



LIGA AMATUR PAHANG 2023

PERATURAN LIGA DAN UNDANG-UNDANG

Kuantan Sports Liason Venture
No. 29A, Stadium Darul Makmur
25200 Kuantan
Pahang Darul Ehsan



*“Peraturan Liga dan Undang – Undang adalah di Bawah Kuasa Mutlak Jawatankuasa Penganjur (JP) dan Boleh Diubah dari Semasa Ke Semasa Untuk Meningkatkan Mutu Liga Bagi Manfaat Bersama. Semua Pasukan yang Berdaftar di Pertandingan **Liga Amatur Pahang** adalah Terbendung Dibawah Segala Peraturan dan Undang-undang yang Terkandung di Dalam Buku Ini”*



ISI KANDUNGAN

No. Tajuk	Muka Surat
1. NAMA	4
2. PENGURUSAN	4
3. PENDAFTARAN PASUKAN DAN PEMAIN	4
4. KELAYAKAN PEMAIN	5
5. PERSEDIAAN MEDIA DAN SESI FOTOGRAFI	5
6. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN	6
7. FORMAT KEJOHANAN	7
8. PERLAWANAN LIGA	9
9. TEKNIKAL PERLAWANAN	10
10. TEKNIKAL PERLAWANAN	10
11. BANGKU SIMPANAN	11
12. PEMAIN BERDAFTAR	11
13. PERTUKARAN PEMAIN	12
14. DISIPLIN & PENGGANTUNGAN	12
15. JENDELA PEMINDAHAN PEMAIN	12
16. HAL-HAL LAIN TINGKAH LAKU TIDAK BERETIKA	13
17. BANTAHAN & BAYARAN DENDA	13



1. NAMA

1.1. Pertandingan ini dikenali sebagai '**Liga Amatur Pahang**'.

2. PENGURUSAN

2.1. Pertandingan ini akan diuruskan oleh Jawatankuasa Penganjur (JP) Induk, Jawatankuasa Penganjur (JP) Daerah dan Persatuan Bolasepak Negeri Pahang (PBNP).

3. PENDAFTARAN PASUKAN DAN PEMAIN

3.1. Pengesahan penyertaan kelab boleh dibuat dengan membuat bayaran deposit sebanyak RM400 dan melengkapkan Borang A (pendaftaran kelab) melalui **Google Form** selewat-lewatnya pada **16hb April 2023, Sabtu jam 11.00pm**.

3.2. Pasukan perlu melengkapkan pendaftaran pasukan dengan mengisi Borang B (pendaftaran pegawai dan pemain) dan Borang C (pendaftaran skuad) selewat-lewatnya pada **21hb Mei 2023, Ahad jam 11.00pm**.

3.3. Bayaran sebanyak RM40 setiap pemain dan pegawai yang didaftarkan akan dikenakan bagi tujuan pendaftaran pemain di dalam sistem FAM MyPASS.

3.4. Pasukan **WAJIB** mendaftar minimum tiga (3) orang pegawai dan tidak melebihi lapan (8) pegawai.

3.5. Pasukan **WAJIB** mendaftar minimum dua puluh dua (22) orang pemain dan tidak melebihi tiga puluh (30) pemain dalam skuad utama. Hanya dua puluh satu (21) pemain sahaja dibenarkan untuk didaftarkan pada hari perlawanan.

3.6. Pasukan **WAJIB** mendaftar minimum lima (5) pemain warganegara Malaysia berumur bawah 20 tahun bagi tujuan pembangunan komuniti bola sepak. Pemain yang lahir pada tahun 2003 dan seterusnya layak dikira sebagai pemain berumur 20 tahun dan ke bawah. Dua (2) pemain berumur bawah 20 tahun wajib bermain sepanjang perlawanan.

3.7. Pemain bawah umur wajib mengisi Borang Kebenaran Iubapa yang akan disediakan berserta Borang B (Borang Pendaftaran Pemain).

3.8. Setiap pemain dan pegawai yang berdaftar akan diberikan kad rasmi yang perlu di bawa setiap perlawanan.

3.9. Deposit RM400 akan dipulangkan setelah tamat kejohanan. Mana-mana pasukan yang menarik diri tidak akan menerima pemulangan deposit.

3.10. Pendaftaran pemain pada tarikh yang telah ditetapkan oleh **JP** adalah muktamad. Sebarang penambahan atau pertukaran pemain adalah tidak dibenarkan.



4. KELAYAKAN PEMAIN

- 4.1. Setiap kelab **DIBENARKAN** mendaftarkan pemain-pemain yang pernah bermain dengan pasukan Liga Super Malaysia/Piala MFL/Malaysia Premier Futsal League (MPFL)/Piala Presiden/Piala Belia/Liga M3 pada musim 2023 dengan syarat:
- i. Telah ditamatkan kontrak dan mempunyai **Perjanjian Penamatan Kontrak** ATAU **Surat Pelepasan Pemain** dari pasukan sebelumnya;
 - ii. **Perjanjian Penamatan Kontrak** ATAU **Surat Pelepasan Pemain** wajib diserahkan kepada JP.
- 4.2. Pemain yang bermain dengan pasukan Liga M4 bagi musim 2023 **DIBENARKAN** didaftarkan dan bermain, terhad kepada **tiga (3) orang pemain** sahaja.
- 4.3. Pemain dibenarkan bermain **BERLAINAN** Liga M5 dalam satu masa.
- 4.4. Satu (1) pemain hanya boleh bermain untuk satu (1) pasukan sahaja bagi kesemua pasukan **Liga Amatur Pahang**.
- 4.5. Pemain Asing **DIBENARKAN** maksimum dua (2) pemain boleh didaftarkan.
- 4.6. Pemain Asing **WAJIB** mempunyai MyPR/Permit Kerja, Pas Pelajar yang **SAH** dari Jabatan Imigresen Malaysia.
- 4.7. Pemain Asing yang telah berada di Malaysia juga **WAJIB** mempunyai Sijil Perpindahan Antarabangsa (ITC) atau Surat Pelepasan dari bekas pasukan sebelum dibenarkan bermain di dalam perlawanan pertamanya.
- 4.8. **Adalah menjadi tanggungjawab pasukan sepenuhnya untuk memastikan bahawa pemain layak untuk mewakili pasukan tersebut. Kegagalan pasukan untuk memastikan kelayakan pemain akan menyebabkan tindakan undang-undang pertandingan seperti yang ditetapkan jika didapati bersalah. Mana-mana pasukan yang mendaftarkan pemain yang tidak layak semasa hari perlawanan akan memberi kemenangan 3-0 kepada pihak lawan.**
- 4.9. Pihak **Liga Amatur Pahang** tidak bertanggungjawab atas apa-apa kecederaan/kemalangan yang berlaku sebelum/semasa/selepas perlawanan ke atas pemain semasa pertandingan ini dijalankan. Pasukan yang bertanding digalakkan untuk mengambil polisi insurans bagi pemain-pemain.

5. PERSEDIAAN MEDIA DAN SESI FOTOGRAFI

Setiap pasukan bersama lapan (8) pegawai dan tiga puluh (30) maksimum pemain berdaftar wajib menghadiri sesi fotografi **Liga Amatur Pahang**. Setiap pemain akan diberikan kad pemain rasmi untuk kegunaan **Liga Amatur Pahang**. Pemain yang tidak memiliki kad pemain tidak akan dibenarkan bermain.



6. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

- 6.1. Semua perlawanan **Liga Amatir Pahang** akan menggunakan undang-undang serta peraturan berbandukan FIFA Laws of The Game yang dikeluarkan oleh badan antarabangsa FIFA terbitan terkini, melainkan perubahan yang dibuat oleh **JP**, yang terkandung dalam buku peraturan ini.
- 6.2. Pemindaan peraturan hanya boleh dibuat oleh **JP** dan sebarang pindaan akan dimaklumkan kepada semua pasukan.
- 6.3. Pihak **JP** boleh mengenakan tindakan atau hukuman kepada mana-mana pasukan, pegawai atau pemain yang mengingkari syarat-syarat didalam peraturan pertandingan, hukuman yang akan dikenakan adalah seperti berikut:
 - i. Denda tidak lebih **RM30**, untuk kali pertama dan sekiranya kesalahan berulang, denda tidak lebih **RM50** akan dikenakan. Setiap denda akan ditolak dari deposit pasukan.
 - ii. Memotong 3 mata pasukan.
 - iii. Kekalahan 3-0.
 - iv. Digantung serta-merta dan dilarang menyertai kejohanan akan datang.
- 6.4. Jika mana mana pasukan menarik diri daripada liga ini selepas cabutan dibuat atau sebelum menamatkan jadualnya, tindakan tatatertib akan diambil terhadap pasukan tersebut oleh **JP** (kecuali atas sebab sebab yang luar biasa).
- 6.5. Pasukan yang tidak hadir bagi sesuatu perlawanan untuk kali **pertama** akan dikenakan bayaran denda sebanyak **RM300**. Pasukan yang tidak hadir bagi sesuatu perlawanan untuk kali **kedua** akan dikenakan bayaran denda sebanyak **RM600**. Pihak lawan akan menerima kemenangan percuma dengan jaringan 3-0.
- 6.6. Jika ada pasukan menarik diri, pasukan tersebut akan kekal dalam kedudukan liga dan kesemua pasukan akan menerima kemenangan percuma dengan jaringan 3-0.
- 6.7. Setiap pasukan wajib menggunakan nama, logo pasukan dan jersi yang sama atas nama pasukan yang dipertandingkan. Jika ada sebarang perubahan di atas kes tertentu, pasukan wajib mendapatkan kebenaran dari **JP**.



7. FORMAT KEJOHANAN

7.1. Bagi pusingan kumpulan dan kalah mati, perlawanan akan mengambil masa selama 80 minit yang akan dibahagikan kepada dua *half*; selama 40 minit setiap half dengan waktu rehat 8 minit. Jika pengadil atau penganjur memberhentikan permainan atas sebab faktor cuaca atau masalah teknikal seperti lampu padang yang tidak menyala dan perlawanan telah mencapai 70 minit, keputusan perlawanan akan kekal dan diambil kira sebagai masa penuh. Jika perlawanan tidak mencapai 70 minit, perlawanan akan ditunda dan keputusan akan dikekalkan. Perlawanan tundaan akan ditetapkan oleh **JP** dengan skor, barisan pemain dan layangan kad dari perlawanan yang ditunda.

7.2. Kuantan :

- i. Akan bermain dalam 1 kumpulan.
- ii. Bermain liga satu (1) pusingan.
- iii. Dua (2) pasukan teratas akan layak ke Suku Akhir.

7.3. Temerloh :

- i. Akan bermain dalam 1 kumpulan.
- ii. Bermain liga satu (1) pusingan.
- iii. Tiga (3) pasukan teratas akan layak ke Suku Akhir.

7.4. Jengka :

- i. Akan bermain dalam 1 kumpulan.
- ii. Bermain liga satu (1) pusingan.
- iii. Tiga (3) pasukan teratas akan layak ke Suku Akhir.

7.5. Bagi perlawanan yang seri selepas wisel penamat di pusingan kalah mati, perlawanan akan terus ke sepakan penalti.

7.6. Sebanyak lima (5) sepakan penalti akan diberikan kepada setiap pasukan semasa pusingan kalah mati. Pemain-pemain yang berada di atas padang semasa waktu perlawanan tamat sahaja layak untuk mengambil sepakan penalti. Jika kedua-dua pasukan masih seri selepas sepakan kelima, sepakan 'Sudden Death' akan dikuatkuasakan. Jika masih seri selepas kesemua pemain setiap pasukan telah mengambil sepakan penalti, pemain dikehendaki untuk menyepak semula sehingga mendapat pemenang mengikut format 'Sudden Death'.



7.7. Penentuan pemenang akan ditentukan mengikut faktor-faktor menurut turutan berikut:

- i. Mata - Jumlah kutipan mata.
- ii. *Head to Head* - Keputusan perlawanan di antara pasukan.
- iii. Perbezaan Gol - Perbezaan antara jumlah gol dijaringkan & jumlah bolos.
- iv. Jaringan Gol - Jumlah gol yang dijaringkan oleh pasukan.
- v. *Fairplay* - Jika terdapat dua (2) atau lebih pasukan mendapat mata yang sama, beza gol yang sama dan jaringan gol yang sama, pemenang teratas akan ditentukan oleh 'fairplay' iaitu pasukan yang mengumpul jumlah kad kuning terendah.
- vi. Sepakan penalti - Hanya digunakan apabila semua kaedah di atas gagal.

7.8. Untuk perlawanan Suku Akhir, undian akan diadakan bagi menentukan pihak lawan masing-masing mengikut format berikut:

- QF1 Juara Daerah lwn Tempat Ke-3 Daerah
- QF2 Juara Daerah lwn Tempat Ke-3 Daerah
- QF3 Juara Daerah lwn Naib Juara Daerah
- QF4 Naib Juara Daerah lwn Naib Juara Daerah

Peringkat Separuh Akhir:

- SF1 Pemenang QF1 lwn Pemenang QF2
- SF2 Pemenang QF3 lwn Pemenang QF4

Peringkat Akhir:

- F Pemenang SF1 lwn Pemenang SF2



8. PERLAWANAN LIGA

- 8.1. Perlawanan akan ditunda sekiranya pengadil tidak dapat hadir ke perlawanan.
- 8.2. Mana-mana pasukan yang lewat **15 minit** selepas waktu perlawanan akan memberikan kemenangan 3-0 walkover kepada pihak lawan. Pemain perlu berada di dalam padang dalam posisi mereka untuk mengaktifkan peraturan ini. Jika kedua-ke dua pasukan gagal untuk masuk ke padang 15 minit selepas waktu perlawanan, kedua-dua pasukan akan mendapat kosong (0) mata untuk perlawanan tersebut dan jaringan gol tidak berubah.
- 8.3. Pasukan perlu mempunyai sekurang-kurangnya tujuh (7) pemain yang hadir serta layak bermain untuk diambil kira sebagai bersedia memulakan perlawanan, dan jumlah ini mesti meningkat ke sebelas (11) pemain pada awal sepakmula separuh masa kedua. Sekiranya pasukan gagal mematuhi peraturan ini, pihak lawan akan diberi kemenangan walkover 3-0. Sekiranya pasukan lawan sudah mendahului dengan perbezaan jaringan gol lebih dari 3-0 pada tamat masa pertama, keputusan tersebut akan diambil.
- 8.4. Setiap pasukan wajib menurunkan dua (2) pemain berumur bawah 20 tahun pada hari perlawanan dan wajib bermain sepanjang perlawanan. Pasukan yang gagal membuat demikian akan diberi amaran dan hanya boleh beraksi dengan sepuluh (10) pemain di atas padang.
- 8.5. Kelayakkan dan pendaftaran pemain di dalam kelab dan pada hari perlawanan adalah tanggungjawab sepenuhnya oleh kelab atau pasukan tersebut. Sekiranya pasukan gagal mematuhi peraturan ini, pihak lawan akan diberi kemenangan walkover 3-0.
- 8.6. Masa permainan pada separuh pertama akan dikurangkan mengikut kadar kelewatan perlawanan berlangsung.
- 8.7. Kegagalan mana-mana pasukan untuk menyelesaikan sebarang denda akan menyebabkan pasukan tersebut tidak boleh bermain pada perlawanan seterusnya.
- 8.8. Jika mana mana pasukan menarik diri daripada **Liga Amatur Pahang** selepas cabutan dibuat atau sebelum menamatkan jadualnya, tindakan tatatertib akan diambil terhadap pasukan tersebut oleh **JP** (kecuali atas sebab sebab yang luar biasa).



9. TEKNIKAL PERLAWANAN

- 9.1. Setiap pasukan **WAJIB** menyerahkan senarai nama maksimum dua puluh satu (21) pemain yang akan bermain selewat-lewatnya **12 tengah hari** pada hari perlawanan.
- 9.2. Setiap pasukan yang bertanding wajib melengkapkan deklarasi jersi pasukan di dalam *Whatsapp group* rasmi bagi tujuan penyelarasan jersi.
- 9.3. Pasukan pelawat dalam jadual perlawanan adalah bertanggungjawab untuk menukar set jersi jika berlaku pertembungan dengan pasukan tuan rumah. Sekiranya pasukan tuan rumah tidak melengkapkan deklarasi jersi pasukan di dalam *Whatsapp group* rasmi & menyebabkan perlawanan tidak dapat diteruskan oleh pengadil disebabkan warna jersi, pasukan tersebut akan dikenakan kekalahan walkover 3-0.
- 9.4. Sekiranya mana-mana pasukan yang menyebabkan perlawanan tidak dapat diteruskan oleh pengadil disebabkan percanggahan warna jersi akan dikenakan kekalahan walkover 3-0.
- 9.5. Setiap pasukan **WAJIB** membawa dua set jersi *Home* dan *Away* ke setiap perlawanan termasuk penjaga gol.
- 9.6. Nombor jersi pemain hendaklah didaftarkan pada borang pendaftaran skuad. Nombor pemain boleh ditukar sebelum perlawanan bermula bagi setiap perlawanan. Pemain tidak dibenarkan menggunakan nombor jersi yang sama di dalam padang.
- 9.7. Setiap pemain **WAJIB** untuk memakai jersi & stoking yang seragam. Kelonggaran akan diberikan bagi warna seluar pemain. Kedua-dua pasukan boleh gunakan warna seluar yang sama jika tiada pilihan tapi pasukan pelawat dinasihatkan untuk tukar ke set yang berbeza. Pemain yang tidak mempunyai pakaian yang seragam dan bernombor tidak akan dibenarkan untuk masuk ke padang dan bermain.
- 9.8. Shin-pad & stokin panjang adalah wajib bagi semua pemain. Mana-mana pemain yang tidak memakai shin-pad tidak akan dibenarkan bermain. Jika pemain ingin memakai 'tights', warna 'tights' tersebut wajib berwarna sama dengan warna seluar pendek atau jalur dihujung seluar pendek dengan syarat semua pemain pasukan tersebut perlu memakai warna 'tights' yang sama.
- 9.9. Pemain tidak dibenarkan memakai barangan kemas dan aksesori seperti rantai, gelang, cincin, jam tangan atau apa-apa barangan yang boleh mencederakan pemain lain di atas padang.
- 9.10. Semasa perlawanan berlangsung hanya pegawai dan pemain pasukan yang sedang bermain sahaja dibenarkan masuk ke kawasan teknikal perlawanan. Pegawai pasukan wajib memakai kad pegawai rasmi manakala pemain wajib memakai bib semasa berada di kawasan teknikal pasukan. Bib akan disediakan oleh pihak **Liga Amatur Pahang** sekiranya pasukan tidak mempunyai bib sendiri.
- 9.11. 'Match Ball' rasmi perlawanan akan disediakan oleh pihak **Liga Amatur Pahang**.



10. BANGKU SIMPANAN

- 10.1. Hanya enam (6) pegawai rasmi pasukan yang berdaftar dan maksimum sepuluh (10) pemain simpanan yang berdaftar sahaja yang dibenarkan berada di bangku simpanan ketika hari perlawanan.
- 10.2. Pengurus, Ketua Jurulatih, Fisio, Kitman yang berada di bangku simpanan hendaklah berseluar panjang, berkasut & **WAJIB** memakai kad pegawai rasmi yang disediakan.
- 10.3. Hanya jurulatih fizikal seperti Pembantu Jurulatih, Jurulatih Penjaga Gol sahaja dibenarkan memakai short pant.
- 10.4. Setiap pasukan wajib membersihkan dan mengosongkan kawasan bangku simpanan termasuk bilik persalinan selepas tamat perlawanan. Mana-mana pasukan yang didapati gagal mematuhi peraturan ini akan didenda **RM50**. Setiap denda akan ditolak dari deposit pasukan.

11. PEMAIN BERDAFTAR

- 11.1. Koordinator atau petugas yang dilantik oleh JP akan mula menyemak pemain 30 minit sebelum perlawanan bermula bersama dokumen yang mempunyai nombor IC atau kad pemain rasmi **Liga Amatur Pahang**. Pemain yang gagal menyediakan dokumen sokongan seperti di atas sebelum masuk padang tidak dibenarkan bermain dalam perlawanan tersebut.
- 11.2. Setiap pasukan wajib membawa kad pemain rasmi pada setiap perlawanan. Sebarang kehilangan atau kerosakan perlu dilaporkan ke **JP** akan dikenakan denda sebanyak **RM30** untuk kad pemain rasmi yang baru. Setiap denda akan ditolak dari deposit pasukan.
- 11.3. Pemain yang lambat hadir dan belum mendaftarkan diri wajib berjumpa dengan Koordinator atau petugas yang dilantik oleh **JP** untuk mendaftarkan diri sebelum boleh memasuki padang untuk bermain. Pemain yang lambat hadir dan tidak berdaftar di dalam startlist tidak akan dibenarkan bermain.

12. PERTUKARAN PEMAIN

- 12.1. Pertukaran pemain adalah berdasarkan '*standard substitution*' di mana pemain yang sudah dikeluarkan dari padang semasa waktu permainan tidak boleh dimasukkan semula.
- 12.2. Sebanyak tujuh (7) pertukaran pemain akan dibenarkan sepanjang perlawanan maksimum. Pertukaran pemain wajib dibuat dengan mengisi borang pertukaran pemain dan juga wajib memaklumkan kepada pengadil keempat. Pertukaran pemain perlu dibuat di garisan tengah padang dan perlu mendapat kebenaran pengadil perlawanan.
- 12.3. Bagi mengurangkan gangguan terhadap perjalanan perlawanan, setiap pasukan diberikan maksima 5 peluang pertukaran semasa perlawanan; pertukaran pemain juga dibenarkan semasa rehat separuh masa.



13. JENDELA PEMINDAHAN PEMAIN

- 13.1 Jendela pemindahan pemain akan dibuka pada 24hb Julai 2023, Isnin sehingga 29hb Julai 2023, Ahad jam 11.00 malam. Maksimum hanya tiga (3) pemain sahaja dibenarkan untuk ditambah. Pemain-pemain yang baru didaftarkan akan dibenarkan bermain pada perlawanan kalah mati Suku Akhir iaitu pada 12hb Ogos 2023.
- 13.2 Perpindahan pemain dari pasukan yang bertanding dalam Liga Amatur Pahang perlu mendapatkan surat pelepasan dari pasukan tersebut.
- 13.3 Bayaran RM30 akan dikenakan bagi setiap pemain baru untuk caj perkhidmatan & proses photoshoot bagi mendapatkan kad rasmi pemain.

14. DISIPLIN & PENGGANTUNGAN

- 14.1. Pemain yang mendapat satu (1) kad merah akan digantung dua (2) perlawanan. Pemain yang mendapat kad kuning kedua (2) diikuti kad merah dalam perlawanan yang sama akan digantung satu (1) perlawanan berikutnya.
- 14.2. Pasukan yang menurunkan pemain yang digantung perlawanan sebelum tamat tempoh penggantungan akan diberikan kemenangan walkover 3-0 kepada pasukan lawan.
- 14.3. Pemain yang mendapat sebanyak tiga (3) kad kuning terkumpul akan digantung satu (1) perlawanan yang berikutnya.
- 14.4. Kad kuning terkumpul tidak akan diambil kira semasa perlawanan pusingan kalah mati.
- 14.5. Pemain yang mendapat kad merah atau terlibat dalam sebarang tingkah laku keganasan atau pergaduhan boleh digantung sekurang-kurangnya tiga (3) perlawanan atau hukuman yang lebih berat. Kesalahan dan hukuman yang melibatkan keganasan dan tingkah laku tidak beretika akan diputuskan oleh Jawatankuasa (JP) Tatertib. Pemain yang masih di dalam proses keputusan JP Tatertib tidak dibenarkan bermain sehingga keputusan penggantungan diumumkan.



15. HAL-HAL LAIN TINGKAH-LAKU TIDAK BERETIKA

- 15.1. Sekiranya terdapat pemain, pemain simpanan, pegawai pasukan atau wakil pasukan bertindak agresif dengan mengancam mana-mana individu lain dalam kawasan premis **Liga Amatur Pahang** yang terlibat secara langsung dengan liga, **JP** akan menggantung individu tersebut untuk sebahagian, ataupun sepenuh pertandingan. Pasukan yang mempunyai para penyokong yang memasuki kawasan padang dengan tujuan untuk meraikan gol atau sebab lain yang tidak diterima pengadil akan dikenakan tindakan untuk berada di luar kawasan padang pada hari pertandingan. Sekiranya gagal, tindakan penggantungan penyokong pasukan akan ditentukan oleh pihak **JP**.

16. ADUAN, BANTAHAN & BAYARAN DENDA

- 16.1. Pasukan yang ingin membuat bantahan rasmi selepas tamat perlawanan perlu membayar **RM300** sebagai yuran pentadbiran dan menghantar surat rasmi beserta bukti dalam tempoh masa 24 jam selepas tamat perlawanan.
- 16.2. Segala denda pemain, pegawai dan penyokong pasukan adalah di bawah tanggungjawab pasukan dan perlu dijelaskan oleh pasukan. Pasukan harus menjelaskan segala bayaran pentadbiran dan denda sebelum perlawanan seterusnya bermula.

