

শারীরিক শিক্ষা চর্চা বিভাগ  
খুলনা বিশ্ববিদ্যালয়  
শহিদ মীর মুক্খ আন্তঃডিসিপ্লিন ফুটবল প্রতিযোগিতা-২০২৫ এর বাইলজ

১ম খণ্ড ( নিয়মাবলী )

পৃষ্ঠা- ০১

- ১। বিশ্ববিদ্যালয়ে নিয়মিত অধ্যয়নরত প্রকৃত ছাত্রদের দ্বারা প্রতিটি ডিসিপ্লিনের দল গঠিত হবে। প্রতি দলের খেলোয়াড় তালিকায় (১১+৫)= মোট ১৬ জনের অতিরিক্ত খেলোয়াড় থাকতে পারবে না। তবে স্নাতক ডিগ্রী / মাস্টার্স ডিগ্রীর উত্তীর্ণ ফলাফল পরীক্ষা নিয়ন্ত্রক দপ্তরে জমা হলে উক্ত ফলাফল প্রকাশিত ছাত্র ঐদিন হতে প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণে অযোগ্য বলে বিবেচিত হবে অর্থাৎ ছাত্র ছাড়া অবস্থায় খেলায় অংশগ্রহণ করতে পারবে। এরপরও যদি এরূপ কোন ছাত্র খেলায় অংশগ্রহণ করে এবং বিপক্ষ দল যদি প্রটেষ্ট করে এবং প্রমানিত হয় তবে সেক্ষেত্রে প্রটেষ্টকারী দলকে বিজয়ী ঘোষণা করা হবে এবং অভিযুক্ত দলের বিরুদ্ধে এই বাইলজের ০৯নং ধারার ফলাফল অংশ কার্যকর হবে। তবে প্রটেষ্ট খেলা শেষ হওয়ার ২ঘন্টার মধ্যে করতে হবে।
- ২। শুধুমাত্র খুবি শিক্ষার্থীদের দ্বারাই ডিসিপ্লিনের দল গঠিত হবে। সকল ডিসিপ্লিনের শিক্ষার্থী প্রতিনিধিদের সম্মতিতে খেলোয়াড়দের বয়স ২৬ বছরের মধ্যে হতে হবে।
- ৩। প্রত্যেক ডিসিপ্লিনের খেলোয়াড়দের নিজ নিজ জার্সি পিছনে ও সামনে যথাক্রমে ৯/৬ এবং ৪/৫ ইঞ্চি স্পষ্ট ভাবে (ভিজিবল)নম্বর অবশ্যই লিপিবদ্ধ করতে হবে। নম্বরসহ জার্সি ছাড়া কোন দল খেলায় অংশগ্রহণ করতে পারবে না এবং শারীরিক শিক্ষা চর্চা বিভাগ কর্তৃক জার্সি ডিজাইন অনুসরণ করতে হবে।
- ৪। অংশগ্রহণকারী দলসমূহকে প্রথম পর্বে ০৮টি গ্রুপে বিভক্ত করে গ্রুপ ভিত্তিক লীগ অনুষ্ঠিত হবে তারপর প্রতি গ্রুপের চ্যাম্পিয়ন ও রানারআপ দলকে ( ১৬টি দল) নিয়ে দ্বিতীয় রাউন্ড অনুষ্ঠিত হবে তারপর পর্যায়ক্রমে কোয়ার্টারফাইনাল, সেমিফাইনাল ও ফাইনাল খেলা অনুষ্ঠিত হবে। গ্রুপ নির্ধারণের ক্ষেত্রে গত প্রতিযোগিতার ৮টি কোয়ার্টারফাইনালিস্টদের মধ্যে চ্যাম্পিয়ন ও রানার-আপ দলকে এ এবং বি গ্রুপের প্রথম দল হিসাবে রাখা হবে এবং অবশিষ্ট ০৬টি কোয়ার্টারফাইনালিস্টদের মধ্যে মেদানুসারে সি,ডি,ই,এফ,জি এবং এইচ গ্রুপের প্রথম দল হিসাবে রাখা হবে। তারপর অবশিষ্ট সকল দলগুলোকে নিয়ে লটারীর মাধ্যমে বিভিন্ন গ্রুপে রাখা হবে।
- ৫। এই প্রতিযোগিতায় গ্রুপ-লীগ পর্যায় থেকে কোয়ার্টার ফাইনাল পর্যন্ত খেলা ২৫-১০-২৫ মিনিট করে অনুষ্ঠিত হবে এবং সেমিফাইনাল থেকে ফাইনাল পর্যন্ত খেলা ৩০-১০-৩০ মিনিট করে অনুষ্ঠিত হবে। শুধুমাত্র গ্রুপ-লীগ পর্যায়ের এই ২৫-১০-২৫ মিনিটের খেলা শেষে জয়ী দল ৩ পয়েন্ট পাবে, বিজ্ঞীত দল কোন পয়েন্ট পাবে না এবং ড্র হলে উভয় দল ১ পয়েন্ট করে পাবে। নকআউট পর্বের সকল খেলার ( ২য় রাউন্ড থেকে) নির্ধারিত সময় শেষে সমতা থাকলে সরাসরি টাইব্রেকারের মাধ্যমে ফলাফল নিষ্পত্তি করা হবে।
- ৬। গ্রুপ চ্যাম্পিয়ন নির্ধারণের ক্ষেত্রে প্রথমে অর্জিত সর্বাধিক ম্যাচ পয়েন্ট গণ্য করা হবে। একাধিক দলের ম্যাচ পয়েন্ট (গ্রুপ পর্যায়ে) সমান হলে নরমাল খেলার নির্দিষ্ট সময়ে অর্জিত গোল ব্যবধান গণ্য করা হবে। গোল ব্যবধান সমান হলে খেলায় হলুদকার্ড এবং লালকার্ডের ব্যবধান গণ্য করা হবে।  
**গোল ও কার্ড ব্যবধান হিসাবের নিয়ম:** একাধিক দলের সকল খেলার অর্জিত মোট গোলসংখ্যা সমান হলে পরবর্তীতে দলের খাওয়া গোল হিসাব করা হবে। যেমন একটি দল তার সকল খেলা মিলে গোল অর্জন করেছে ০৫টি এবং খেয়েছে ০৩টি তাহলে তার সর্বসাকুল্যে অর্জন হলো +২ গোল, এবং অপর দল সকল খেলা মিলে গোল অর্জন করেছে ০৫টি কিন্তু গোল খেয়েছে ০৪টি তাহলে তার সর্বসাকুল্যে অর্জন +১ গোল, এক্ষেত্রে যে দলের +২ গোল থাকলো সেদল আগে বিবেচিত হবে। আবার একটি দল গোল করেছে ০৫টি এবং গোল খেয়েছে ০৩টি তাহলে তার সর্বসাকুল্যে অর্জন +২ গোল কিন্তু অপর একদল গোল করেছে ০৪টি কিন্তু গোল খেয়েছে ০২টি তাহলে তার সর্বসাকুল্যে অর্জন +২ গোল, এরকম ক্ষেত্রে গোল ব্যবধান সমতা হলে ০৫ গোল করা দলই গ্রুপ চ্যাম্পিয়ন/গ্রুপ রানার-আপ নির্ধারণের ক্ষেত্রে আগে বিবেচিত হবে। কারণ বেশী গোল করা দলই আগে বিবেচিত হবে। এই ফর্মুলা অনুযায়ী গোল ব্যবধানের ক্ষেত্রে গোল সংখ্যা - ( বিয়োগ )ও হতে পারে, সেক্ষেত্রে যাদের গোল অর্জনে - ( বিয়োগ ) সংখ্যা বেশী থাকবে তারা গ্রুপ চ্যাম্পিয়ন/গ্রুপ রানার আপ নির্ধারণের ক্ষেত্রে পরে বিবেচিত হবে। এক্ষেত্রেও সমতা হলে লাল কার্ড ও হলুদ কার্ডের হিসাব বিবেচনা করা হবে অর্থাৎ যে দলের সকল খেলার মোট কার্ড সংখ্যা কম থাকবে তারা আগে বিবেচিত হবে ( ০১টি লালকার্ড=০৩টি হলুদ কার্ড )। কোন খেলোয়াড় যদি একই ম্যাচে ০১টি হলুদকার্ড প্রাপ্ত হওয়ার পর সরাসরি আরো ০১টি লালকার্ড প্রাপ্ত হয় তাহলে গ্রুপ চ্যাম্পিয়ন/রানার-আপ নির্ধারণের সময় দলের (১+৩)= মোট ০৪টি হলুদকার্ড যোগ হবে এবং যদি একই ম্যাচে কোন খেলোয়াড় পর পর একটি একটি করে ০২টি হলুদ কার্ড পেয়ে স্বাভাবিক ভাবে লালকার্ড প্রাপ্ত হয় তাহলে দলের হলুদকার্ড গণনার ক্ষেত্রে তার দলের (১+১)= মোট ০২টি হলুদকার্ড যোগ হবে। যদি উপরোক্ত সকল ক্ষেত্রে সমতা থাকে তাহলে এরপর একই গ্রুপের শুধুমাত্র দুটি দলের ক্ষেত্রে সমতা হলে ঐ দুটি দলের ভেতর হেড টু হেড অর্থাৎ ঐ দুই দলের মধ্যে যেদল বিজয়ী হয়েছিল সেইদল যোগ্য বলে বিবেচিত হবে। আর যদি দুই বা দুয়ের অধিক দলের সকল ক্ষেত্রে সমতা থাকে তাহলে টচের মাধ্যমে মিমাংসা করা হবে।
- ৭। খেলা শুরু ১৫মিনিট পূর্বে প্রতি দলকে পূর্ণ প্রস্তুত অবস্থায় মাঠে হাজির হয়ে দায়িত্বপ্রাপ্ত কর্মকর্তার নিকট খেলোয়াড় তালিকা জমা দিয়ে মাঠে প্রবেশ করতে হবে। দলীয় ম্যানেজার অবশ্যই শিক্ষক হতে হবে এবং খেলোয়াড় তালিকায় অফিসিয়াল অর্থাৎ দলীয় সহকারী ম্যানেজার এবং কোচ শিক্ষার্থীদের মধ্যে থেকেই হতে হবে। খেলা চলাকালীন বহিরাগত কেউ টেকনিক্যাল এরিয়া বা ভিসিনিটিতে থেকে নির্দেশনা দিতে পারবে না।
- ৮। খেলা শুরুর নির্দিষ্ট সময় অতিক্রান্ত হওয়ার পরও যদি কোন দল মাঠে পূর্ণ প্রস্তুত অবস্থায় উপস্থিত হতে ব্যর্থ হয় সেক্ষেত্রে রেফারী নির্দিষ্ট সময়ের পর ১০ (দশ) মিনিট অপেক্ষা করবেন এবং ঐ ১০ (দশ) মিনিটের মধ্যে খেলা শুরু করা না গেলে নির্দিষ্ট সময়ে মাঠে উপস্থিত দলকে শুধু তাত্ক্ষণিক বিজয়ী ঘোষণা করা হবে। নির্দিষ্ট সময়ে মাঠে অনুপস্থিত দল এই প্রতিযোগিতার আর কোন খেলায় অংশগ্রহণ করতে পারবে না অর্থাৎ ঐ দল ওয়াক ওভার দিয়েছে বলে ধরে নেয়া হবে এবং ঐ দলের (পূর্বে যদি কোন খেলা হয়ে থাকে) স্বপক্ষে এবং বিপক্ষের সব ফলাফল বাতিল হয়ে যাবে। অর্থাৎ আদৌ ঐ দল খেলায় অংশগ্রহণ করেনি বলে গণ্য করা হবে। তবে ঐ দলের বিপক্ষে অন্য দলের খেলোয়াড়দের ব্যক্তিগত নৈপুণ্য প্রতিযোগিতার শেষ পর্যন্ত বহাল থাকবে অর্থাৎ কোন খেলোয়াড় ঐদলের বিপক্ষে যদি গোল করে থাকে তবে তা তার ব্যক্তিগত নৈপুণ্য হিসাবে বহাল থাকবে কিন্তু টাইব্রেকারের গোল বিবেচিত হবে না যেমন সেরা গোলদাতা নির্বাচনের ক্ষেত্রে ইত্যাদি।
- ৯। ওয়াক ওভার প্রদানকারী দল পরবর্তী ০১টি আন্তঃডিসিপ্লিন ফুটবল প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করতে পারবে না।
- ১০। একজন খেলোয়াড় পরপর দুটি ম্যাচে হলুদ কার্ড পেলে সেই খেলোয়াড় তার নিজ দলের পরবর্তী একটি ম্যাচে অংশগ্রহণ করতে পারবে না যেমন: ১ম ম্যাচে ১টি হলুদকার্ড পেয়েছে ২য় ম্যাচে আবার ১টি হলুদকার্ড পেয়েছে তাহলে সে আর তার দলের ৩য় খেলায় অংশগ্রহণ করতে পারবে না। কিন্তু ১ম ম্যাচে হলুদকার্ড পেয়েছে ২য় ম্যাচে কোন কার্ড পাইনি ৩য় ম্যাচে হলুদকার্ড পেয়েছে তাহলে পরের ম্যাচে অংশগ্রহণ করতে পারবে। অনুরূপভাবে ১ম পর্বের একটি খেলায় ১টি হলুদকার্ড পেয়েছে আবার পরের ম্যাচ অর্থাৎ কোয়ার্টার ফাইনালে ১টি হলুদকার্ড পেয়েছে তাহলে সেমিফাইনালে সেই খেলোয়াড় অংশগ্রহণ করতে পারবে না অর্থাৎ পরপর দুটি ম্যাচে হলুদকার্ডের জন্য পরবর্তী একটি ম্যাচে অংশ নিতে পারবে না। লালকার্ডপ্রাপ্ত খেলোয়াড় তার পরবর্তী একটি ম্যাচে অংশ নিতে পারবে না। যেমন: কোয়ার্টারফাইনালে লালকার্ড পেলে সেমিফাইনালে অংশ নিতে পারবে না এভাবে পরের একটি ম্যাচে অংশ নিতে পারবে না। তবে পরবর্তী খেলার জন্য ঐ দল তাদের বোনাফাইড ছাত্র (শাশিবিতে জমা দেয়া রেজিস্ট্রিকৃত ২৫ জনের মধ্যে যেকোন খেলোয়াড়) দ্বারা ১৫জনের দল প্রস্তুত করতে পারবে।
- ১১। যদি উভয় দলের বিলম্বের কারণে নির্দিষ্ট সময়ে খেলা শুরু করা না যায় তবে সেক্ষেত্রে রেফারী টুর্নামেন্ট পরিচালনাকারী কমিটির দায়িত্বপ্রাপ্ত কর্মকর্তার সাথে আলোচনা করে সিদ্ধান্ত গ্রহণ করবেন।
- ১২। প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণের জন্য প্রত্যেক খেলোয়াড়কে প্রথমে রেজিস্ট্রার্ড হতে হবে সেক্ষেত্রে প্রত্যেক দলকে খেলা শুরুর অন্তত ০১দিন পূর্বে ডিসিপ্লিন প্রধানের স্বাক্ষরকৃত ২৫জন খেলোয়াড়ের ছবি ও আইডিকার্ড (ফটোকপি সত্যায়িত) সহ তালিকা শাশিবিতে জমা প্রদান করতে হবে এবং এই রেজিস্ট্রিকৃত ২৫জন খেলোয়াড়ই এই টুর্নামেন্টে অংশগ্রহণ করতে পারবে তবে ইনজুরী বা অন্য কোন কারণে এই ২৫জনের বাইরে কোন খেলোয়াড় খেলতে চাইলে সেক্ষেত্রে ঐ/ঐসকল খেলোয়াড়ের ছবি ও আইডিকার্ডসহ (ফটোকপি) নতুন তালিকা ডিসিপ্লিন প্রধানের মাধ্যমে স্বাক্ষর করে শাশিবিতে জমা প্রদান করে রেজিস্ট্রেশন করিয়ে খেলায় অংশ নিতে হবে।
- ১৩। যদি উভয় দল খেলায় অনুপস্থিত থাকে তাহলে ঐ খেলায় উভয় দল কোন পয়েন্ট পাবে না এবং এই উভয় দলকে ওয়াক ওভার প্রদানকারী দল হিসাবে বিবেচনা করা হবে। এবং সেক্ষেত্রে উভয় দলের ক্ষেত্রে বাইলজের ০৯নং ধারা কার্যকর করা হবে।

- ১৪। খেলা চলাকালীন রেফারীর অনুমতি ক্রমে নিয়মানুযায়ী যেকোন সময় সর্বচ্চো ০৩(তিন) জন খেলোয়াড় বদল করা যাবে। তবে একবার বদল হয়ে বাইরে আসা খেলোয়াড় পুনরায় খেলতে পারবে না। কোন চশমা, ঘড়ি, তাবিজ, আংটি, হার, ব্রেছলেট (যেকোন ধরনের অর্নামেন্ট) পরে খেলতে পারবে না।
- ১৫। যদি প্রাকৃতিক দুর্যোগ বা অন্য কোন অনিবার্য কারণে কোন খেলা পরিত্যক্ত হয় (আংশিক অথবা সম্পূর্ণ) তাহলে সেই খেলাটি খেলার ধরণ অনুযায়ী অন্য সময় অনুষ্ঠিত হবে।। এক্ষেত্রে যদি কোন খেলা শুরুই না হয় তবে সেটা প্রথম থেকে শুরু হবে আর যদি কোন খেলা শুরুর হওয়ার পরে বন্ধ হয়ে যায় তবে যেখানে খেলা বন্ধ হয়েছে সেখান থেকে অনুষ্ঠিত হওয়া খেলার ফলাফল বহাল রেখে বাকী অংশটুকু খেলা হবে।
- ১৬। খেলা চলাকালীন সময়ে রেফারী/সহকারী রেফারীর সিদ্ধান্তের বিরুদ্ধে কেউ কোনরূপ আপত্তি করতে পারবে না। খেলার ফলাফল যাই হউক না কেন সেই ফলাফলই বহাল থাকবে।
- ১৭। একটি দলের প্রতিটি খেলোয়াড়কে প্রতিযোগিতার শুরু হতে শেষ পর্যন্ত প্রতিটি খেলায় একই নম্বরের জার্সি পরিধান করে খেলতে হবে। জার্সি নম্বর বদল কর গ্রহণযোগ্য নয় তবে নতুন কোন খেলোয়াড় অর্ন্তভুক্ত হলে খেলোয়াড় তালিকায় জার্সি নম্বরের পাশে অবশ্যই "নতুন খেলোয়াড়" কথাটি লিখতে হবে। খেলোয়াড় তালিকায় খেলোয়াড়ের নাম সার্টিফিকেট অনুযায়ী বড় হাতের অক্ষরের স্পষ্ট করে লিখতে হবে।
- ১৮। খেলা চলাকালীন সময়ে কোন ক্ষেত্রে যদি উভয় দলের জার্সির রং একই রকম হয়ে যায় সেক্ষেত্রে এক সেট জার্সি শারীরিক শিক্ষা চর্চা বিভাগ সরবরাহ করবে। এবং ঐ জার্সি কারা পরিধান করবে তা টসের মাধ্যমে নির্ধারণ করা হবে এবং খেলা শেষে ঐ জার্সি শারীরিক শিক্ষা চর্চা বিভাগে ফেরৎ দিতে হবে।
- ১৯। খেলোয়াড় তালিকায় ১৫জনের বেশী খেলোয়াড়ের নাম লিপিবদ্ধ করা যাবে না।
- ২০। খেলার সময় অতিরিক্ত খেলোয়াড়দের নির্দিষ্ট স্থানে টেকনিক্যাল এরিয়ায় সাবস্টিটিউট বেঞ্চে বসে থাকতে হবে। কোন খেলোয়াড়, দর্শক, সমর্থক কোন ক্রমেই গোল পোস্টের কাছাকাছি বা পিছনে রেস্ট্রিকটেড এরিয়ায় থাকতে পারবে না।
- ২১। ফুটবলের নরমাল নিয়ম কানুন ( থ্রো-ইন, কর্ণার কিক, ব্যাক পাস, ফ্রি কিক, ড্রপ বল, গোল কিক ইত্যাদি) ফিফার আইনানুযায়ী প্রচলন থাকবে। তবে কোন রূপ জটিলতায় ক্রীড়া পরিচালনা কমিটির সিদ্ধান্ত কার্যকর হবে।
- ২২। প্রতি খেলোয়াড়কে অবশ্যই সিনগার্ড পরে খেলতে হবে। সিনগার্ড ছাড়া কোন খেলোয়াড় খেলায় অংশগ্রহণ করতে পারবে না। হাতের নখ অবশ্যই ছোট রাখতে হবে যাতে খেলোয়াড়রা আহত না হয়।
- ২৩। যদি বাংলা বুট পরে কোন খেলোয়াড় খেলতে চায় তবে সেক্ষেত্রে বুটের স্পাইকে কোন কাটা/ পেরেক বের হয়ে থাকা বা কোনরূপ ধার থাকা চলবে না।
- ২৪। ফিক্সচার ও সময়-সূচী নির্ধারণের পর খেলার তারিখ ও সময় পরিবর্তনের জন্য কোনরূপ আবেদন গ্রহণ করা হবে না। তবে পরিচালনা কমিটি বিশেষ কোন প্রয়োজনে খেলার তারিখ ও সময় পরিবর্তন করতে পারে।
- ২৫। এই বাইলজে ( বর্ণিত নিয়ম-কানুন দ্বারা) সমস্যার সমাধান না হলে ক্রীড়া পরিচালনা কমিটির সিদ্ধান্ত চূড়ান্ত বলে বিবেচিত হবে এবং সর্বোপরি প্রতিযোগিতা পরিচালনার ক্ষেত্রে ক্রীড়া পরিচালনা কমিটি সর্বময় ক্ষমতার অধিকারী এবং কমিটির সিদ্ধান্ত সমূহ তাৎক্ষনিক কার্যকর হবে। কমিটির সিদ্ধান্তের বিরুদ্ধে কোথাও কোন আপত্তি করা যাবে না।

#### দ্বিতীয় খন্ড ( অপরাধ ও শাস্তি)

- ২৬। খেলা শুরুর জন্য কমপক্ষে ০৭ (সাত) জন খেলোয়াড়কে মাঠে উপস্থিত থাকতে হবে। দলে ০৭ জনের কম খেলোয়াড় হলে ঐ দল ওয়াক ওভার প্রদানকারী দল হিসাবে বিবেচিত হবে। একটি দল ০৭জন নিয়ে খেলা শুরু করার পর ঐ দলের একজন খেলোয়াড় যদি লালকার্ড দ্বারা বহিস্কৃত হয় অথবা আহত হয়ে মাঠ ত্যাগ করে পুনরায় খেলায় ফিরে আসতে অপারগতা প্রকাশ করে তাহলে ঐ দলের মাঠে ০৬জন খেলোয়াড় থাকলো সেক্ষেত্রে আইনানুযায়ী ঐসময় খেলা বন্ধ হয়ে যাবে এবং সেক্ষেত্রে ঐদলকে ওয়াক-ওভার প্রদানকারী দল হিসাবে বিবেচনা করে বাইলজের ০৯নং ধারার ফলাফল অংশ কার্যকর করা হবে তবে ঐসময়ে বিজয়ী দলের কোন গোল ব্যক্তিগত অর্জন থাকে তা বহাল থাকবে।
- ২৭। উচ্ছৃঙ্খল আচরণ বা অন্য কোন কারণে কোন খেলোয়াড়/একাধিক খেলোয়াড় সরাসরি লালকার্ড দ্বারা বহিস্কৃত হলে সেই খেলোয়াড় ন্যূনতম তাদের পরবর্তী একটি খেলা হতে বহিস্কৃত হবে এবং রেফারীর রিপোর্ট ও ক্রীড়া পরিচালনা কমিটির সিদ্ধান্তের আলোকে ঐ/ঐসকল খেলোয়াড়ের বিরুদ্ধে অতিরিক্ত শাস্তি আরোপিত হতে পারে।
- ২৮। কোন দলের খেলোয়াড়, দর্শক, সমর্থকদের উচ্ছৃঙ্খল আচরণ, ভাষা প্রয়োগ বা গোন্ডোগালের জন্য যদি কোন খেলা পরিত্যক্ত হয় তাহলে দোষী দলকে বিজীত ঘোষণা করা হবে এবং বিপক্ষ দলকে বিজয়ী ঘোষণা করা হবে ঐসময় বিজীত দলের ব্যক্তিগত অর্জন (যেমনঃ গোল, লালকার্ড, হলুদকার্ড ইত্যাদি) বহাল থাকবে। এ ছাড়াও ক্রীড়া পরিচালনা কমিটি কর্তৃক আয়োজিত অন্য যেকোন শাস্তি তাৎক্ষনিক কার্যকর হবে। তাছাড়াও যদি খেলা শেষে কোন দলের খেলোয়াড়, দর্শক, সমর্থকদের উচ্ছৃঙ্খল আচরণ বা অপ্রীতিকর কোন কার্যকলাপের দ্বারা রেফারী লাঞ্চিত হয় সেক্ষেত্রে রেফারীর রিপোর্টের ভিত্তিতে পরিচালনা কমিটির সিদ্ধান্তই চূড়ান্ত বলে বিবেচিত হবে।
- ২৯। রেফারী বা সহকারী রেফারীর কোন সিদ্ধান্তের বিরুদ্ধে মাঠে তাৎক্ষনিকভাবে আপত্তি জানিয়ে কোন দল খেলতে রাজী না হলে রেফারী ১০মিনিট অপেক্ষা করে খেলা শুরু করতে না পারলে মাঠ ত্যাগ করবেন এবং সেক্ষেত্রে আপত্তিকারী দলের বিরুদ্ধে এই নিয়মাবলীর (বাইলজ) ০৯ নং ধারার ফলাফল অংশ কার্যকর হবে।
- ৩০। খেলার প্রতিকূল পরিস্থিতিতে যদি কোন খেলোয়াড়কে লালকার্ড/হলুদকার্ড দেখানো না যায় তাহলে সেক্ষেত্রে খেলা শেষে রেফারীর রিপোর্ট ও পরিচালনা কমিটির সিদ্ধান্তের ভিত্তিতে ঐ সকল খেলোয়াড়ের বিরুদ্ধে শাস্তি প্রযোজ্য হবে।
- ৩১। খেলার মাঠে দর্শকদের আচরণ বিধি : খেলার মাঠে দর্শকদের আচরণ মার্জিত হতে হবে। কোন প্রকার অশালীন আচরণ, গালি-গালাজ, অশ্রাব্য ভাষা প্রয়োগ বা বিপক্ষ দলের দর্শক ও খেলোয়াড়দের উত্তেজিত বা হেয় করা যাবে না। কোন দলের খেলোয়াড় বা দর্শকদের বিরূপ আচরণের দ্বারা খেলার মাঠে অথবা বিশ্ববিদ্যালয় ক্যাম্পাসে অথবা ক্যাম্পাসের বাইরে উত্তেজনা কর অথবা বিশৃঙ্খল পরিস্থিতির উদ্ভব হলে তদন্ত সাপেক্ষে দায়ী দল/ডিসিপ্লিনকে সর্বোচ্চ ০৫ বছর সর্ব প্রকার খেলা থেকে বহিস্কার করা হতে পারে। এ বিষয়ে ক্রীড়া উন্নয়ন ও পরিচালনা কমিটি সার্বিক দায়িত্ব গ্রহণ করবে এবং প্রয়োজনবোধে ছাত্র বিষয়ক পরিচালকের দপ্তর হতে সার্বিক সহায়তা নেয়া হবে।
- ৩২। কোন খেলোয়াড়/দর্শক (শিক্ষার্থী) যদি অশ্রাব্য ভাষা প্রয়োগ/ গালিগালাজ করে এবং তা যদি যথাযথ ভাবে প্রমানিত হয় তাহলে অপরাধী শিক্ষার্থীর বিরুদ্ধে ব্যবস্থা গ্রহণের জন্য ছাত্র বিষয়ক পরিচালক বরাবর অবগত করা হবে।
- ৩৩। পুরস্কার বিতরণী অনুষ্ঠানে যদি কোন দল বা ডিসিপ্লিন অংশ না নেয় বা অংশগ্রহণ করতে অসম্মতি প্রকাশ করে তাহলে ঐ ডিসিপ্লিন পরবর্তী ০২টি আন্তঃডিসিপ্লিন ফুটবল প্রতিযোগিতা থেকে বহিস্কৃত হবে এবং ঐদিন দলের খেলোয়াড় তালিকায় থাকা সকল খেলোয়াড়রা বিশ্ববিদ্যালয়ের পক্ষে এবং ডিসিপ্লিনের পক্ষে কোন খেলায় পরবর্তী ০২টি প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করতে পারবে না এবং তারা কোন ক্রীড়া বৃত্তি পাবে না।
- ৩৪। খেলা চলাকালীন কোন দল যদি অহেতুক ও অযৌক্তিক দাবী উত্থাপন করে খেলা পরিচালনার স্বাভাবিক গতিতে একাধিকবার বিঘ্নের সৃষ্টি করে খেলা সমাপ্তিতে অতিরিক্ত বেশী সময় লাগায় তাহলে রেফারীর রিপোর্টের ভিত্তিতে ঐদলের অধিনায়ক তার দলের পরবর্তী একটি খেলায় অংশগ্রহণ করতে পারবে না।
- ৩৫। খেলা চলাকালীন কোন খেলোয়াড় যদি প্রশাসনিক ভাবে শাস্তিপ্রাপ্ত হয় তবে ঐ খেলোয়াড়ের শাস্তি মওকুফ না হওয়া পর্যন্ত এই প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করতে পারবে না।



০৩/০৮/২০২৫

(মোঃ মঈনুল ইসলাম)

উপ-পরিচালক

শারীরিক শিক্ষা চর্চা বিভাগ

খুলনা বিশ্ববিদ্যালয়।