីឡដ្ឋានមានដូចខាងក្រោម៖
 - ៥.២.១.១. កីឡដ្ឋាននីមួយៗមានច្បាប់ទៅតាមទីតាំងរបស់ខ្លួន។ អ្នកសារព័ត៌មានទាំងអស់ត្រូវគោរពបញ្ជានៅក្នុងកីឡដ្ឋាននីមួយៗ និងគោរពទៅតាមច្បាប់ របស់មន្ត្រីសារព័ត៌មាន របស់ក្លិបដែលបានដាក់អោយ។ អ្នកសារព័ត៌មានណា ដែលមិនគោរពតាមវិធានការដែលបានដាក់អោយនោះមន្ត្រីសារព័ត៌មានរបស់ក្លិបមានសិទ្ធិស្នើសុំឱ្យចាកចេញពីកីឡដ្ឋាន ឬបញ្ឈប់សកម្មភាពនៃការផ្សព្វផ្សាយ។
 - ៥.២.១.២. ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រីមៀរលីគ មានសិទ្ធិគ្រប់គ្រងប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយទាំងអស់ក្នុងការប្រកួតពានរង្វាន់ ខេមបូឌានស៊ូបកើខាប។
 - ៥.២.១.៣. ក្លិបមានសិទ្ធិថតវីដេអូក្នុងការប្រកួតតាមទីតាំងដែល **ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រីមៀរលីគ** បានកំណត់ប៉ុណ្ណោះ ។
- ៥.៣. ការចេញប័ណ្ណទទួលស្គាល់ (AD) និងប្រដាប់ប្រដារ និងប្រភេទ AD [លិខិតទទួល] [ពិន័យ]៖
 - ៥.៣.១. ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយទាំងអស់ ត្រូវទាក់ទងទៅមន្ត្រីសារព័ត៌មានរបស់ក្លិប និងចូលទៅតាមទីតាំងនីមួយៗ ដែលបានកំណត់ ។
 - ៥.៣.២. អ្នកសារព័ត៌មាន/ក្រុមការងារទូរទស្សន៍ផ្សាយផ្ទាល់/អ្នកថតរូបសារព័ត៌មាន ត្រូវបានបែងចែកនៅច្រកចូលតាមរយៈការបង្ហាញកាតសម្គាល់ខ្លួនដែលមន្ត្រីប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ**ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រីមៀរលីគ** បានចេញឱ្យ ដើម្បីប្តូរយកអាវកាក់ (Bibs) សម្រាប់សម្គាល់ខ្លួននៅក្នុងកីឡដ្ឋាន។ គ្រប់ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយត្រូវពាក់កាតឬអាវកាក់ (Bibs) សម្គាល់ខ្លួនគ្រប់ពេលវេលានៅក្នុងកីឡដ្ឋាន។
 - ៥.៣.៣. ក្រុមការងារទូរទស្សន៍ផ្សាយផ្ទាល់ អាចត្រូវបានប្រើប្រាស់ឯកសណ្ឋានផ្ទាល់ខ្លួនដោយតំណាងប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយដែលត្រូវបានអនុម័តដោយ **ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រីមៀរលីគ**។

Media	Category	Color	Media Working Room	Mixed Zone	Pitch Area	Media Tribune	Camera Positions in Spectator Areas
Journalists	Card		✓	✓	X	✓	X
Photographers	Bibs	Orange	✓	✓	✓	X	X
TV Crew	Bibs	Gray	✓	✓	✓	X	✓
Official	Bibs	Red/Black	✓	✓	✓	✓	✓

✓ = អនុញ្ញាត X = មិនអនុញ្ញាត

៥.៤. តំបន់ដែលត្រូវអនុញ្ញាត

- ៥.៤.១. អ្នកសារព័ត៌មានត្រូវតែស្ថិតនៅក្នុងតំបន់កំណត់ និងធ្វើតាមការណែនាំរបស់មន្ត្រីប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ និងបុគ្គលិក។ ការផ្ដិតរូបភាព ត្រូវបានអនុញ្ញាតតែក្នុងតំបន់ដែលអនុញ្ញាតប៉ុណ្ណោះ។ (គ្មានការផ្ដិតរូបត្រូវបានអនុញ្ញាតនៅក្នុងតំបន់អ្នកទស្សនា (ឈរ ជាដើម)។
- ៥.៤.២. បើចង់ផ្ដិតរូបភាព នៅខាងក្រៅតំបន់ដែលត្រូវបានអនុញ្ញាត ត្រូវទាំងមុននិងក្រោយការប្រកួត និងនៅខាងក្រៅពហុកីឡដ្ឋាន ត្រូវសុំការអនុញ្ញាតពីមន្ត្រីសារព័ត៌មាន CPL មុនសិន។
- ៥.៤.៣. មានតែតំណាងប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយដែលបានអនុម័តដោយ CPL ប៉ុណ្ណោះដែលត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យអនុវត្តការថតវីដេអូក្នុងពេលប្រកួត។
- ៥.៤.៤. មិនមានការសម្ភាស ឬទំនាក់ទំនងដោយផ្ទាល់ជាមួយកីឡាករ ឬមន្ត្រីដែលនៅលើទីលានប្រកួតឡើយ គឺត្រូវអនុញ្ញាតតែមុនការប្រកួតចាប់ផ្ដើម និងបន្ទាប់ពីការប្រកួតត្រូវបានបញ្ចប់។
- ៥.៤.៥. ការដក់បារីត្រូវបានហាមឃាត់។
- ៥.៤.៦. ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រីមៀរលីត រក្សាសិទ្ធិគ្រប់រូបភាព និងវីដេអូទាំងអស់ដែលទាក់ទងទៅនឹងការប្រកួតរួមទាំងសកម្មភាពអ្នកទស្សនាក្នុងការប្រកួត សន្និសីទកាសែត តំបន់បច្ចេកទេស បន្ទប់កីឡាករ និងក្នុងករណីខ្លះនៅខាងក្រៅកីឡដ្ឋានក្នុងកំឡុងពេលប្រកួតនិងក្រោយការប្រកួត។
- ៥.៤.៧. ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រីមៀរលីត រក្សាសិទ្ធិថតរូបដោយប្រើយន្តហោះ (Drone) មុនពេលប្រកួត ក្នុងកំឡុងពេលប្រកួត និងក្រោយពេលប្រកួត។

៥.៥. ក្រុមការងារទូរទស្សន៍ និង អ្នកថតរូប

- ៥.៥.១. ការថតរូបនៅក្នុងទីលានប្រកួតអាចថតបានតែនៅពីក្រោយបន្ទាត់ដែលបានកំណត់។
- ៥.៥.២. អ្នកថតរូបមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យថតវីដេអូទេ។
- ៥.៥.៣. ទីតាំងថតរូប ត្រូវបានដាក់នៅពីក្រោយបន្ទាត់គោលដៅ ខាងឆ្វេង និងស្តាំនៃកីឡដ្ឋានដែលបានកំណត់ពីជ្រុងនីមួយៗ ១ម៉ែត្រ ឬច្រើនជាងនេះពីកន្លែងកីឡាករបម្រុងធ្វើការកម្ដៅសាច់ដុំ។
- ៥.៥.៤. ការម៉ៅទូរទស្សន៍ផ្សាយផ្ទាល់ ត្រូវបានគេស្នើសុំឱ្យថតពីក្រោយអ្នកថតរូបហើយអាចត្រូវបានស្នើសុំឱ្យផ្លាស់ទីដោយមន្ត្រីសារព័ត៌មាន បើការម៉ៅទូរទស្សន៍រាំងស្ទះដល់ការទស្សនារបស់ទស្សនិកជន។
- ៥.៥.៥. អ្នកថតរូបអាចប្រើតែ Monopod ប៉ុណ្ណោះ (Tripod មិនត្រូវបានអនុញ្ញាតអោយប្រើឡើយ)។ ចំពោះការដាក់ដើងការម៉ៅ (Tripod) នៅពីក្រោយគោលដៅដែលបានកំណត់ មានតែមន្ត្រីព័ត៌មានរបស់ CPL ប៉ុណ្ណោះដែលមានសិទ្ធិអនុញ្ញាតអោយតម្លើងបាន។

- ៥.៥.៦. ការម៉ាមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យផ្លាស់ប្តូរទីតាំង ឬចាកចេញពីទីលានប្រកួតទេ លើកលែងតែចប់វគ្គទី១។ ទោះយ៉ាងណាក៏ដោយ ការលើកលែងត្រូវបានធ្វើឡើងសម្រាប់អ្នកចតុបសារព័ត៌មានផ្លូវការរបស់ CPL និងក្លិប។
- ៥.៥.៧. ការចតុបសារក្រុមមុនពេលចាប់ផ្តើម ត្រូវអនុវត្តនៅក្នុងតំបន់ដែលបានកំណត់ ដោយមានការណែនាំដោយមន្ត្រីសារព័ត៌មាននៅតាមទីតាំងនីមួយៗ។
- ៥.៥.៨. ការប្រើឆ័ត្រត្រូវបានហាមឃាត់ នៅពេលចតនៅក្នុងទីលាន៖
 - ៥.៥.៨.១. ក្នុងកីឡដ្ឋានមួយចំនួនការប្រើឆ័ត្រ នៅក្នុងតំបន់ផ្សព្វផ្សាយអាចរារាំងទស្សនិកជន និងអាចបង្កគ្រោះថ្នាក់ក្នុងកំឡុងពេលប្រកួត។
 - ៥.៥.៨.២. ការប្រើឆ័ត្រអាចបង្កគ្រោះថ្នាក់ដោយខ្យល់បក់ខ្លាំង...។ល។
 - ៥.៥.៨.៣. ការប្រើឆ័ត្រជាបណ្តោះអាសន្ន អាចត្រូវបានអនុញ្ញាតដោយការសំរេចចិត្តរបស់មន្ត្រីសារព័ត៌មានមុន ឬក្រោយ ប៉ុន្តែមិនមែនក្នុងអំឡុងពេលការប្រកួត និងតាមលក្ខខណ្ឌអាកាសធាតុកំឡុងពេលប្រកួត បើសិនមានភ្លៀងធ្លាក់នោះតំណាងប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយដែលបានអនុម័តដោយ CPL (Official Broadcaster) មានសិទ្ធិប្រើប្រាស់ក្នុងអំឡុងពេលប្រកួតដោយមានការធានាថា មិនបង្កគ្រោះថ្នាក់ដល់ការប្រកួត។
 - ៥.៥.៨.៤. មិនអនុញ្ញាតឱ្យប្រើប្រាស់ Flash Light ។
- ៥.៥.៩. ទីតាំងការម៉ាកក្នុងទីលាន
 - ៥.៥.៩.១. តំបន់ចតុបសារ អាចប្រែប្រួលអាស្រ័យលើកីឡដ្ឋាន។
 - ៥.៥.៩.២. តំបន់ការម៉ាកបញ្ឈប់អាចនឹងត្រូវបានបង្កើតឡើង នៅក្នុងតំបន់ផ្តាច់មុខណាមួយ ដើម្បីបញ្ជូនរូបភាពក្នុងការប្រកួត ទៅអោយប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ ដែលបានអនុម័តដោយ CPL (Official Broadcaster)។
 - ៥.៥.៩.៣. តំបន់ចតុបសារសំខាន់ ត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរទៅកន្លែងឈរនៅក្រោយផ្ទាំងផ្សព្វផ្សាយ (A-Board) តាមកីឡដ្ឋានមួយចំនួន។
 - ៥.៥.៩.៤. ការតម្កើងការម៉ាកចតរ៉ឺដេអូ (មិនផ្លាស់ទី) នៅពីក្រោយគោលដៅអ្នកចាំទីនឹងត្រូវស្ថិតនៅចំងាយ ៥០សង់ទីម៉ែត្រ ពីខ្សែបន្ទាប់ដែលបានកំណត់។ ទីតាំងអាចត្រូវបានកែតម្រូវអាស្រ័យលើការដាក់ផ្ទាំងផ្សព្វផ្សាយ (A-Board)។
 - ៥.៥.៩.៥. អ្នកចតុបសារមានសិទ្ធិប្រើប្រាស់កុំព្យូទ័រ ដើម្បីបញ្ជូនរូបភាពទៅប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយទាំងអស់ [ទីតាំងនៅក្រោយផ្ទាំងផ្សព្វផ្សាយ (A-Board)]។

៥.៥.១០. តំបន់អ្នកទស្សនា

- ៥.៥.១០.១. មានតែក្រុមការងារទូរទស្សន៍ផ្សាយផ្ទាល់ ក្រុមផ្សព្វផ្សាយរបស់ភ្នំប និង ក្រុមផ្សព្វផ្សាយផ្លូវការរបស់ CPL តែប៉ុណ្ណោះដែលត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យចូលក្នុងទីតាំងការប្រកួត នៅក្នុងកន្លែងអង្គុយ។
- ៥.៥.១០.២. មិនអនុញ្ញាតឱ្យមានការថតរូបនៅក្នុង Media Tribune ទេ។
- ៥.៥.១០.៣. អ្នកសារព័ត៌មានប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ (ទីតាំងសារព័ត៌មាន) មានទីតាំងស្ថិតនៅកន្លែងអង្គុយ និងកៅអីមួយចំនួនត្រូវបានរក្សាទុកសម្រាប់ស្ថាប័នប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយជាក់លាក់។ គ្មានការថតរូប និងវីដេអូត្រូវបានអនុញ្ញាតនៅក្នុង Media Tribune ទេ។

៥.៥.១១. ព័ត៌មានប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ

- ៥.៥.១១.១. បញ្ជីឈ្មោះក្រុម ត្រូវបានចែកចាយនៅក្នុងបន្ទប់សារព័ត៌មានយ៉ាងហោចណាស់ ៦០នាទី មុនពេលការប្រកួត។
- ៥.៥.១១.២. កំណត់ត្រាការប្រកួតផ្លូវការ ត្រូវបានចែកចាយនៅក្នុងបន្ទប់សារព័ត៌មាន បន្ទាប់ពីបញ្ចប់ការប្រកួត។
- ៥.៥.១១.៣. បញ្ជីឈ្មោះក្រុម និងរបាយការណ៍លទ្ធផលការប្រកួតផ្លូវការ ត្រូវបានចែកចាយជាភាសាខ្មែរ។

៥.៥.១២. សន្និសីទសារព័ត៌មាន និងតំបន់ចម្រុះ (Mix zone)

- ៥.៥.១២.១. សន្និសីទសារព័ត៌មាន ត្រូវរៀបចំដោយ CPL មួយថ្ងៃមុនការប្រកួត និងក្រោយបញ្ចប់ការប្រកួត ចូលរួមដោយគ្រូបង្គោលរបស់ភ្នំបនីមួយៗ។ គ្រូបង្គោលក្រុម ២ (Team B) ចូលរួមសន្និសីទសារព័ត៌មានមុន បន្ទាប់មកគ្រូបង្គោលក្រុម ក (Team A)។
- ៥.៥.១២.២. គ្រូបង្វឹក ឬសមាជិក និងក្រុមកីឡាករ អាចត្រូវបានសម្ភាសន៍នៅតំបន់ចម្រុះ (MixZoon)។

៥.៥.១៣. ការផ្តល់ព័ត៌មាន និងវីដេអូនៅលើអ៊ីនធឺណិត៖

- ៥.៥.១៣.១. ជាគោលការណ៍ មានតែអ្នកថតរូបសារព័ត៌មានដែលបានទទួលការអនុញ្ញាតជាមុនអាចធ្វើទិន្នន័យក្នុងកំឡុងពេលប្រកួត ដោយប្រើឧបករណ៍ទំនាក់ទំនងណាមួយរួមទាំងទូរស័ព្ទចល័ត ទៅកាន់ស្ថាប័នផ្សាយលើបណ្តាសា ព័ត៌មាន ឬបណ្តាញប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយអ៊ីនធឺណិត។
- ៥.៥.១៣.២. មិនអាចផ្លាស់ទីតាំងអង្គុយបានទេ អំឡុងពេលប្រកួត (តែអាចមានសិទ្ធិចាកចេញពីទីលានប្រកួតបាន ក្នុងករណីចាំបាច់ណាមួយ)។

៥.៥.១៣.៣. ក្រុមការងារទូរទស្សន៍ផ្សាយផ្ទាល់មិនអាចផ្តិតយករូបភាព ឬវីដេអូ ក្នុងអំឡុងពេលប្រកួតទៅផ្សព្វផ្សាយលើបណ្តាញសង្គម Facebook Instagram Youtube ឬព័ត៌មាន Digital ណាមួយបានទេ។

៥.៦. ការកំណត់ទំហំផ្សព្វផ្សាយនៃ ពានរង្វាន់ SUPER CUP និងក្លិបរបស់ពានរង្វាន់ SUPER CUP សូមទាក់ទងមកការិយាល័យ ក្រុមហ៊ុនខេមបូឌានព្រីមៀរលីគ ឬតាមរយៈអ៊ីម៉ែល ដែលបញ្ជាក់ពីគោលបំណង នៃការផ្សព្វផ្សាយ ស្ថាប័នផ្សព្វផ្សាយ អាសយដ្ឋានទំនាក់ទំនង។

៥.៧. ដើម្បីសម្ភាសន៍ កីឡាករ និងមន្ត្រី នៃក្លិបពានរង្វាន់ SUPER CUP សូមទាក់ទងទៅមន្ត្រីសារព័ត៌មានរបស់ CPL។

ប្រការ ៦.~ ប្រធានស័ក្តិ

៦.១. មានតែ CPL មួយគត់មានសមត្ថកិច្ចប្រកាសពីករណីប្រធានស័ក្តិ។

ប្រការ ៧.~ បញ្ហាដែលមិនមានចែងនៅក្នុងបទបញ្ជា

៧.១. បញ្ហាផ្សេងៗដែលមិនបានចែងក្នុងវិធាន និងបទប្បញ្ញត្តិទាំងនេះនឹងត្រូវដោះស្រាយ សម្រេចដោយCPL។

ប្រការ ៨.~ ប្រសិទ្ធភាពវិធាន និង បទប្បញ្ញត្តិ

៨.១. វិធាននិងបទប្បញ្ញត្តិជាភាសាខ្មែរនេះរួមមាន៦៤ទំព័រ ចូលជាធរមានចាប់ពីថ្ងៃចុះហត្ថលេខាតទៅ។

ថ្ងៃសុក្រ ៨កើត ខែស្រាពណ៍ ឆ្នាំមមី អដ្ឋស័ក ព.ស.២៥៧០
រាជធានីភ្នំពេញ ថ្ងៃទី២១ ខែសីហា ឆ្នាំ២០២៦
នាយកគ្រប់គ្រងទូទៅ



KOO JA HYEON





CAMBODIAN PREMIER LEAGUE

Address: #113C, 1st Floor, Room U04, Mao Tse Toung Blvd, Village 7,
Sangkat Toul Svay Prey I, Khan Boeung Keng Kang, Phnom Penh

www.cpl-cambodia.com