



SYARAT-SYARAT LESEN IKLAN

1. Setiap iklan hendaklah menggunakan Tulisan Jawi dan Bahasa Malaysia. Tulisan lain-lain bahasa boleh digunakan bersekali dengan Bahasa Malaysia. Bahasa Malaysia hendaklah digunakan dengan betul dari segi ejaan, tulisan, tatabahasa, terjemahan dan lain-lain.
2. Tulisan Bahasa Malaysia hendaklah ditulis di bahagian atas sekali tanpa ada apa-apa tulisan lain di bahagian itu, kecuali jika tulisan jawi digunakan. Tulisan jawi hendaklah hendaklah ditulis di atas daripada perkataan Bahasa Malaysia. Tulisan Bahasa Malaysia hendaklah lebih besar dan menggunakan warna yang lebih terang daripada bahasa-bahasa lain.
3. Tiada seorang pun boleh menggunakan perkataan-perkataan **“Halal”**, **“Ditanggung Halal”** atau lain-lain perkataan yang menunjukkan bahawa sesuatu makanan yang dimaksudkan oleh iklan itu adalah halal bagi orang Islam memakannya melainkan orang itu telah mendapat kelulusan secara bertulis daripada Yang Di Pertua Majlis.
4. Pelesen hendaklah mempamerkan lesen pada setiap masa disuatu tempat yang jelas kelihatan di dalam premis yang dilesenkan bagi tujuan pemeriksaan.
5. Apabila sesuatu lesen dibatalkan pelesen hendaklah memindahkan iklan itu dalam tempoh 14 hari dari notis diterima.
6. Lesen tidak boleh dipindah milik kecuali dengan mendapatkan kebenaran dari Yang Di Pertua Majlis.
7. Yang Di Pertua Majlis boleh mengeluarkan notis supaya meminta pelesen membaiki mengecat semula atau memindahkan iklan atau apa-apa struktur binaannya.
8. Pelesen dikehendaki meletakkan **No. Rujukan (contoh : MDM 384/62/09)** pada **bahagian bawah sebelah kanan** pada papan tanda/ iklan yang di pamer.
9. Pelesen tidak dibenarkan memasang papan tanda/iklan pada rezab jalan.
10. Majlis tidak bertanggungjawab ke atas kerosakan iklan yang menimpa kepada orang awam dan harta awam akibat dari kerosakan.

Penafian :

Pihak Majlis Daerah Marang tidak akan bertanggungjawab terhadap sebarang kemalangan, kehilangan, kerugian, ganti rugi atau tuntutan yang muncul daripada aktiviti di pemis perniagaan.