

PLAYING RULES

2023

LGFA
PEIL na mBAN



LGFA
PEIL na mBAN

សេចក្តីណែនាំ

កូនសៀវភៅនេះគឺជាកំណែសង្ខេបនៃច្បាប់នៃការលេងបាល់ទាត់ Gaelic ស្ត្រី។ កំណែពេញនៃច្បាប់នៃការលេង គឺមានក្នុងការណែនាំផ្លូវការ។

គោលបំណងរបស់វា គឺព្យាយាមធានាអោយបានថាកីឡាករ និងមន្ត្រីទាំងអស់អាន និងរៀនច្បាប់នៃការលេង។ វាក៏សំខាន់ដែលគ្រូ និងគ្រូបង្វឹកប្រាកដថាកីឡាកររបស់ពួកគេទាំងអស់មានច្បាប់ចម្លងនៃ សៀវភៅនេះ។ សៀវភៅនេះនឹងពង្រឹងការយល់ដឹងរបស់ពួកគេ អំពីកីឡានេះ និងជួយពួកគេដើម្បីទទួលយកការសម្រេចចិត្តរបស់មន្ត្រី ដោយគ្មានគំនិតខ្លាំងក្លា។

កូនសៀវភៅនេះបញ្ជាក់ពីសារៈសំខាន់ដែលសមាគមចង់ផ្សព្វផ្សាយ ការ យល់ដឹងអោយកាន់តែប្រសើរឡើងនៃកីឡារបស់ពួកយើង។

ទីលានប្រកួត

1. បាល់ទាត់ Gaelic ស្ត្រី គឺត្រូវបានលេងលើទីលាន GAA ដែលមានទំហំពេញ សម្រាប់កីឡាករ U14 ឆ្នាំ ឡើងទៅ។ ទីលានអាចមានទំហំតូច សម្រាប់កីឡាករ U13 ឆ្នាំ និងក្មេងជាងនេះ។
2. ទំហំនៃទីលាន, តំបន់រកពិន្ទុ និងរយៈពេលនៃការប្រកួតអាចត្រូវបានកាត់បន្ថយដោយគណៈកម្មាធិការរៀបចំការប្រកួតដែលមានកីឡាករតិចជាង 15 នាក់ក្នុងក្រុមនីមួយៗ។

កីឡាករ

1. កីឡាករម្នាក់ដែលអាចមានផ្ទៃពោះ, ដែលអាចទទួលរងការប៉ះទង្គិចក្បាល ខ្លាំង ជាដើម មិនគួរលេងបាល់ទាត់ Gaelic ស្ត្រីនោះទេ។ ទោះបីជាយ៉ាងណា ប្រសិនបើនាងលេង, នាងនឹងទទួលរងហានិភ័យខ្លាំងចំពោះខ្លួននាង, និងសមាគមបាល់ទាត់ Gaelic ស្ត្រីមិនទទួលខុសត្រូវចំពោះបញ្ហាដែលអាចនឹងកើតឡើងនោះទេ។

សំលៀកបំពាក់កីឡាករ

1. សំលៀកបំពាក់សម្រាប់លេងបាល់ទាត់ Gaelic ស្ត្រី គឺអាវយឺត, ខោខ្លី, គ្រែមជើង និងស្បែកជើងកីឡាករ។ កីឡាករមិនអាចពាក់គ្រឿងអលង្ការ, ក្រវិល, ដង្កៀបសក់ ឬវត្ថុផ្សេងទៀតដែលបណ្តាលអោយមានរបួស ខណៈពេលកំពុងលេងបាល់ទាត់ Gaelic ស្ត្រី។ សម្រាប់ការប្រកួតដែលលេង លើផ្ទៃសិប្បនិម្មិត, កីឡាករអាចពាក់របស់ការពារជើង, ប្រសិនបើមានឯកសណ្ឋានដែលមានពណ៌នៅក្នុងក្រុម។



2. កីឡាករទាំងអស់ត្រូវពាក់ប្រដាប់ការពារធ្មេញខណៈពេលកំពុងប្រកួត ប៉ុន្តែពួកគេមិនតម្រូវអោយពាក់ ប្រសិនបើមិនមានលិខិតបញ្ជាក់ពីគ្រូពេទ្យ ឬពេទ្យធ្មេញ។ ប្រសិនបើនាងមិនពាក់ប្រដាប់ការពារធ្មេញទេ, អាជ្ញាកណ្តាល ត្រូវបញ្ជានាងអោយចេញពីទីលាន រហូតដល់នាងធ្វើតាមច្បាប់។
3. នេះមិនត្រូវដាក់បន្ទុកលើគ្រប់អាជ្ញាកណ្តាល, អាជ្ញាកណ្តាលខ្សែបន្ទាត់, អ្នកកាត់ក្តី, មន្ត្រីខ្សែបន្ទាត់, មន្ត្រីរបស់ក្រុម ឬអង្គភាព, អ្នកថែរក្សាសុវត្ថិភាព និងអ្នកទទួលខុសត្រូវផ្នែកច្បាប់នោះទេ។ ភារកិច្ចនេះត្រូវស្ថិតនៅជាមួយ កីឡាករម្នាក់ៗ, និងប្រសិនបើពាក់ព័ន្ធ, ឪពុកម្តាយ, អាណាព្យាបាល ឬមនុស្សដទៃទៀតដែលទទួលខុសត្រូវផ្នែកផ្លូវច្បាប់ជំនួសពួកគេ។
4. កីឡាករណាមួយដែលតម្រូវអោយពាក់វ៉ែនតាម្លូប និងចង់ពាក់វ៉ែនតាចូលរួមក្នុង ការប្រកួតចាស់ទាក់ Gaelic ស្ត្រី ត្រូវពាក់វ៉ែនតាណាដែលកញ្ចក់ធ្វើ ពីប៉ូលីកាបូណាតដែលធន់ មិនងាយបាក់ និងមានគ្រោងធន់ មិនងាយបាក់ ដែលបានពិគ្រោះជាមួយអ្នកជំនាញខាងភ្នែក ដើម្បីអាចលេងចាស់ Gaelic បាន។

រយៈពេលនៃការប្រកួត

1. រយៈពេលនៃការប្រកួតពី និងរួមបញ្ចូល U14 ឡើងទៅគឺ 30 នាទីក្នុងមួយគង់ - 1 ម៉ោង។
2. រយៈពេលសម្រាកមិនលើស 15 នាទីនិងត្រូវអនុញ្ញាតនៅពេលចប់គង់ ទីមួយនៃម៉ោងធម្មតា, និងថែមម៉ោង 5 នាទីនៅពេលចប់មួយគង់។
3. ការប្រកួតដោយប្រើខ្សែការពារ 7 នាក់ដើម្បីបិទក្រុមម្ខាងទៀតត្រូវបាន លើកលែង - រយៈពេលដូចគ្នានឹងត្រូវបានកំណត់ដោយគណៈកម្មាធិការរៀបចំ ការប្រកួត។



- 4. រយៈពេលនៃការប្រកួតចាប់ពី U13 ចុះក្រោមអាចត្រូវបានកាត់បន្ថយ ដោយគណៈកម្មាធិការរៀបចំការប្រកួត។

ក្រុម

- 1. មួយក្រុមត្រូវមានកីឡាករ 15 នាក់ ប្រសិនបើមិនមានការពិចារណាដោយ អង្គការរៀបចំការប្រកួត។
- 2. ក្នុងការប្រកួត 15 នាក់ក្នុងក្រុមម្ខាង ក្រុមម្ខាងៗត្រូវមានកីឡាករ ចាប់ផ្តើមលេងដំបូង 11 នាក់។ ពួកគេអាចបញ្ចប់ការប្រកួតជាមួយ នឹងកីឡាករ 11 នាក់ ឬតិចជាង។
- 3. បញ្ជីឈ្មោះកីឡាករត្រួតគ្នាដោយការអោយឈ្មោះពេញ និងក្នុងករណី ការប្រកួតរវាងក្រុងនិងក្រុង ក៏បដែលមានកីឡាករស្ថិតនៅក្នុងបញ្ជី ត្រូវបានផ្តល់ជូនទៅអាជ្ញាកណ្តាលមុនការប្រកួត។
- 4. បាល់ទំហំ 4 ត្រូវបានប្រើគ្រប់កំរិតនៃការប្រកួតចាប់ពី U12 ឡើងទៅ។ បាល់ទំហំ 3 ឬបាល់ដែលមានទំហំ GoGames ដែលមានការណែនាំ អាចត្រូវបានប្រើសម្រាប់ក្រុមដែលមានអាយុក្មេងជាងនឹង។
- 5. លេខអារវរបស់កីឡាករនីមួយៗត្រូវតែដូចគ្នាទៅនឹងឈ្មោះកីឡាករ ដែលមាននៅលើបញ្ជីឈ្មោះក្រុម។
- 6. នៅពេលមានឈ្មោះកីឡាករច្រើនជាង 15 នាក់នៅក្នុងបញ្ជីឈ្មោះ កីឡាករ 15 នាក់ដំបូង ត្រូវចាត់ទុកជាកីឡាករក្នុងក្រុមដែលនឹងត្រូវប្រកួត, ប្រសិនបើមិនមានការបញ្ជាក់អោយច្បាស់។
- 7. ក្លឹប, រដ្ឋ ឬខេត្ត ត្រូវផ្គត់ផ្គង់ដល់គណៈកម្មាធិការរៀបចំការប្រកួត ឬក្រុមប្រឹក្សា, បញ្ជីឈ្មោះក្រុមនៃកីឡាករចាប់ផ្តើម 15 ដំបូង នឹងកីឡាករបម្រុងដែលតម្រូវ អោយមានប្រកាសផ្សាយ។

កីឡាករបម្រុង & ម៉ោងបន្ថែម

1. សម្រាប់ការប្រកួតរវាងក្រុងនឹងក្រុង
 កីឡាករបម្រុងគឺមិនកំណត់នោះទេ នៅក្នុងការដណ្តើមពានលើកជាតិ
 ដល់វគ្គ 8 ក្រុមចុងក្រោយ និងក្នុងវគ្គជម្រុះ
 តាមក្រុមសម្រាប់ពានខេត្តសម្រាប់កីឡាករមិនទាន់គ្រប់អាយុ។

ទោះបីជាយ៉ាងណា, សម្រាប់វគ្គ 8 ក្រុមចុងក្រោយ,
 វគ្គពាក់កណ្តាលផ្តាច់ព្រាត់ និងវគ្គផ្តាច់ព្រាត់នៃពានលើកជាតិ
 និងវគ្គពាក់កណ្តាលផ្តាច់ព្រាត់នៃពានខេត្ត
 សម្រាប់កីឡាករមិនទាន់គ្រប់អាយុមានតែកីឡាករបម្រុង 5 នាក់
 ប៉ុណ្ណោះត្រូវ បានអនុញ្ញាត លើកលែងតែកំរិត U14
 ដែលចំនួនកីឡាករបម្រុង មិនត្រូវបានកំណត់។

មានតែកីឡាករបម្រុង 5 នាក់ប៉ុណ្ណោះត្រូវបានអនុញ្ញាត
 ក្នុងការប្រកួតដណ្តើមពានជាតិ និងខេត្តសម្រាប់កីឡាករពេញវ័យ។

កីឡាករបម្រុងបន្ថែម 5 នាក់
 ទៀតត្រូវបានអនុញ្ញាតអំឡុងពេលម៉ោងបន្ថែម ដែលមានរយៈពេល 10
 នាទីក្នុងកង់នីមួយៗ។

2. កីឡាករបម្រុងមិនកំណត់អាចត្រូវបានអនុញ្ញាតសម្រាប់ការប្រកួតក្នុង
 ដក់វិគ ក្រុមដែលស្ថិតក្នុងក្រុង។
 ចំនួននៃកីឡាករបម្រុងអាចត្រូវបានកំណត់ដោយ ក្រុមប្រឹក្សាក្រុង។
 ទោះបីជាយ៉ាងណា, កីឡាករបម្រុងមិនអាចតិចជាង 5 នាក់
 នោះទេ។
3. ការដូរកីឡាករបម្រុងមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតសម្រាប់កីឡាករដែលត្រូវបាន
 បណ្តេញចេញដោយអាជ្ញាកណ្តាលអំឡុងពេលប្រកួត។
 ទោះបីជាយ៉ាងណា, នៅពេលកីឡាករម្នាក់ត្រូវបានដូរចេញនៅក្នុង



ម៉ោងធម្មតា,

- នាងអាចត្រូវបានជំនួសដោយកីឡាករម្នាក់ម្នាក់សម្រាប់ម៉ោងបន្ថែម។
4. នៅពេលកំពុងលេងក្នុងម៉ោងបន្ថែម, កីឡាករម្នាក់ដែលត្រូវបានបណ្តេញទៅកន្លែងអង្គុយនៅក្រៅទីលានសម្រាប់កំហុសកាតាលីងដំបូងក្នុងម៉ោងធម្មតា អាចត្រូវបានជំនួសដោយកីឡាករម្នាក់ម្នាក់សម្រាប់ម៉ោងបន្ថែមរហូតដល់គ្រប់ដប់នាទីនៅកន្លែងអង្គុយ។ កីឡាករដែលទទួលបានពិន័យអោយនៅក្រៅទីលាន បន្តការប្រកួតវិញបន្ទាប់ពីម៉ោងពិន័យរបស់នាងចប់ និងត្រូវបានជំនួសដោយកីឡាករម្នាក់ម្នាក់នៅម៉ោងបន្ថែម, ក្រុមរបស់នាងនឹងពិចារណាក្នុងការប្រើកីឡាករជំនួសទីពីរ។

ច្បាប់នៃរបួសក្បាលក្នុងអោយសង្ស័យ និងមានឈាម

1. កីឡាករម្នាក់ដែលកំពុងហូរឈាម, មានឈាមនៅលើខ្នងនាង ឬខោអាវរបស់នាង, ដោយសារតែរបួសអំឡុងពេលប្រកួត, តាមការបញ្ជារបស់អាជ្ញាកណ្តាល, នាងត្រូវចាកចេញពីទីលានប្រកួតភ្លាមៗ ដើម្បីទទួលការពិនិត្យរបស់គ្រូពេទ្យ។ កីឡាករដែលមានរបួសក្បាលក៏អនុវត្តវិធានការណ៍នេះដូចគ្នា។

នាងមិនអាចត្រឡប់ចូលទីលានប្រកួតវិញទេ រហូតទាល់តែឈាមឈប់ហូរ, ស្នាមឈាមត្រូវបានសម្អាតយ៉ាងស្អាត និងខោអាវដែលប្រឡាក់ឈាមក៏ត្រូវដូរចេញផងដែរ។

កីឡាករដែលមានរបួសក្បាលក្នុងអោយសង្ស័យ តាមការបញ្ជារបស់អាជ្ញាកណ្តាល ត្រូវចាកចេញពីទីលានប្រកួត បណ្តោះអាសន្នដើម្បីធ្វើការពិនិត្យ មុននឹងកីឡាករមានសភាពល្អប្រសើរវិញ។
2. កន្លែងដែលរបួស, ក្នុងករណីមានឈាម, ក្នុងតែមានអ្វីបិទស្នាមរបួសប្រសិនបើអាច។ កីឡាករដែលរបួសអាចត្រូវបានជំនួសដោយកីឡាករដែលមានឈាម/របួសក្បាលក្នុងអោយសង្ស័យ ដោយជូនដំណឹងដល់អាជ្ញាកណ្តាល

ដោយការសរសេរថា

នាងគឺជាកីឡាករបម្រុងដែលមានឈាម/រហូសក្បាលគួរអោយសង្ស័យ.
កីឡាករបម្រុងដែលមានឈាមអាចចូលក្នុងទីលានបានអំឡុងពេលការប្រ
កួតត្រូវបានផ្អាក.

3. កីឡាករបម្រុងដែលមានឈាម/រហូសក្បាលក្នុងអោយសង្ស័យ **មិនត្រូវ** ចាត់ទុកជាកីឡាករបម្រុងដែលត្រូវបានអនុញ្ញាតស្ថិតក្រោមច្បាប់នៃការជំនួស ធម្មតានោះទេ, ប្រសិនបើ ឬនៅពេលកីឡាកររហូសត្រូវបានចូលទីលានប្រកួតវិញ, គឺជា **ការជំនួសដោយផ្ទាល់** សម្រាប់កីឡាករដែលបានជំនួសនាង។
4. នៅពេលកីឡាកររហូសត្រូវបានបំបែកទីលានប្រកួតវិញដែលជាការជំនួស **សម្រាប់កីឡាករណាមួយ**, ក្រៅពីកីឡាករបម្រុងដែលមាន ឈាម/រហូសក្បាលក្នុងអោយសង្ស័យដែលបានជំនួសនាងដោយផ្ទាល់, ក្រុមរបស់នាងនឹងពិចារណា **ក្នុងការប្រើ** ការជំនួសធម្មតា។
5. កីឡាករបម្រុងដែលមានឈាម/រហូសក្បាលក្នុងអោយសង្ស័យត្រូវបាន **បណ្តេញចេញ**, ក្រុមរបស់នាងត្រូវជំនួសកីឡាករមួយទៀត ប្រសិនបើពួកគេចង់នាំកីឡាករដើមត្រូវបានបំបែកទីលានប្រកួតវិញ។ នេះ មិនត្រូវចាត់ទុកជាការជំនួសធម្មតានោះទេ។
6. នៅពេលក្រុមមួយបានប្រើការជំនួសធម្មតាពេញអស់ហើយទាំងក្នុង ម៉ោងធម្មតា ឬម៉ោងបន្ថែម និងកីឡាករម្នាក់មានរហូសហូរឈាម ឬរហូសក្បាលក្នុងអោយសង្ស័យ, នាងអាចត្រូវបានជំនួសដោយកីឡាករបម្រុង ដែលមានឈាម/រហូសក្បាលក្នុងអោយសង្ស័យ។
7. នៅពេលកីឡាករដែលមានឈាម/រហូសក្បាលក្នុងអោយសង្ស័យអាចបន្ត ការ ប្រកួតបាន, នាងត្រូវបង្ហាញខ្លួនទៅអាជ្ញាកណ្តាលអំឡុងពេល **ការប្រកួតបានផ្អាក**។ អាជ្ញាកណ្តាលក្នុងតែប្រាកដថាមិនមានការហូរឈាមទៀតទេ, ខោអាវត្រូវបានដូរចេញ ឬត្រូវបានសម្អាត និងកីឡាករបម្រុងដែលមាន ឈាម/រហូសក្បាលក្នុងអោយសង្ស័យបានចាកចេញពីទីលានប្រកួត។ នៅពេលកីឡាកររហូសអាចបន្តការប្រកួតជាមួយនឹងអាវដែលមានលេ



ខុសគ្នា, អាជ្ញាកណ្តាលត្រូវតែកត់ចំណាំលេខថ្មី។

ក្បួនក្នុងការលេង

1. កីឡាករម្នាក់អាចរើសបាល់ពីទីលានដោយប្រើដើង, ឬដោយប្រើដៃម្ខាង ឬដៃទាំងពីរ, ប្រសិនបើនាងកំពុងឈរ។
2. កីឡាករម្នាក់ខណៈពេលកំពុងនៅលើទីលានអាចចូលលេងបាល់ឆ្ងាយពីខ្លួន នាង ប៉ុន្តែនាងមិនអាចគ្រប់គ្រងបាល់បានទេ។
3. បាល់នៅពេលចាប់បានអាចត្រូវបាន: ទាក់, ចាប់ដោយប្រើដៃ; លោក **ម្តង** ជាមួយនឹងដៃម្ខាង ឬដៃទាំងពីរ ឬគ្រឹះបាល់ពីម្រាមជើងឡើងដល់ដៃ។
4. បាល់ដែល **មិន** ត្រូវចាប់ជាប់អាចលោកចុះឡើងច្រើនដងដោយប្រើដៃម្ខាង ឬដៃទាំងពីរបោកនឹងទីលាន។
5. កីឡាករម្នាក់អាចផ្លាស់ប្តូរបាល់ពីដៃមួយទៅដៃ**មួយទៀត**, ប្រសិនបើដៃកាន់ដំបូងនៅប៉ះបាល់រហូតទាល់ការផ្លាស់ប្តូរបានបញ្ចប់។
6. កីឡាករម្នាក់មិនអាចទាក់បាល់បាននៅពេលគូប្រជែង**ហៀបនឹង**ទាក់បាល់ ឡើង ឬកំពុងគ្រប់គ្រងបាល់។
7. បាល់មិនអាចត្រូវបានកាន់យូរជាង 4 ជំហាននោះទេ និងត្រូវទាក់បាល់ ចេញនៅជំហានទី 5។
8. កីឡាករម្នាក់មិនអាចបោះបាល់ចោលបានទេ។
9. មិនត្រូវមានការប៉ះពាល់រាងកាយដោយចេតនានោះទេ។
10. ការប្រើស្មាមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតនោះទេ។



11. នៅពេលអាជ្ញាកណ្តាលផ្អាកការប្រកួតដើម្បីដោះស្រាយពេលកីឡាករមានរបួស,
 ក្រុមដែលគ្រប់គ្រងបាល់នៅពេលអាជ្ញាកណ្តាលផ្អាកការប្រកួត
 នឹងបន្តគ្រប់គ្រងបាល់ពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើមឡើងវិញ។
 ការប្រកួតចាប់ផ្តើមឡើងវិញដោយការទាត់បាល់ទៅកាន់ក្រុមដែលបានគ្រប់គ្រងបាល់។ ទោះបីជាយ៉ាងណា
 ក្រុមនោះមិនអាចរកពិន្ទុដោយផ្ទាល់ ចេញពីការទាត់បាល់
 និងកីឡាករទាំងអស់ត្រូវនៅ 13 ម៉ែត្រ ឆ្ងាយពីបាល់នៅ
 ពេលការប្រកួតចាប់ផ្តើមឡើងវិញ។
 នៅពេលមិនមានក្រុមណាគ្រប់គ្រងបាល់
 នៅពេលអាជ្ញាកណ្តាលផ្អាកការប្រកួត,
 ការប្រកួតចាប់ផ្តើមឡើងវិញដោយការបោះបាល់ចូលចន្លោះកីឡាករនៃក្រុមទាំងពីរ។

12. នៅពេលកីឡាករម្នាក់កំពុងបោះបាល់ទៅអោយមិត្តរួមក្រុម,
 ត្រូវតែមានសកម្មភាពគួរអោយចាប់អារម្មណ៍ដែលអាចមើលឃើញ
 ជាមួយនឹងដៃដែលបោះបាល់។

13. ការបង្ហាញបាល់ ឬបង្វិលបាល់ពីរដង គឺមិនមែនជាកំហុសនោះទេ
 ប្រសិនបើវាត្រូវបានប្រព្រឹត្តិក្នុងក្បួន 4 ដំណាក់កាល។

14. កីឡាករម្នាក់អាចបោះបាល់ឡើងលើជាមួយនឹងដៃម្ខាង
 និងលេងបាល់នោះជាមួយដៃម្ខាងនោះដដែល។

15. កីឡាករមិនទាន់គ្រប់អាយុអាចលេងក្នុងក្រុមដែលមានអាយុស្មើគ្នា
 ប៉ុណ្ណោះក្នុងកំរិតក្រុងនឹងក្រុងសម្រាប់ U14 និង U16។ សម្រាប់ក្រុម
 U18, កីឡាករអាចលេងក្នុងក្រុមមានអាយុស្មើគ្នា
 និងក្រុមលើមួយកំរិត។

លើសអាយុ 18 គឺបាត់ទុកជាក្រុមកំរិតពេញវ័យ។ នៅកំរិតក្តីប,
 កីឡាករមិនទាន់គ្រប់អាយុអាចលេងក្នុងក្រុមមានអាយុស្មើគ្នាតែប៉ុណ្ណោះ
 និងក្រុមលើសពីកំរិតត្រូវចាត់ទុកជា U12, 14, 16 និង 18។
 កំរិតទាំងអស់ក្រោម អាយុ 10ឆ្នាំ
 អាចលេងជាមួយក្រុមដែលលើសមួយកំរិតតែប៉ុណ្ណោះ។ U8 អាចលេងជាមួយ



U8 និង U10។ U10 អាចលេងជាមួយ U10 និង U12។ U12
អាចលេងជាមួយ

U12, U14, U16។ U14 អាចលេងជាមួយ U14, U16 និង 18។ U16 អាចលេងជាមួយ U16, U18 និងក្រុមពេញវ័យ និង U18 អាចលេងជាមួយ U18 និងក្រុមពេញវ័យ។

- 16. **ក្រុមដទៃទៀត** គឺមិនចាត់ទុកជាសមាជិកសម្រាប់ប្រកួត និងមិនត្រូវបាន បញ្ចូលក្នុងកម្មវិធីប្រកួត ឬបញ្ជីឈ្មោះក្រុម។ ការមិនធ្វើបែបនេះ នឹងនាំអោយ មានការពិន័យដោយឆន្ទានុសិទ្ធិរបស់គណៈកម្មាធិការ ឬក្រុមប្រឹក្សានុទូលខុស ត្រូវរៀបចំការប្រកួត។

ការដណ្តើមយកបាល់

- 1. កីឡាករម្នាក់ដែលកំពុងកាន់បាល់ជាប់នឹងខ្លួនមិនអាចត្រូវបានដណ្តើមដោយស្របច្បាប់បានទេ។ ការប៉ុនប៉ងធ្វើបែបនេះនឹងបណ្តាលអោយមានការទាក់បាល់ពិន័យសម្រាប់នាង និងក្រុមរបស់នាង។
- 2. នៅពេលដណ្តើមយកបាល់, វាគឺជាពេលដែលកីឡាករដែលគ្រប់គ្រងបាល់កំពុងរត់ត្រិះបាល់, កំពុងបោកបាល់, កំពុងទាត់ ឬកំពុងបោះបាល់ ទៅមិត្តរួមក្រុម។ បាល់ត្រូវដណ្តើមចេញពីដៃរបស់គូរប្រជែងដោយឆ្លុះបាល់ជាមួយនឹងបាតដៃ ឬដៃ។

ច្បាប់ចំនេញ

- 1. ច្បាប់ចំនេញប្រើក្នុងបាល់ទាត់ Gaelic ស្ត្រី។ ទោះបីជាយ៉ាងណាក៏ដោយ វាមិនមែនជាច្បាប់អនុញ្ញាតដើម្បីមិនដាក់ពិន័យពេលមានកំហុសនោះទេ។ ការដាក់ពិន័យដែលត្រូវបានកំណត់អាចត្រូវបានប្រើទៅលើអ្នកប្រព្រឹត្តិ កំហុសបន្ទាប់ប្រើច្បាប់ចំនេញរួច។

2. ច្បាប់ចំនេញគួរតែត្រូវបានប្រើនៅពេលកីឡាករដែលគ្រប់គ្រងបាល់ ក៏មិនមានគេប៉ុន និង អាចទទួលបានការចំនេញ។ ការចំនេញត្រូវតែមើលអោយ បានច្បាស់។
3. ប្រសិនបើកំហុសកើតឡើង, អាជ្ញាកណ្តាលអាចអនុញ្ញាតអោយបន្តការប្រកួត រយៈពេលប្រហែល 5វិនាទី បំប្លែងពីកំហុសត្រូវបានបង្កើតឡើង ប្រសិនបើ នាងបាត់ទុកនេះជាការចំនេញនៃក្រុមតូរ្យប្រជែង។ នៅពេលគ្មានការចំនេញ កើតឡើង អាជ្ញាកណ្តាលអាចផ្តល់ការទាត់បាល់ពិន័យពីកន្លែងដែល កំហុសបានកើតឡើង។ ប្រសិនបើក្រុមដែលប្រព្រឹត្តិកំហុសបង្កើតកំហុសមួយទៀតក្នុងរយៈពេល 5វិនាទី ដូច្នេះការទាត់បាល់ពិន័យត្រូវបានប្រគល់ជូនពីទីតាំងដែលមានផលចំ នេញបំផុត។ កីឡាករដែលគ្រប់គ្រងបាល់ប្រព្រឹត្តិកំហុសដោយបច្ចេកទេស និងមិន បច្ចេកទេស ខណៈពេលការចំនេញត្រូវបានផ្តល់អោយ, នាងនឹងទទួល បានការទាត់បាល់ពិន័យពីកន្លែងដែលកំហុសដើមបានកើតឡើង។

ប្រសិនបើកីឡាករដែលគ្រប់គ្រងបាល់បង្កើតកំហុសដែលទទួលបានកា តលើង ឬកាតក្រហម, ខណៈពេលការចំនេញកំពុងតែលេង, នាងនឹងបាត់បង់ការ ចំនេញ។ នាងនឹងត្រូវបានផ្តល់អោយកាតលើង ឬកាតក្រហម និងការប្រកួត ត្រូវបានបន្តជាមួយនឹងការបោះបាល់ចន្លោះ កីឡាករនៃក្រុមមួយណា ក៏បានកន្លែងដែលកំហុសកាតលើង ឬការកាតក្រហមបានកើតឡើង។

ប្រសិនបើកំហុសកើតឡើងក្នុងចម្ងាយបន្ទាត់ 13ម៉ែត្រ ពីកន្លែងទាត់ប៉េណាល់ទី, អាជ្ញាកណ្តាលត្រូវផ្តល់ការទាត់បាល់ពិន័យ ពីខ្សែបន្ទាត់ 13 ម៉ែត្រ ផ្ទុយពីកន្លែងដែលកំហុសកើតឡើង។ ការដាក់ពិន័យ, ប្រសិនបើត្រូវបានធានា, អាចត្រូវបានប្រើចំពោះអ្នកប្រព្រឹត្តិកំហុស, ដែល, ក្នុងព្រឹត្តិការណ៍ណាមួយ, គួរតែមានការណែនាំដោយ អាជ្ញាកណ្តាលនៅ



ពេលសម្រាកបន្ទាប់ក្នុងការប្រកួត, ដែលកំហុសត្រូវបានបង្កើតឡើង
។

ការចាប់ផ្ដើមការប្រកួត

អាជ្ញាកណ្ដាលចាប់ផ្ដើមការប្រកួតនៅពេលការប្រកួតចាប់ផ្ដើម និងចាប់ផ្ដើម នៅកងទីពីរដោយការផ្លុកព្រៃ និងការបោះបាល់នៅចន្លោះកីឡាករនៅចំនុច កណ្ដាលទីលានពីររូបនៃក្រុមនីមួយៗ។ កីឡាករផ្សេងទៀតទាំងអស់ត្រូវឈរ នៅពីក្រោយបន្ទាត់ 45 ម៉ែត្រ និងស្ថិតនៅទីតាំងការពារ និងទីតាំងប្រយុទ្ធ របស់ពួកគេ។

បាល់នៅក្នុងទីលានប្រកួត

1. បាល់គឺស្ថិតនៅក្នុងទីលានប្រកួតនៅពេលវាត្រូវបានបោះចូលក្នុង ទីលាន ឬត្រូវបានទាក់ បន្ទាប់ពីអាជ្ញាកណ្ដាលបានផ្តល់សញ្ញាដើម្បីចាប់ផ្ដើម ការប្រកួត។
2. បាល់គឺស្ថិតនៅក្នុងទីលានប្រកួតរហូតទាល់តែបាល់ទាំងមូលបានឆ្លង កាត់ខ្សែបន្ទាត់គ្រាប់បាល់, ខ្សែបន្ទាត់ខាងចុង ឬខ្សែបន្ទាត់សងខាង, ឬអាជ្ញាកណ្ដាលផ្តល់ សញ្ញាបញ្ចប់ការប្រកួត។
3. ប្រសិនបើបាល់ហោះបុកអាជ្ញាកណ្ដាល, ក្នុងការប្រកួតទូទៅ, ការបោះបាល់ ចូលក្នុងតែត្រូវបានផ្តល់អោយ។ ទោះបីជាយ៉ាងណា ប្រសិនបើក្រុមដែលបាន គ្រប់គ្រងបាល់នៅតែបន្តគ្រប់គ្រងបាល់, អាជ្ញាកណ្ដាលក្នុងតែអនុញ្ញាតបន្ត ការលេង។ ប្រសិនបើបាល់បុកអាជ្ញាកណ្ដាលពេលទាក់បាល់ពិន័យ, បាល់ពិន័យត្រូវទាក់ម្ដងទៀត។
4. អាជ្ញាកណ្ដាលត្រូវបន្ថែមម៉ោងក្នុងកងទីមួយសម្រាប់ការពន្យារពេល ឬបន្ថែមម៉ោងសម្រាប់ការទាក់បាល់ពិន័យ។ នៅពេលអាជ្ញាកណ្ដាល បញ្ជាក់ថា វាគឺជាទាក់បាល់ពិន័យចុងក្រោយមុនចប់កង, គ្រាប់បាល់អាច កើតមាននៅពេលគ្រាប់បាល់កើតចេញពីការទាក់បាល់ពិន័យដោយផ្ទាល់ ឬនៅពេល បាល់ផ្លាតចុះក្រោម

- ឬឡើងលើបារទីដោយសមាជិកម្នាក់ក្នុងផ្នែកការពារ។
5. A wide មានន័យថា បាល់ឆ្លងកាត់ខ្សែបន្ទាត់ខាងចុង
តែមិនចូល ចន្លោះបង្គោលទាំងពីរ។

បាល់នៅក្រៅទីលានប្រកួត

1. បាល់គឺស្ថិតក្រៅទីលានប្រកួតនៅពេល**បាល់ទាំងអស់ឆ្លងកាត់ខ្សែ** បន្ទាត់ទៅខាងក្រៅទីលានប្រកួត។
2. ប្រសិនបើបាល់បុកនឹងទងជាកី វាត្រូវបានចាត់ទុកថា ស្ថិតនៅក្រៅទីលាន។ ប្រសិនបើបាល់បុកជ្រុង**កែង** ឬទងជាកីនៃខ្សែបន្ទាត់សងខាង វាក៏ជា **បាល់ខ្សែបន្ទាត់សងខាង។**

ពិន្ទុ

1. ពិន្ទុកើតមាននៅពេលបាល់ត្រូវបានទាក់, ឆ្លិះ, វែងោយក្តាប់ដៃ ឬដោយ បាតដៃហោះឡើងលើដោយ **ផ្នែកណាមួយនៃរាងកាយ,** លើកលែងតែ នៅពេលបាល់ត្រូវបានបោះ ឬបាល់ត្រូវបានរត់នាំទៅលើខ្សែបន្ទាត់ ដោយក្រុមប្រយុទ្ធ។
2. គ្រាប់បាល់**មិន**ត្រូវបានផ្តល់អោយ ប្រសិនបើបាល់ត្រូវបានវែងោយក្តាប់ដៃ ឬបាតដៃដោយផ្ទាល់ចេញពីដៃលើខ្សែបន្ទាត់គ្រាប់បាល់។
3. កីឡាករណាដែលដួល ឬត្រូវបានគេធ្វើអោយដួល ខណៈពេលដែលកំពុង គ្រប់គ្រងបាល់អាចវែបាល់ដោយក្តាប់ដៃ ឬបាតដៃអោយបាល់ចេញឆ្ងាយ **ពេលដួលលើទីលាន** និងអាចរកពិន្ទុបានដោយធ្វើការបែបនេះ។
4. ប្រសិនបើ**ខ្សែការពារ**ម្នាក់លេងបាល់ក្នុង**ទំរងណាមួយ**តាមទីតាំងរក ពិន្ទុរបស់នាង វាត្រូវបានចាត់ទុកជាពិន្ទុ។
5. បាល់ដែលត្រូវបានរត់នាំទៅ ឬត្រូវបានបោះលើខ្សែបន្ទាត់គ្រាប់បាល់ ដោយ**ខ្សែប្រយុទ្ធ** គឺមិនចាត់ទុកជាគ្រាប់បាល់នោះទេ។
6. នៅពេលបាល់បុកបង្គោលបញ្ឈរ ឬរូបបារទី និងឡុងត្រឡប់មកក្រោយចូលទីលានវិញ, ការប្រកួតនៅតែបន្ត។

- 7. ពិន្ទុត្រូវបានផ្តល់ជូន, នៅពេលខ្សែប្រយុទ្ធ ស្ថិតនៅក្នុង "តំបន់ការពារ" និងបាល់ហោះលើវិញ្ញា, ប្រសិនបើខ្សែប្រយុទ្ធមិនបានបង្អាក់ដោយ ខ្សែការពារ និងប្រសិនបើបាល់មិនស្ថិតក្នុងដៃកីឡាករទាំងអស់។
- 8. នៅពេលបាល់ហោះលើបង្គោលបញ្ឈរ, វាមិនចាត់ទុកជាពិន្ទុនោះទេ - បាល់ទាំងអស់ត្រូវនៅចន្លោះបង្គោលបញ្ឈរ។
- 9. នៅពេលការទាត់បាល់កាត់សេចក្តីដើម្បីកំណត់អ្នកឈ្នះកើតឡើង បន្ទាប់ពីម៉ោងបន្ថែម វាត្រូវទាត់ពីចម្ងាយ 25 ម៉ែត្រ ចន្លោះបង្គោលទាំងពីរ ដែលបញ្ជាក់ប្រាប់ដោយអាជ្ញាកណ្តាល លុះត្រាតែក្នុងការប្រកួតត្រឹមកំរិត U14 និងកំរិតក្រោមទៀត ដែលការទាត់បាល់កាត់សេចក្តីត្រឹមចម្ងាយបន្ទាត់ 20 ម៉ែត្រ។ ក្រុមនីមួយៗត្រូវទាត់ 5 ដងដើម្បីកំណត់ ប្រសិនបើពិន្ទុនៅតែស្មើគ្នា បន្ទាប់ពីទាត់ 5 ដងរួចហើយ, ការទាត់បាល់មរណៈត្រូវអនុវត្តភ្លាម, ដោយប្រើកីឡាករផ្សេងដែលស្ថិតក្នុងក្រុម រហូតទាល់តែអ្នកឈ្នះយើង។ មានតែកីឡាករដែលនៅតែស្ថិតលើទីលានប្រកួតនៅចុងម៉ោងបន្ថែម ប៉ុណ្ណោះ គឺមានសិទ្ធិក្នុងការទាត់បាល់កាត់សេចក្តី។ នៅពេលកីឡាករម្នាក់ ត្រូវបញ្ជាអោយអង្គុយនៅក្រៅទីលាន ឬត្រូវបានបណ្តេញចេញពីទីលាន មុនពេលបញ្ចប់ម៉ោងបន្ថែម, កីឡាករនោះមិនអាចចូលរួមទាត់បាល់ កាត់សេចក្តីបានទេ។ បាល់ត្រូវតែហោះទៅលើវិញ្ញាទី, ប៉ះវិញ្ញាទី និងលើ, ឬប៉ះបង្គោលបញ្ឈរ និងលើវិញ្ញាទី, ត្រូវបានចាត់ទុកជាពិន្ទុ។

បាល់ដែលលោតនៅមុខទី និងហោះលើវិញ្ញាមិនបានចាត់ទុកជាពិន្ទុឡើយ។

កីឡាករណាដែលមិនទាត់បាល់ក្រុងកំនួន 25 ម៉ែត្រ គ្រាប់បាល់របស់នាង គឺមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឡើយ។



អាជ្ញាកណ្តាលត្រូវបន្ថែមពិន្ទុដែលរកបានដោយក្រុមទាំងពីរក្នុងការទាក់
បាល់កាត់សេចក្តីនៅពេលបញ្ចប់ម៉ោងបន្ថែមក្នុងរបាយការណ៍ពិន្ទុសរុប។
ម៉ោងបន្ថែមត្រូវមានរយៈពេល 10នាទី ក្នុងមួយកង់។

ការពិន័យអោយនៅក្រៅទីលាន

ច្បាប់ “ពិន័យអោយនៅក្រៅទីលាន”

ត្រូវបានប្រើគ្រប់កំរិតទាំងអស់នៃបាល់ទាត់ពី **U14 ឡើងទៅ។**

នៅពេលកីឡាករម្នាក់បង្កើតកំហុសភាគល្បើងទីមួយ, នាងត្រូវបានកាត់ឈ្មោះ
និងត្រូវ បណ្តេញចេញក្រៅទីលានប្រកួតរយៈពេល **10នាទីនៃម៉ោងប្រកួត**
(ពិន័យអោយនៅក្រៅទីលាន) ក្នុងការប្រកួតរយៈពេល 1 ម៉ោង
ឬច្រើនជាងនេះ។ នាងអាចនៅជាមួយកីឡាករបម្រុងក្នុងក្រុមរបស់នាង។

ក្នុងការប្រកួតរយៈពេល **តិចជាង 30នាទី** ក្នុងមួយកង់ចាប់ពី **U14 ឡើងទៅ**
នាងត្រូវបានពិន័យអោយនៅក្រៅទីលានរយៈពេល **5នាទីនៃម៉ោងប្រកួត។**
នៅពេលការប្រកួតចូលដល់ម៉ោងបន្ថែមដែលលើសរយៈពេល 1 ម៉ោង, ម៉ោង
ពិន័យអោយនៅក្រៅទីលានត្រូវមានរយៈពេល 5នាទី សម្រាប់ភាពងាយស្រួល
ក្នុងការអនុវត្តន៍យុទ្ធសាស្ត្រ។

នៅពេលការប្រកួតមានរយៈពេល 15 នាទី ឬតិចជាង ក្នុងមួយកង់ ការ
ពិន័យអោយនៅក្រៅទីលាននឹងមានរយៈពេល **3នាទីនៃម៉ោងប្រកួត។**
នាងអាចចូលលេងវិញបានបន្ទាប់ពីរយៈពេល 3, 5 ឬ 10 នាទី
នៃម៉ោងប្រកួត បានបញ្ចប់ និង **ដោយមានការអនុញ្ញាតពីអាជ្ញាកណ្តាល**
ឬមន្ត្រីដែលបានចាត់តាំងតែប៉ុណ្ណោះ។

រយៈពេលនៃការពិន័យអោយនៅក្រៅទីលានត្រូវបានកំណត់តាមរយៈពេល
នៃការប្រកួត។



កំហុស

កត្តាណាមួយនៃការកំណត់ភាពខុសគ្នារវាងប្រភេទទាំងបីនៃកំហុសមានដូចជា កំហុសសាមញ្ញ, កំហុសកាតលៀង និងកំហុសកាតក្រហម គឺជាគោលដៅនៃសំនួរ។

កំហុសកាតក្រហម

1. កំហុសខាងក្រោមត្រូវបានពិន័យដោយការទាត់បាល់ពិន័យដែលត្រូវផ្តល់ទៅអោយក្រុមត្រូវប្រជែង និងកីឡាករដែលប្រព្រឹត្តកំហុសត្រូវទទួលបាន កាតក្រហម និងត្រូវបណ្តេញចេញពីទីលានសម្រាប់រយៈពេលនៃការប្រកួតរួមបញ្ចូលទាំង ម៉ោងបន្ថែម និងការទាត់បាល់កាត់សេចក្តីនៅពេលអនុវត្តច្បាប់នេះ។
 - (a) ការប្រើអំពើហិង្សា ឬសកម្មភាពនៃអំពើហិង្សាទៅលើត្រូវប្រជែង ឬមិត្តរួមក្រុមដោយប្រើបាតដៃ, កណ្តាប់ដៃ, ដៃ, កែងដៃ, ក្បាល, ជង្គង់ ឬគ្នី
 - (b) ការទាត់ត្រូវប្រជែង ឬមិត្តរួមក្រុម
 - (c) ការកំរាមបែបហិង្សា ដោយប្រើភាសាប្រមាថ ឬការកំរាមមន្ត្រីគ្រប់គ្រងការប្រកួត។
 - (d) ការប្រើអំពើហិង្សាដោយចេតនា, រួមបញ្ចូល ការវាយប្រហារខាងមុខ, ឬការលោតទៅលើត្រូវប្រជែង, មិត្តរួមក្រុម ឬមន្ត្រី
 - (e) ការដណ្តើមបាល់ដោយរំលើច្រូង ឬក្បាលត្រូវប្រជែងដោយចេតនា
 - (f) ការលួសជើងដណ្តើមបាល់ដោយចេតនា
 - (g) ការស្តោះទឹកមាត់ដាក់ត្រូវប្រជែង ឬមិត្តរួមក្រុម ឬមន្ត្រី

- (h) ការទាញសក់របស់គូប្រជែង ឬមិត្តរួមគ្រុមដោយចេតនា
- (i) ការខាំគូប្រជែង ឬមិត្តរួមគ្រុម
- (j) ការប្រើភាសា ឬការរិះរើលើអ្នកដទៃជាគូសម្រាប់, គណបក្សនយោបាយ ឬការស្រឡាញ់ភេទដូចគ្នាទៅលើគូប្រជែង, មិត្តរួមគ្រុម, អ្នកណែនាំ, មន្ត្រីរៀបចំការប្រកួត ឬអ្នកទស្សនា
- (k) ញុះញង់គូប្រជែង ឬមិត្តរួមគ្រុមដើម្បីអោយមាន ឬចូលរួមក្នុងដង្ហោរណាមួយក្នុងទីលានប្រកួត

កំហុសកាតលើង - ពិន័យអោយនៅក្រៅ ទីលាន

2. កំហុសខាងក្រោមត្រូវបានពិន័យដោយការទាត់បាល់ពិន័យដែលត្រូវផ្តល់ទៅអោយគ្រូប្រជែង និងឈ្មោះកីឡាករដែលប្រព្រឹត្តិកំហុសត្រូវ បានកាត់ទុក និងទទួលបានកាតលើង និងត្រូវបណ្តេញចេញពីទីលានពិន័យអោយនៅក្រៅទីលាន) ក្នុងកំរិតចាប់ពី និង **រួមបញ្ចូល U14 ឡើងទៅ។**
 ប្រសិនបើនាងនៅតែប្រព្រឹត្តិកំហុសដែលអាជ្ញាកណ្តាលបានព្រមាន, នាងត្រូវទទួលបានកាតលើងទីពីរ បន្ទាប់មកទទួលបានកាតក្រហម រួចត្រូវបាន បណ្តេញចេញពីទីលានប្រកួតសម្រាប់រយៈពេលនៃការប្រកួត ដែលត្រូវបញ្ចូល មោងបន្ថែម និងការទាត់បាល់កាត់សេចក្តី ប្រសិនបើត្រូវបានអនុវត្តនៅពេល ប្រកួត។
 ក្នុងការប្រកួតណាមួយស្ថិតក្នុងកំរិត និងរួមបញ្ចូល **U13, ការពិន័យអោយនៅក្រៅទីលានមិនត្រូវបានអនុវត្ត។**
 ក្នុងការប្រកួតស្ថិតក្នុងកំរិត និងរួមបញ្ចូល **U13,** កីឡាករត្រូវទទួលបានកាតលើង និងប្រសិនបើនាងនៅតែប្រព្រឹត្តិកំហុសដែលបានព្រមាន, នាងត្រូវទទួលបានកាតលើងទីពីរ។

បន្ទាប់មកទទួលបានកាតក្រហម និងត្រូវបណ្តេញចេញពីទីលាន
ប្រកួតសម្រាប់រយៈពេលនៃការប្រកួត និងម៉ោងបន្ថែម
ឬការទាក់បាញ់កាត់ សេចក្តីដែលអាចកើតឡើង។

- (a) ការទាញចុះក្រោម ឬជំពប់ដួលដោយដៃ ឬជើងដោយចេតនា
- (b) ការដណ្តើមបាល់ដោយរំលើច្រូង ឬក្បាលតូបប្រដែង
- (c) ការវាយប្រហារតូបប្រដែងជាមួយនឹងស្មៅនៅលើខ្លួនប្រាណផ្នែកខាងលើ
- (d) ការគំរាម ឬការប្រើភាសា ឬកាយវិការប្រមាថទៅលើតូបប្រដែង
ឬមិត្តរួមក្រុម
- (e) ការរារាំង ឬការប៉ុនប៉ងក្នុងការរារាំងតូបប្រដែងជាមួយនឹងស្បែកជើង
នៅពេលដែលកីឡាករហៀបនឹងទាក់បាញ់ចេញពីដែរបស់នាង
- (f) ការល្មើសជើងដណ្តើមបាល់ដោយចេតនា
- (g) ការទាក់បាញ់ដោយចេតនា នៅពេលតូបប្រដែងហៀបនឹងរើសបាល់ឡើង
- (h) យកដៃទៅវាយខ្លួនប្រាណតូបប្រដែងដោយចេតនាដើម្បីដណ្តើមបាល់
- (i) ការជំទាស់ ឬប្រកែកជាមួយមន្ត្រីគ្រប់គ្រងការប្រកួត
- (j) ការប្រព្រឹត្តិកំហុសច្រើនដង

(k) ការបន្តធ្វើជារបួស
 ឬការបន្តធ្វើដួងដើម្បីទទួលបានបាល់ពិន័យ/បាល់បំណាច់
 ឬដើម្បីអោយគូរប្រជែងមានកំហុស ឬត្រូវបណ្តេញចេញ។

3. កំហុសខាងក្រោមត្រូវទទួលពិន័យដោយការទាត់បាល់ពិន័យដែលត្រូវ
 ផ្តល់អោយក្រុមគូរប្រជែង។
 ការប្រព្រឹត្តិកំហុសទាំងនេះដដែលៗត្រូវបានចាត់ទុកជាកំហុសកាត
 លើសជាមួយនឹងការពិន័យដូចរៀបរាប់នៅចំនុចលេខ 2 ខាងលើ។

(a) ការរុញ ឬអោបគូរប្រជែង

(b) យកដៃទៅវាយខ្លួនប្រាណគូរប្រជែងដើម្បីដណ្តើមបាល់

(c) ការរារាំងការដណ្តើមបាល់របស់គូរប្រជែងដោយកិច្ចការទីបី
 រួមបញ្ចូលការបិទគូរប្រជែង

(d) បង្ហាត់គូរប្រជែង

(e) លោតទៅលើបាល់នៅពេលកិច្ចការម្នាក់ទៀតហៀបនឹងរើសបាល់ឡើង

(f) កិច្ចការដែលគ្រប់គ្រងបាល់ប្រជែងដោយប្រើកែងដៃ

(g) ការរុញកិច្ចការពីមុខ

(h) ផ្តួលគូរប្រជែង

(i) បង្ករឿង ឬកំរាមកិច្ចការដោយការនិយាយ ឬកាយវិការ

(j) រារាំងគូរប្រជែងមិនអោយក្រោកពេលដួល

- (k) ការទាញអារក្សប្រដៃដង
- (l) ការពន្យារពេលដោយចេតនាពេលទាក់បាល់ឡើង ឬទាក់បាល់ពិន័យ
- (m) មិនថយក្រោយដោយចេតនា ពេលគូប្រដៃដងទាក់បាល់ខ្សែបន្ទាត់ ឬទាក់បាល់ពិន័យ
- (n) ការទាក់បាល់ចេញឆ្ងាយនៅពេលបាល់ពិន័យត្រូវបានប្រគល់ជូនក្រុមគូប្រដៃដង
- (o) មិនព្រមប្រគល់បាល់អោយគូប្រដៃដងនៅពេលទាក់បាល់ពិន័យ
- (p) ការប្រើភាសាអសូវ ឬមិនគួរលម
- (q) បង្ហាត់អ្នកទាក់បាល់ពិន័យ ដោយការលោភចុះឡើង, ការគ្រវីដៃ ឬការទះដៃ ឬការបង្ហាត់ដោយកាយវិការ និងការនិយាយណាមួយក្នុងគោលបំណងបន្លប់ អ្នកទាក់បាល់ពិន័យ។ ប្រសិនបើរឿងនេះកើតឡើងនៅពេលក្រុមប្រយុទ្ធទទួលបានការទាក់បាល់ពិន័យ 13 ម៉ែត្រ នៅពីមុខទីក្រុប្រដៃដងរបស់ពួកគេ, ការទាក់បាល់បំណាច់ត្រូវបាន ប្រគល់ជូន។ កីឡាករអាចកាន់ដៃរបស់នាងលើកឡើងលើ។
- (r) ការវាយប្រហារគូប្រដៃដង

4. កំហុសបច្ចេកទេស

- (a) កាន់បាល់យូរ
- (b) បោះបាល់ចោល
- (c) ដេកលើបាល់

- (d) រើសបាល់ឡើង ខណៈពេលមិនទាន់ក្រោកឈរស្រួលបួល
- (e) គ្រប់គ្រងបាល់ ខណៈពេលកំពុងដេកលើទីលាន
- (f) ដូរបាល់ពីដៃមួយទៅដៃមួយទៀតច្រើនជាងម្តងជាប់ៗគ្នា
- (g) បោកបាល់ច្រើនជាងម្តងជាប់ៗគ្នាបន្ទាប់ពីចាប់បានបាល់
- (h) ការបោះបាល់ដោយមិនមានសកម្មភាពក្តីអោយគគ់សម្គាល់
- (i) ការបោះបាល់ឡើងលើ
និងការចាប់បាល់មុនពេលបាល់ប៉ះនឹងទីលាន,
ឬមុនពេលកីឡាករម្នាក់ទៀតប៉ះបាល់។

ការទាត់បាល់ពិន័យ

1. ការពិន័យសម្រាប់ការបំពានទាំងអស់នៃច្បាប់ក្នុងការប្រកួត គឺជាការទាត់បាល់ពិន័យ។ លើកលែង -
ការបោះបាល់ចូលក្នុងទីលានដែលបាន ផ្តល់អោយសម្រាប់ការសងសឹក, កំហុសនៅពេលដូចគ្នា, ការទាត់បាល់ពិន័យ លឿនត្រូវបានធ្វើអោយដោយចេតនាគុណទៅនឹងគូប្រជែង និងការបំពានច្បាប់ឥតឈប់ឈរសម្រាប់ការទាត់បាល់ពិន័យត្រូវបានផ្តល់អោយ។
2. នៅពេលអាជ្ញាកណ្តាលផ្អាកកំពុងសម្រាប់ការទាត់បាល់ពិន័យ, បាល់អាចត្រូវបានទាត់, ចេញពីដៃ, ឬចេញពីទីលាន, **ពិតនឹងដែលអាជ្ញាកណ្តាល បានកំណត់។** ទោះបីជាយ៉ាងណាការហ្វឹកហ្វាត់បានអាចធ្វើអោយ មានរយៈទទឹងឡើងដល់ 4ម៉ែត្រសម្រាប់ការទាត់បាល់ពិន័យដែលត្រូវបានទាត់យ៉ាងរហ័សដែលវាទប់ស្កាត់ ឬជួយទប់ទល់នឹងការបង្កើតកំហុស។ ប្រសិនបើការទាត់បាល់ពិន័យត្រូវបានទាត់ចេញពីទីតាំងមិនត្រឹមត្រូវ

ការទាក់បាញ់ពិន័យក្នុងករណីធ្វើឡើងវិញនៅកន្លែងដែលអាជ្ញាកណ្តាលកំណត់។

ការបំពានច្បាប់នេះដែលរួមនឹងបណ្តាលអោយមានការមិនអនុញ្ញាតអោយ ទាក់បាញ់ពិន័យ និងបាញ់ត្រូវបានបោះចូលក្នុងចន្លោះកីឡាករម្នាក់ នៃក្រុមនីមួយៗ និងកីឡាករដទៃទៀតត្រូវនៅ 10ម៉ែត្រពីកន្លែងបោះ បាញ់ចូល។

- 3. ការទាក់បាញ់ 45ម៉ែត្រ អាចកើតចេញពីដៃ ឬពីទីលានឡើងលើ និងរួមបញ្ចូល **កំរិត U14**។ បាញ់ត្រូវរើសឡើងមុននឹងទាក់ក្នុងកំរិត U15 ឡើងទៅ

ពីរពិន្ទុត្រូវបានផ្តល់អោយនៅពេលទាក់បាញ់ 45ម៉ែត្រ, ទាក់ចេញពីទីលាន, ហោះទៅផ្ទាល់លើបារ ឬផ្លាកលើបារដោយសមាជិកម្នាក់របស់ខ្សែការពារ។ ប្រសិនបើអ្នកទាក់បាញ់ 45ម៉ែត្រ ធ្វើអោយមានកំហុស ដូចជា បាញ់មិននៅស្ងៀម, ទាក់បាញ់ចេញពីទីតាំងមិនត្រឹមត្រូវ ។ល។, ការទាក់បាញ់ 45ម៉ែត្រ ត្រូវធ្វើឡើងម្តងទៀត។ ប្រសិនបើអ្នកទាក់ប្រព្រឹត្តិ កំហុសពីរដង ការបោះបាញ់ចូលនឹងត្រូវផ្តល់ជូន។ ប្រសិនបើគូរប្រជែងម្នាក់ធ្វើអោយមានកំហុសការទាក់បាញ់ 45ម៉ែត្រ, នៅលើទីលានដែលមានទំហំត្រឹមត្រូវ, ការទាក់បាញ់ 45ម៉ែត្រត្រូវខិត មកមុខ 13ម៉ែត្រក្នុងទីតាំងដែលចំនេញ។

មួយពិន្ទុដែលរកបានចេញពីទីលានក្នុងស្ថានភាពទាំងនេះ, ត្រូវចាត់ទុកជា 2 ពិន្ទុ នៅពេលបាញ់ហោះទៅផ្ទាល់លើបារ ឬផ្លាកលើបារដោយសមាជិកម្នាក់របស់ខ្សែការពារ។ ដើម្បីធ្វើសញ្ញាថារកបានពីរពិន្ទុ, អ្នកកាត់ក្តីត្រូវត្រូវទង់ជាតិពណ៌ស និងនៅពេលទន្ទឹមគ្នា លើកដៃរបស់គាត់/នាងម្ខាងទៀតចង្អុលឡើងលើ។ នៅពេលសមាជិកម្នាក់ក្នុងក្រុមដែលទទួលបានការទាក់បាញ់ 45ម៉ែត្រ លេងបាញ់ម្តងទៀតក្នុងទំរង់ណាមួយ នឹងបាញ់ហោះលើបារ គឺត្រូវទទួលបាន មួយពិន្ទុ។ ប្រសិនបើអាចរកគ្រាប់បាញ់បាន, គ្រាប់បាញ់គឺត្រូវបានអនុញ្ញាត។



4. កីឡាករម្នាក់មានជម្រើសក្នុងការទាក់បាញ់ពិន័យទាំងអស់ចេញពីដៃ ឬចេញពីទីលាន។
5. ការទាក់បាញ់ប៉េណាល់ទីត្រូវទាក់ចេញពីទីលានគ្រប់កំរិតនៃការប្រកួត។
6. បាល់ត្រូវនៅស្ងៀម, មុនទាក់បាញ់ពិន័យ, ទាក់បាញ់បន្ទាត់ខ្សែ និងការទាក់បាញ់ 45 ម៉ែត្រគឺត្រូវទាញចេញពីទីលាន, បើធ្វើខុសច្បាប់នេះត្រូវទាក់បាញ់ ឡើងវិញ។ ទោះបីជាយ៉ាងណាការបញ្ជូនច្បាប់ឥតឈប់ឈរណាមួយអោយមានការមិនអនុញ្ញាតអោយទាក់បាញ់ និងការប្រកួតបន្តជាមួយនឹងការ បោះបាល់ចូល។
7. នៅពេលកំហុសកើតឡើង, អាជ្ញាកណ្តាលអាចអនុញ្ញាតអោយបន្តការប្រកួត រយៈពេល 5 វិនាទីបន្ទាប់ពីកំហុសត្រូវបានបង្កើតឡើង ប្រសិនបើគាត់/នាងគិតថាវាជាការចំនេញសម្រាប់ក្រុមម្ខាងទៀត។
8. សម្រាប់ប្រយោជន៍នៃ**ការបន្តលេង**, ការទាក់បាញ់ពិន័យទាំងអស់លើកលែងការទាក់បាញ់ប៉េណាល់ទី និងការទាក់បាញ់ពិន័យ 13 ម៉ែត្រ, អាចធ្វើឡើងដោយរហ័ស។ អាជ្ញាកណ្តាលអាចផ្តល់ការចំនេញក្នុងការទាក់បាញ់ពិន័យលឿនរហូតដល់ 4 ម៉ែត្រ។
9. កីឡាករគួរប្រជែងទាំងអស់ត្រូវនៅ 13 ម៉ែត្រពីបាល់នៅពេលការទាក់បាញ់ពិន័យ ឬការទាក់បាញ់ខ្សែបន្ទាត់ត្រូវបានធ្វើឡើង។
10. ប្រសិនបើកីឡាករម្នាក់ដែលទាក់បាញ់ពិន័យលឿនលេងបាល់ដោយចេតនាទល់នឹងគូរប្រជែងក្នុងគោលបំណងទទួលបានការចំនេញ, នាងនឹងបាត់បង់ការទាក់បាញ់ពិន័យ រួចបាល់នឹងត្រូវបោះឡើងនៅចន្លោះ កីឡាករនៃក្រុមទាំងពីរ។
11. ប្រសិនបើគូរប្រជែងឈរនៅជិតជាង 13 ម៉ែត្រ, នៅពេលការទាក់បាញ់ ពិន័យ, ការទាក់បាញ់ខ្សែបន្ទាត់, ឬការទាក់បាញ់ 45 ម៉ែត្រ ត្រូវបានធ្វើឡើង ឬការរារាំងការទាក់បាញ់ពិន័យ ឬការទាក់បាញ់ខ្សែបន្ទាត់ដោយខុសច្បាប់, ក្រុមគូរប្រជែងនឹងទទួលបានការទាក់បាញ់ពិន័យ 13 ម៉ែត្រ ជិតជាងទីរបស់ក្រុមគូរប្រជែងរបស់ពួកគេ។

12. នៅពេលការទាក់បាញ់ពិន័យត្រូវបានផ្តល់អោយ
នឹងអ្នកទាក់បាញ់ពិន័យ
បោះបាល់ទៅអោយមិត្តរួមក្រុមម្នាក់ដែលនៅជិតជាង
13ម៉ែត្រពីបាល់, ក្រុម
គូរប្រជែងត្រូវបានផ្តល់ការទាក់បាញ់ពិន័យពីកន្លែងដែលអ្នកទទួល
បានឈរ។

13. អ្នកទាក់បាញ់ពិន័យអាចមិនលេងបាល់ម្តងទៀត
រហូតទាល់តែកីឡាករ ម្នាក់ទៀត
បានប៉ះបាល់លើកលែងនៅពេលបាល់ទ្រងពីរបារទីត្រឡប់ មកវិញ
ឬឡើងទៅលើ។ ប្រសិនបើនាងធ្វើបែបនេះ, អាជ្ញាកណ្តាលត្រូវផ្តល់
ការទាក់បាញ់
ពិន័យទៅអោយក្រុមគូរប្រជែងពីកន្លែងដែលកំហុសកើតឡើង។
ប្រសិនបើកំហុស កើតឡើងនៅក្នុងខ្សែបន្ទាត់ 13ម៉ែត្រ
អាជ្ញាកណ្តាលត្រូវផ្តល់ ការទាក់បាញ់ ពិន័យនៅលើខ្សែបន្ទាត់
13ម៉ែត្រជួយពីកន្លែងដែលកំហុស កើតឡើង។

14. ប្រសិនបើកំហុសបានកើតឡើងលើកីឡាករម្នាក់
បន្ទាប់ពីនាងបានលេងបាល់;
 - (a) ការទាក់បាញ់ពិន័យត្រូវផ្តល់ជូនពីកន្លែងដែលបាល់ធ្លាក់។
 - (b) ប្រសិនបើនាងរកបានគ្រាប់បាល់ គ្រាប់បាល់នោះត្រូវបានអនុញ្ញាត។
 - (c) ប្រសិនបើបាល់ឆ្លងកាត់ខ្សែបន្ទាត់ខាងចុង ឬធ្លាក់ក្នុងខ្សែបន្ទាត់ 13ម៉ែត្រ,
ការទាក់បាញ់ពិន័យត្រូវបានផ្តល់ជូននៅលើខ្សែបន្ទាត់ 13ម៉ែត្រ
ជួយពីកន្លែងដែលបាល់បានធ្លាក់ ឬឆ្លងកាត់ខ្សែខាងចុង។
 - (d) ប្រសិនបើបាល់ឆ្លងកាត់ខ្សែបន្ទាត់សងខាង,
ការទាក់បាញ់ពិន័យត្រូវផ្តល់ជូនពីចំនុច
ដែលបាល់បានឆ្លងកាត់ខ្សែបន្ទាត់។
 - (e) ប្រសិនបើបាល់ឆ្លងកាត់ខ្សែបន្ទាត់សងខាងរវាងខ្សែបន្ទាត់ 13ម៉ែត្រ
និងខ្សែបន្ទាត់ខាងចុង, ការទាក់បាញ់ពិន័យត្រូវបានធ្វើឡើងពីខ្សែបន្ទាត់
13ម៉ែត្រ។

- 15. ប្រសិនបើកីឡាករម្នាក់នៃក្រុមនីមួយៗបង្កើតកំហុសក្នុងពេលតែមួយ, អាជ្ញាកណ្តាលត្រូវបោះបាល់រលងក្បាលកីឡាករម្នាក់នៃក្រុមនីមួយៗ។ កីឡាករដទៃទៀតត្រូវនៅចម្ងាយ 10ម៉ែត្រ។
- 16. នៅពេលអាជ្ញាកណ្តាលបានផ្តល់ការទាក់បាល់ពិន័យ, និងមុនការទាក់បាល់ពិន័យ ប្រសិនបើកីឡាករម្នាក់ក្នុងក្រុមត្រូវបានផ្តល់ការទាក់បាល់ពិន័យ ជាការតបស្នង, ការទាក់បាល់ពិន័យគឺមិនត្រូវបានអនុញ្ញាត, និងការប្រកួត ចាប់ផ្តើមឡើងវិញដោយអាជ្ញាកណ្តាល ដោយការបោះបាល់រលងក្បាលកីឡាករម្នាក់នៃក្រុមនីមួយៗនៅកន្លែង ដែលកំហុសបានកើតឡើង។
- 17. ប្រសិនបើកីឡាករម្នាក់បង្ហាញការជំទាស់ជាមួយការសម្រេចចិត្តរបស់ អាជ្ញាកណ្តាលដែលផ្តល់ការទាក់បាល់ពិន័យទៅអោយក្រុមតបស្តីប្រជែង, ការទាក់បាល់ពិន័យត្រូវបានផ្តល់ជូនពីចំនុច 13ម៉ែត្រដែលមានការចំនេញ ច្រើនជាងខ្សែបន្ទាត់ 13ម៉ែត្រ។ ប្រសិនបើការទាក់បាល់ពិន័យនៅជិតខ្សែបន្ទាត់សងខាង, លើ ឬនៅក្នុងខ្សែបន្ទាត់ 13ម៉ែត្រ, អាជ្ញាកណ្តាលត្រូវដាក់បាល់នៅលើខ្សែបន្ទាត់ 13ម៉ែត្រ, 13ម៉ែត្រជិតជាងចំនុចកណ្តាលនៃទី។

បាល់ប៉េណាល់ទី

- 1. បាល់ប៉េណាល់ទីត្រូវតែត្រូវផ្តល់ជូននៅពេល:
 - (a) កំហុសណាមួយដែលប្រព្រឹត្តិឡើងដោយខ្សែការពារក្នុងតំបន់ ប្រលេន្សក្រោមតូច។
 - b) កំហុសផ្ទាល់ខ្លួនកើតឡើងដោយខ្សែការពារលើខ្សែប្រយុទ្ធក្នុងតំបន់ ប្រលេន្សក្រោមធំ។
 - (c) នៅពេលខ្សែប្រយុទ្ធម្នាក់ដែលនៅក្នុង **ប្រលេន្សក្រោមធំ** ដែលបន្ទាត់បានប៉ះបាល់ រួចត្រូវប្រជែងទាក់បាល់, អាជ្ញាកណ្តាលត្រូវផ្តល់បាល់ប៉េណាល់ទី ទោះបីជា

ស្បែកជើងមិនបានប៉ះដែលបស់កីឡាករក៏ដោយ។

2. នៅពេលខ្សែការពាររារាំងខុសច្បាប់ការទាក់បាល់ពិន័យ 13 ម៉ែត្រដោយផ្ទាល់ នៅពីមុខទី, បាល់ប៉េណាល់ទីត្រូវបានផ្តល់អោយ។
3. បាល់ប៉េណាល់ទីត្រូវបានទាក់ចេញពីទីលាននៅចំនួនកណ្តាល 11 ម៉ែត្រ នៅចំពីមុខទី។ កីឡាករដទៃទៀត លើកលែងអ្នកចាំទី ត្រូវនៅក្រៅខ្សែ បន្ទាត់ 20 ម៉ែត្រ។
4. អ្នកចាំទីអាចធ្វើចលនាមកមុខ ខ្សែបន្ទាត់របស់ទី ប៉ុន្តែមិនអាចឈានមកមុខ ចេញពីខ្សែបន្ទាត់ទីបានទេ រហូតទាល់តែបាល់ត្រូវបានទាក់។
5. ប្រសិនបើអ្នកចាំទីធ្វើចលនាមកមុខ មុខពេលបាល់ត្រូវបានទាក់ និងបាល់ឆ្លងកាត់ខ្សែបន្ទាត់ខាងចុង ប៉ុន្តែមិនចូលចន្លោះបង្គោលទាំងពីរ, នាងសង្គ្រោះបាល់ ឬ បាល់ផ្អាកទៅលើរោង, បាល់ប៉េណាល់ទីត្រូវទាក់ម្តងទៀត។
6. មានតែអ្នកចាំទីម្នាក់គត់មានសិទ្ធិ និងឯកសិទ្ធិក្នុងការពាក់អាវពណ៌ខ្ពស់ ពីសមាជិកក្រុម។

ប្រលេឡូក្រាម

1. ប្រសិនបើខ្សែប្រយុទ្ធម្នាក់ស៊ឹកក្នុងប្រលេឡូក្រាមតូចមុនពេលបាល់ កំចូល ក្នុងវាអង្វែងពេលប្រកួត, និងកីឡាករទាំងអស់មិនអាចយកបាល់បាន ខ្សែ ការពារត្រូវទទួលបានការទាក់បាល់ពិន័យចេញពីតំបន់ចតុកោណ កែងតូច
2. ប្រសិនបើខ្សែប្រយុទ្ធម្នាក់ចូលក្នុងប្រលេឡូក្រាមតូចតាមក្រោយបាល់ស្របច្បាប់ និងបាល់ត្រូវបានយកចេញពីតំបន់នោះ ប៉ុន្តែគ្រឡប់មកវិញមុនពេល ខ្សែប្រយុទ្ធចាកចេញពីតំបន់នោះ, នាងមិនត្រូវបានចាត់ទុកថាបានប្រព្រឹត្តិ កំហុស បើសិននាងមិនលេងបាល់ ឬរារាំងខ្សែការពារ។

ការទាត់បាល់ពីទី

1. សម្រាប់ការទាត់បាល់ពីទីបន្ទាប់ពីបាល់ឆ្លងកាត់ខ្សែបន្ទាត់ខាងចុង ឬរន្តមិនចូលចន្លោះបង្គោលទាំងពីរ ឬបន្ទាប់រកគ្រាប់បាល់បានក្នុងការប្រកួតទាំងអស់ បាល់អាចត្រូវបានទាត់ពីដៃ ឬពីទីលាន ពីខ្សែបន្ទាត់ 20 ម៉ែត្រ នៅចំពីមុខបង្គោលទី កីឡាករទាំងអស់ លើកលែងអ្នកទាត់ និងអ្នកចាំទី ត្រូវនៅក្រៅខ្សែបន្ទាត់ 20 ម៉ែត្រ និងយ៉ាងហោចណាស់ 13 ម៉ែត្រពីបាល់ រហូតទាល់តែបាល់ត្រូវបានទាត់។ នៅពេលអ្នកទាត់មិនមែនជាអ្នកចាំទីត្រូវទាត់បាល់ឡើងពីទី អ្នកចាំទីត្រូវនៅក្នុងចតុកោណកែងតូច រហូតទាល់តែបាល់ត្រូវបានទាត់។
2. បាល់ត្រូវឆ្លងកាត់ខ្សែបន្ទាត់ 20 ម៉ែត្រ មុននឹងត្រូវបានលេងដោយកីឡាករម្នាក់ទៀត។ នៅពេលកីឡាករម្នាក់ទៀតប្រព្រឹត្តិកំហុស ការទាត់បាល់ពីទីនេះ ត្រូវប្រគល់ជូនទៅក្រុមគូរប្រជែងលើខ្សែបន្ទាត់ 20 ម៉ែត្រ ជួយនិងកន្លែងដែល កំហុសបានកើតឡើង។
3. កីឡាករដែលទាត់បាល់ពីទីចេញពីទីលានត្រូវមានជម្រើសក្នុងការប្រើដៃ ឯង។
4. តាមគំនិតរបស់អាជ្ញាកណ្តាល ការទាត់បាល់ពីទីដែលត្រូវបានទាត់ពីទីតាំងដែលមិនត្រឹមត្រូវ ការទាត់បាល់ ពីទីគួរតែត្រូវបានទាត់ម្តងទៀតពីកន្លែងដែលបានកំណត់ដោយអាជ្ញាកណ្តាល។ ការបំពានច្បាប់នេះដដែលៗនឹងបណ្តាលអោយមានការមិនអនុញ្ញាតក្នុង ការទាត់បាល់ពីទី រួចបាល់ត្រូវបោះចូលក្នុងចន្លោះកីឡាករម្នាក់នៃក្រុមទាំងពីរ លើខ្សែបន្ទាត់ 20 ម៉ែត្រ។ កីឡាករទាំងអស់ត្រូវឈរនៅ 10 ម៉ែត្រពីការបោះបាល់ចូល។

អាជ្ញាកណ្តាល

1. អាជ្ញាកណ្តាលត្រូវពាក់អាវខោពិសេស ឬសម្លៀកបំពាក់កីឡា



2. តម្រូវការរបស់អាជ្ញាកណ្តាលគឺ: កញ្ជៃ, នាឡិកាដៃ, កាក់, ខ្មៅដៃ/បិក, សៀវភៅកត់ត្រា, ប្រដាប់ខ្នងខ្មៅដៃ, កាតលឿង និងកាតក្រហម។

3. អាជ្ញាកណ្តាលត្រូវ:

- (a) មកដល់ទីលានប្រកួតទាន់ម៉ោង។
- (b) មានចំណេះដឹងជ្រៅជ្រះអំពីច្បាប់របស់បាល់ទាត់ស្ត្រី Gaelic។
- (c) មានសុខភាពផ្នែករាងកាយ និងផ្លូវចិត្តល្អ។
- (d) យុត្តិធម៌ និងក្លាហាន
- (e) ការសម្រេចចិត្តច្បាស់លាស់
- (f) ត្រូវសង្កេតការប្រកួតជាមួយអ្នកកាត់ក្តី និងអាជ្ញាកណ្តាលខ្សែបន្ទាត់
- (g) មានហេតុផលច្បាស់លាស់

4. ភារកិច្ច និងអំណាចរបស់អាជ្ញាកណ្តាលផ្សេងទៀតដែលត្រូវបានបញ្ជាក់ ក្នុងច្បាប់នៃការប្រកួតរួមមាន:

- (a) ការពារកីឡាដែលចង់លេងក្នុងការប្រកួតដោយអនុលោមតាមច្បាប់ និងដាក់ ពិន័យលើកីឡាករដែលបំពានច្បាប់។

- (b) ចុះហត្ថលេខា និងផ្តល់ច្បាប់ចម្លងនៃឈ្មោះកីឡាករក្នុងក្រុមទៅអោយក្រុមដែល ជាគូប្រជែង មុនពេលចាប់ផ្តើមការប្រកួត។ រាយការណ៍ពិការមិនបានទទួល បញ្ជីឈ្មោះទៅកាន់គណៈកម្មាធិការដែលទទួលខុសត្រូវ។
- (c) ពិនិត្យថាកីឡាករស្លៀកពាក់បានត្រឹមត្រូវ និងរាយការណ៍ដូចគ្នា។
- (d) បានទទួល ប្រសិនបើត្រូវបានស្នើសុំដោយប្រធានក្រុម ឬមន្ត្រី ហត្ថលេខា, អាស័យដ្ឋានពេញលេញ និងក៏របស់កីឡាករណាមួយដែលឈ្មោះរបស់គេ មាននៅលើបញ្ជីផ្លូវការ និងឈ្មោះកីឡាកររៀបរយដែលចូលរួមលេង។
- (e) ផ្តល់ពិន្ទុ ឬមិនផ្តល់ពិន្ទុ។
- (f) ពិភាក្សាជាមួយអ្នកកាត់កី និងអាជ្ញាកណ្តាលខែបន្ទាត់ ឬមន្ត្រីទីបួន នៅពេលចាំបាច់ និងបើមានការផ្លាស់ប្តូរ ឬដកពួកគេណាម្នាក់ចេញ គួរធ្វើមុនការប្រកួតបញ្ចប់។
- (g) ដោះស្រាយការឈ្លានពាននៃជនដែលមិនមានសិទ្ធិលើទីលានប្រកួត។
- (h) កត់ឈ្មោះកីឡាករ និងមន្ត្រីណាដែលបង្ហាត់ដំណើរនៃការប្រកួត។
- (i) អាជ្ញាកណ្តាលត្រូវសម្រេចចិត្តថា តើទីលានប្រកួត គឺសមរម្យសម្រាប់ការ ប្រកួតឬទេ, បញ្ឈប់ការប្រកួតប្រសិនបើដង្ក ឬបញ្ហាផ្សេងទៀត។
- (j) អាជ្ញាកណ្តាលមិនអាចផ្តល់រង្វាន់សម្រាប់ការប្រកួតបាន ប៉ុន្តែអាចផ្តល់ពិន្ទុចុងក្រោយ បើសិនមានការសំណូមពរ។

(k) បន្ថែមម៉ោងបន្ថែមសម្រាប់ការដូរកីឡាករ និងពេលដែលព្រំមានកីឡាករដែលទទួលបានកាតលើង ឬកាតក្រហម។ ទោះបីជាយ៉ាងណាក៏ដោយ ប្រសិនបើបញ្ហានីមួយនៅតែកើតឡើង របាយការណ៍ត្រូវបញ្ជូនទៅ CODA ដែលពាក់ព័ន្ធក្នុងរយៈពេល 48 ម៉ោង នៃការប្រព្រឹត្តិកំហុស។

- 5. នៅពេលកីឡាករម្នាក់, កីឡាករច្រើននាក់ ឬក្រុមបដិសេធមិនបន្តការ ប្រកួត អាជ្ញាកណ្តាលគួរអោយប្រធានក្រុមរយៈពេលប្រហែលបីនាទី ដើម្បីសម្រេចចិត្តជាលើកចុងក្រោយរបស់ពួកគេ។
- 6. ប្រសិនបើក្រុមនៅតែបដិសេធមិនបន្តការប្រកួត, កីឡាករណាមួយ ដែលមានបំណងចង់បន្តការប្រកួតគួរអោយឈ្មោះរបស់នាងទៅ អាជ្ញាកណ្តាល។
- 7. រាយការណ៍ឈ្មោះកីឡាករណាដែលមានរបួស និងស្ថានភាពនៃរបួស។
- 8. អាជ្ញាកណ្តាលត្រូវតឹងរឹងចំពោះកំហុសផ្ទាល់ខ្លួន និងក្នុងករណីការលេខ បែបគ្រោះថ្នាក់ ឬផែនដុំ អាជ្ញាកណ្តាលត្រូវព្រមាន ឬបណ្តេញកីឡាករចេញពី ទីលានដោយផ្អែកលើភាពគ្រោះថ្នាក់នៃការប្រព្រឹត្តិកំហុស។
- 9. អាជ្ញាកណ្តាលត្រូវមានសិទ្ធិក្នុងការបដិសេធការសម្រេចចិត្តរបស់អាជ្ញាកណ្តាលខ្សែបន្ទាត់ ឬអ្នកកាត់កី។
- 10. ក្នុងករណីដែលក្រុមម្ខាងមិនចូលរួម/មិនអាចចូលរួមក្នុងការប្រកួតបាន អាជ្ញាកណ្តាលត្រូវធានាថាក្រុមដែលមានវត្តមាន ត្រូវមានកីឡាករ 11 នាក់ និងទទួលបានបញ្ជីឈ្មោះកីឡាករ។
- 11. បន្ទាប់ពីការប្រកួតបញ្ចប់ អាជ្ញាកណ្តាលគួរផ្ញើបញ្ជីឈ្មោះកីឡាករ និងរបាយការណ៍លម្អិតទៅកាន់គណៈកម្មាធិការទទួលខុសត្រូវលើក្រប បំប៉នចុះទាំងអស់នៃការប្រកួត។

អ្នកកាត់ក្តី & អាជ្ញាកណ្តាលខ្សែបន្ទាត់

1. អ្នកកាត់ក្តី និងអាជ្ញាកណ្តាលខ្សែបន្ទាត់គួរតែសហការជាមួយអាជ្ញាកណ្តាលជាក្រុមមួយ និងជូនដំណឹងដល់អាជ្ញាកណ្តាលពេលដែលមានការប្រព្រឹត្តិកំហុសដែលអាជ្ញាកណ្តាលអាចមើលមិនឃើញ។ អ្នកកាត់ក្តី និងអាជ្ញាកណ្តាលខ្សែបន្ទាត់មានសិទ្ធិក្នុងការចាត់វិធានការណ៍ត្រឹមត្រូវទៅលើការប្រព្រឹត្តិកំហុសដែលអាចកើតឡើង និងដាស់តឿនកីឡាករណាដែលធ្វើអោយមានកំហុសពេលមិនបានគ្រប់គ្រងបាល់។

មន្ត្រីទីបួន

1. នៅពេលដែលមន្ត្រីទីបួនត្រូវបានប្រើ, គាត់/នាងគួរតែនៅតាមខ្សែបន្ទាត់ប្រហែលពាក់កណ្តាលនៃទីលានប្រកួត។ គាត់/នាងអាចត្រូវបានជ្រើសរើស ដោយក្រុមប្រឹក្សាក្រុង, ក្រុមប្រឹក្សាកណ្តាល ឬខេត្ត ឬអនុគណៈកម្មាធិការរបស់ ពួកគេ។
2. ភារកិច្ចរបស់មន្ត្រីទីបួនគឺត្រូវ:
 - (a) ទទួលបានដំណឹងនៃការផ្លាស់ប្តូរកីឡាករដោយការអោយឈ្មោះនឹងលេខរបស់កីឡាករបម្រុង ឬកីឡាករបម្រុងបណ្តោះអាសន្ន និងឈ្មោះនិងលេខរបស់កីឡាករដែលត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរ ឬជំនួស។
 - (b) កត់ត្រានិងរាយការណ៍ការផ្លាស់ប្តូរកីឡាករបម្រុងនិងការផ្លាស់ប្តូរកីឡាករបម្រុងបណ្តោះអាសន្នទាំងអស់អំឡុងពេលប្រកួតទៅអោយអាជ្ញាកណ្តាលសម្រាប់ការសរុបរបាយការណ៍នៃការប្រកួត។
 - (c) បង្ហាញលេខកីឡាករដែលត្រូវបានជំនួសដោយការអេឡិចត្រូនិច ឬដោយប្រើលេខបិតដោយដៃ
 - (d) កំណត់ម៉ោងសម្រាប់ការពិន័យអោយចេញក្រៅទីលានប្រកួត

- (e) ផ្តល់យោបល់ដល់អាជ្ញាកណ្តាល ឬ អាជ្ញាកណ្តាលខ្សែបន្ទាត់ពិការ
ប្រព្រឹត្តិកម្មសព្វដំបូងមិនត្រូវបានប្រើប្រាស់
ឬប្រកាសជាលក្ខណៈដែលមានការប្រកែកគ្នា ថាគឺជាលក្ខណៈ
ឬចេញក្រៅបង្កោយ។
- (f) មិនអនុញ្ញាតអោយជនមិនមានសិទ្ធិនៅក្បែរខ្សែបន្ទាត់
- (g) រាយការណ៍ពិការប្រើអំពើហិង្សាដែលកើតចេញពីមន្ត្រី
ឬកីឡាករ បម្រុងក្នុងក្រុម
ទៅកាន់អាជ្ញាកណ្តាលអំឡុងពេលសម្រាក។
- (h) រាយការណ៍ផ្នែកលើតម្រូវការទៅកាន់អាជ្ញាកណ្តាលមុនពេលចាកចេញពីកន្លែង
ប្រកួត
និងរបាយការណ៍ត្រូវមបញ្ចូលជាមួយរបាយការណ៍របស់អាជ្ញាកណ្តាល
អំពីការបំពានច្បាប់នៅលើខ្សែបន្ទាត់សងខាងអំឡុងពេលប្រកួត។

Ladies Gaelic Football Association
Croke Park
Dublin 3
www.ladiesgaelic.ie