



# **Eesti 2019.a noorte jalgpalli rahvaliiga võistluste juhend**

## SISUKORD

<b>PREAMBUL</b>	<b>3</b>
<b>I ÜLDSÄTTED</b>	<b>3</b>
Artikkel 1 – Reguleerimisala	3
Artikkel 2 – Mõisted	3
Artikkel 3 – Organiseerimine	4
Artikkel 4 – Aus mäng	4
<b>II OSAPOOLTE KOHUSTUSED</b>	<b>4</b>
Artikkel 5 – EJL-i kohustused	4
Artikkel 6 – Võistkondade kohustused	4
Artikkel 7 – Mängijate ja võistkonna ametiisikute kohustused	5
<b>III AUTASUSTAMINE</b>	<b>6</b>
Artikkel 8 – Karikas, diplomid ja medalid	6
<b>IV OSAVÕTJAD JA VÕISTLUSTELE REGISTREERIMINE</b>	<b>6</b>
Artikkel 9 – Võistlustest osavõtjad	6
Artikkel 10 – Võistkonna registreerimine ja liikmemaks	7
Artikkel 11 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus	7
<b>V MÄNGUREEGLID JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM</b>	<b>8</b>
Artikkel 12 – Mängureeglid	8
Artikkel 13 – Võistluste süsteem	8
Artikkel 14 – Finaalturniir	9
<b>VI MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE</b>	<b>9</b>
Artikkel 15 – Mängupäevad	9
Artikkel 16 – Mängu alguse kellaajad	10
<b>VII STAADIONID</b>	<b>10</b>
Artikkel 17 – Nõuded staadionitele	10
<b>IX MÄNGUVORMID</b>	<b>10</b>
Artikkel 18 – Mänguvormid	10
<b>X MÄNGUDE KORRALDAMINE</b>	<b>11</b>
Artikkel 19 – Mängupallid	11
Artikkel 20 – Turvalisus	11
Artikkel 21 – Meditsiiniline abi	11
Artikkel 22 – Riietusruumid ja pesemisvõimalus	11
<b>XI MÄNGUGA SEOTUD TOIMINGUD</b>	<b>11</b>
Artikkel 23 – Võistkondade saabumine	11
Artikkel 24 – Mänguprotokoll	11
Artikkel 25 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine	12
Artikkel 26 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele	12
Artikkel 27 – Mänguprotokolli täitmine ja edastamine EJL-ile	13
<b>XII KOHTUNIKUD</b>	<b>13</b>
Artikkel 28 – Kohtunikud	13
<b>XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE</b>	<b>14</b>
Artikkel 29 – EJL-i distsiplinaareeskirjad	14
Artikkel 30 – Hoiatused ja eemaldamised	14
Artikkel 31 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele	14
Artikkel 32 – Protesti esitamine	15
<b>XIV LÕPPSÄTTED</b>	<b>15</b>
Artikkel 33 – Vaidluste lahendamine	15
Artikkel 34 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid	15
Artikkel 35 – Jõustumine	16
<i>LISA I. AUS MÄNG</i>	<i>17</i>
<i>LISA II. RAHVALIIGA VÕISTKONNA KINNITUS</i>	<i>19</i>

## PREAMBUL

Noorte jalgpalli rahvaliiga võistluste eesmärk on populariseerida jalgpalli Eestis ja anda võimalus mängida jalgpalli vastavalt oma võimetele ja võimalustele ka neile mängijatele, kes ei osale Eesti noorte jalgpalli meistrivõistlustel.

## I ÜLDSÄTTED

### Artikkel 1 – Reguleerimisala

- 1.1 Käesolev juhend sätestab Eesti 2019.a noorte jalgpalli rahvaliiga võistlustel (edaspidi Võistlused) osalevate ning Võistluste organiseerimisega seotud osapoolte õigusi, kohustusi ja vastutust.

### Artikkel 2 – Mõisted

- 2.1 Käesoleva juhendi kontekstis on mõisted defineeritud alljärgnevalt:

UEFA	<i>Union des Associations Européennes de Football</i> ehk Euroopa jalgpalliliitused ühendav organisatsioon.
FIFA	<i>Fédération Internationale de Football Association</i> ehk Rahvusvaheline jalgpalliföderatsioon.
CAS	<i>Court of Arbitration for Sport</i> on Šveitsis Lausanne's asuv Rahvusvaheline Spordi Arbitraažkohus
IFAB	<i>The International Football Association Board</i> ehk Rahvusvaheline Jalgpalli Nõukogu.
Aus mäng	Kontseptsioon, mis väärtustab ausas konkurentsivõimelise saavutatud tulemust. Ausa mängu kontseptsioonis tegutsevad isikud lojaalsuse, ausameelsuse, sportlikkuse ja eetika printsiipe järgides. Aus mäng välistab pettuse, äraostmise, korruptsiooni, dopingut, vägivalda (nii füüsilise kui moraalse), diskrimineerimise, eksploateerimise ja liialdatud kommertslikkuse. Loetelu tegevustest, mida loetakse Ausa mängu põhimõtete rikkumisteks on fikseeritud Distsiplinaarmääruse artiklis 4 ning käesoleva juhendi lisas I.
Mängija osalemine / mängimine mängus	Mängija osalemiseks mängus loetakse tema mänguprotokolli kandmist, k.a juhul, kui mängija on mänguprotokolli kantud vahetusmängijana, kuid teda sisse ei vahetata. Mängimiseks loetakse seda, kui mängija on käinud väljakul. Võistlustel, kus on lubatud edasi-tagasi vahetused, loetakse kõiki mänguprotokolli kantud mängijaid mängus osalenuteks.
Jalgpalluri litsents	Õigus, mis annab mängijale juriidilise aluse osaleda Eesti jalgpalli meistri- ja karikavõistlustel. Jalgpalluri litsents kehtib ühe kalendriaasta. Noorte jalgpalli rahvaliiga võistlustel on litsentsi omamine soovituslik.

Rahvaliiga jalgpalluri litsents	Õigus, mis annab mängijale juriidilise aluse osaleda Eesti rahvaliiga võistlustel. Rahvaliiga jalgpalluri litsents kehtib ühe kalendriaasta.
Jalgpalli ametiisiku litsents	Jalgpalli ametiisiku litsents annab isikule juriidilise aluse tegutseda EJL-i egiidi all toimuvatel võistlustel osaleva võistkonna ametiisikuna, sh olla ametiisikuna märgitud mänguprotokollis ja viibida mängu ajal tehnilises alas. Ametiisiku litsentseerimine toimub vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise ja litsentseerimise korrale. Ametiisiku litsents kehtib ühe kalendriaasta. Noorte jalgpalli rahvaliiga võistlustel on jalgpalli ametiisiku litsentsi omamine soovituslik.
ERIS	EJL-i registreerimise ja informatsiooni süsteem ehk ERIS on internetipõhine EJL-i andmebaas klubidele, mängijatele ja teistele jalgpallis tegutsevatele isikutele jalgpallialaste andmete ja õiguste (sh litsents) haldamiseks ning info andmiseks, vahetamiseks ja saamiseks.

### **Artikkel 3 – Organiseerimine**

- 3.1 Võistlusi organiseerib ja juhib Eesti Jalgpalli Liit (edaspidi EJL).
- 3.2 EJL-i peadirektor (edaspidi Peadirektor) on kõrgeim tegevjuhtimisorgan, kes vastutab kõigi Võistlustega seotud küsimuste eest, v.a distsiplinaarküsimused. Peadirektor võib osa talle juhatuse poolt määratud kohustustest delegeerida EJL-i võistluste osakonnale.
- 3.3 Võistlusi administreerib EJL-i võistluste osakond.
- 3.4 Distsiplinaarorganid käsitlevad distsiplinaarrikkumistega seotud küsimusi vastavalt EJL-i distsiplinaarreeglistikule.

### **Artikkel 4 – Aus mäng**

- 4.1 Kõik Võistluste mängud tuleb pidada järgides Ausa mängu (inglise keeles *Fair Play*) põhimõtteid, mis on kirjeldatud käesoleva juhendi lisa I.

## **II OSAPOOLTE KOHUSTUSED**

### **Artikkel 5 – EJL-i kohustused**

- 5.1 EJL loob parimad tingimused Võistluste korraldamiseks. Need tingimused puudutavad muuhulgas Võistluste edendamist, kooskõlastamist ja administreerimist, võistkondade registreerimist, loa andmist Võistlustel osalemiseks, võistlussüsteemi, mängureegleid, kohtunike tegevust, kontrolli ja distsiplinaarküsimusi.

### **Artikkel 6 – Võistkondade kohustused**

- 6.1 Võistlustel osaledes kohustuvad võistkonnad:
  - 6.1.1 järgima EJL-i põhikirja, juhendeid, otsuseid ja muid EJL-i poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente;

- 6.1.2 järgima FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
- 6.1.3 järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes EJL-i põhikirjas ning muudes EJL-i dokumentides ette nähtud vaidluste lahendamise korda ning täitma vaidluse lahendanud organi otsust;
- 6.1.4 pöörduma vaidlusalasest küsimuses lõpliku (viimase astme) lahendi saamiseks, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJL-il pädevus, mitte tavakohtusse, vaid sõltumatusse, erapooletusse, Eesti seaduse alusel asutatud ja Eestis tegutsevasse jalgpallialasesse vahekohtusse, tunnustama selle otsust lõplikuna ning seda täitma;
- 6.1.5 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*).
- 6.2 Võistkonnad vastutavad oma mängijate, ametnike, liikmete, toetajate ja mängude juures ametikohustusi täitvate isikute käitumise eest.
- 6.3 Kodumängu korraldab võistkond vastutab korra ja turvalisuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.
- 6.4 Võistkond on kohustatud pidama oma kodumängud EJL-ile teatatud kodustaadionil kooskõlas artikliga 17, mis asub Eesti Vabariigi territooriumil. Mänge võidakse erandkorras korraldada mõnel teisel väljakul EJL-i otsusega.
- 6.5 Kodumängu korraldab võistkond kannab kõik mängu korraldamisega seotud kulud.
- 6.6 Külalisvõistkond kannab võistkonna lähetuskulud.
- 6.7 Võistkonda peab mängul esindama vähemalt üks täisealine isik.
- 6.8 Võistkonnad on kohustatud tasuma tähtaegselt kõik EJL-i dokumentide alusel määratud maksud, trahvid ja tasud.
- 6.9 Võistkonnad on kohustatud andma tasuta EJL-le õiguse mitteärilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ning volitada teisi kasutama Võistlustel osalevate võistkondade kõigi mängijate ja ametnike fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (k.a nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos võistkonna nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (k.a särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).
- 6.10 Võistkondadel ei ole volitusi tegutseda EJL-i või Eesti jalgpalli rahvaliiga nimel EJL-i eelneva kirjaliku loata.

## **Artikkel 7 – Mängijate ja võistkonna ametiisikute kohustused**

- 7.1 Osaledes Võistlustel kohustuvad mängijad ja võistkonna ametiisikud:
  - 7.1.1 kinni pidama lojaalsuse, ausameelsuse ja sportlikkuse printsiipidest vastavalt Ausa mängu põhimõtetele;
  - 7.1.2 tunnustama kehtivaid jalgpallireegleid, mis on vastu võetud IFAB-i poolt;

- 7.1.3 täitma EJL-i, UEFA ja FIFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
- 7.1.4 järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes, mis on seotud või tekivad seoses EJL-i põhikirja või muude EJL-i dokumentide täitmisega, käesolevas juhendis ning muudes EJL-i dokumentides ette nähtud vaidluste lahendamise korda;
- 7.1.5 vaidlusalases küsimuses lõpliku (viimase astme) lahendi saamiseks, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJL-il pädevus, mitte pöörduma tavakohtusse, vaid edastama küsimuse lahendamiseks sõltumatule, erapooletule, Eesti seaduse alusel asutatud ja Eestis tegutsevale jalgpallialasele vahekohtule, tunnustades vahekohtu otsust lõplikuna ja kohustades seda tingimusteta täitma;
- 7.1.6 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*);
- 7.1.7 hoiduma igasugusest käitumisest, mis kahjustab või võib kahjustada EJL-i poolt organiseeritud või korraldatud võistluste aususe põhimõtet ning kohustuvad tegema EJL-ga täielikku koostööd võitlemaks selliste tegude vastu.

### **III AUTASUSTAMINE**

#### **Artikkel 8 – Karikas, diplomid ja medalid**

- 8.1 EJL autasustab Võistluste võitjaks tulnud võistkonda karika ja diplomiga ning selle liikmeid kuni 20 kuldmedali ja diplomiga.
- 8.2 EJL autasustab Võistlustel teisele kohale tulnud võistkonda diplomiga ning selle liikmeid kuni 20 hõbemedali ja diplomiga.
- 8.3 EJL autasustab Võistlustel kolmandale kohale tulnud võistkonda diplomiga ning selle liikmeid diplomitega.
- 8.4 EJL autasustab Võistluste alagruppide võitjaks tulnud võistkondi diplomitega.

### **IV OSAVÕTJAD JA VÕISTLUSTELE REGISTREERIMINE**

#### **Artikkel 9 – Võistlustest osavõtjad**

- 9.1 Võistlustest võivad osa võtta kõik võistkonnad, kes aktsepteerivad EJL-i põhikirja, käesolevat juhendit ning teisi EJL-i poolt välja antud dokumente.
- 9.2 Juhul kui Võistlustele pannakse välja piisav arv tütarlaste võistkondi, viiakse nende vahel Võistlused läbi eraldi arvestuses.
- 9.3 2019. aastal viiakse Võistlused läbi 2004.-2006. aastatel sündinutele.
- 9.4 Võistlustel osalemiseks peavad võistkonnad EJL-ile esitama võistkonna registreerimisdokumendid etteantud vormidel ja määratud tähtajaks.
- 9.5 Alagruppide koosseisud kinnitab Peadirektor.

## **Artikkel 10 – Võistkonna registreerimine ja liikmemaks**

- 10.1 Võistkonna registreerimiseks Võistlustele tuleb ERIS-e kaudu esitada Rahvaliiga võistkonna kinnitus, mis on toodud käesoleva juhendi lisas II. Lisaks esitab võistkond EJK-ile ERIS-e kaudu võistkonna ankeedi, mis sisaldab järgmist informatsiooni:
  - 10.1.1 võistkonna nime;
  - 10.1.2 kahte võistkonna esindajat, kellest vähemalt üks peab olema täisealine ja nende kontaktandmeid;
  - 10.1.3 kodustaadioni nime ja mõõtmeid;
  - 10.1.4 väravate suurust;
  - 10.1.5 mängijate arvu koduväljakul.
- 10.2 Võistkondade registreerimine algab 15. jaanuaril ja lõpeb 31. märtsil 2019.a.
- 10.3 Võistkonna nime ei ole lubatud Võistluste jooksul muuta.
- 10.4 Võistlustel liikmemaksu ei rakendata.

## **Artikkel 11 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus**

- 11.1 Võistluste mängus tohib võistkonna eest osaleda mängija, kes on sellesse võistkonda enne mängu algust üles antud.
- 11.2 Mängijate ülesandmine võistkonda toimub ERIS-e kaudu. Mängija ülesandmiseks ERIS-es peab tema profiilile olema eelnevalt üles laetud dokumendifoto.
- 11.3 Võistlustel osalemiseks peab mängija omama kehtivat Rahvaliiga jalgpalluri litsentsi, mis on tasuta.
- 11.4 Mängijate arv ühes võistkonnas ei ole piiratud ning uusi mängijaid tohib võistkonda lisada kogu Võistluste hooaja jooksul.
- 11.5 Võistlustele lubatakse üles anda mängijaid, kes on sündinud 2004.-2006. aastatel, v.a punktis 11.6 kirjeldatud juhul.
- 11.6 Igasse võistkonda on lubatud üles anda kuni kaks (2) mängijat, kes on sündinud ajavahemikus 1.08.2003 – 31.12.2003.
- 11.7 Ühte võistkonda lubatakse üles anda nii poisse kui ka tütarlapsi. Kui Võistlustele registreerub piisav arv tütarlaste võistkondi ja nende vahel viiakse Võistlused läbi eraldi arvestuses, lubatakse tütarlaste arvestuses osalevatesse võistkondadesse üles anda ainult tütarlapsi.
- 11.8 Mängija tohib samaaegselt olla üles antud ainult ühte võistkonda, kuid hooaja jooksul on mängijal lubatud teha üks üleminek Võistluste siseselt.
- 11.9 Võistkonda ei ole lubatud üles anda Eesti 2019.a noorte meistrivõistlustel ja Eliitliigas üles antud mängijaid.

## V MÄNGUREEGLID JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM

### Artikkel 12 – Mängureeglid

- 12.1 Mängimisel järgitakse IFAB-i poolt välja töötatud ja FIFA poolt avaldatud Mängureegleid (*IFAB Laws of the Game*), v.a punktides 12.2, 12.4, 12.5, 12.7 ja 17.2 toodud erandid.
- 12.2 Võistlustel on mänguaeg 2 x 35 minutit.
- 12.3 Vaheaeg poolaegade vahel kestab kuni 15 minutit. Sel ajal võivad mängijad jääda väljakule või minna riietusruumi. Teise poolaja alustamise aja otsustab kohtunik.
- 12.4 Mängijate arv väljakul võib olla 1 (väravavaht) + 6 (väljakumängijat) või 1+8. Mängijate arv väljakul peab olema vastavuses artiklis 17 nimetatud väljaku mõõtmetega. Koduvõistkond määrab mängijate arvu väljakul võistkonna registreerimisel.
- 12.5 Suluseisu mängudes ei fikseerita.
- 12.6 Mängupallid peavad vastama Mängureeglitega kehtestatud nõuetele.
- 12.7 Penalteid lüüakse normaalmõõtmetega värava korral 11 m ja väiksema värava korral 9 m kauguselt.

### Artikkel 13 – Võistluste süsteem

- 13.1 Võistlused koosnevad põhiturniirist alagruppides, kus kõik võistkonnad alagrupis mängivad üksteisega kaks korda läbi ja karikasüsteemis mängitavast finaalturniirist.
- 13.2 Põhiturniiril selgub võistkondlik paremusjärjestus saavutatud punktide üldsumma järgi, kus võit annab kolm (3), viik ühe (1) ja kaotus null (0) punkti.
- 13.3 Võistkonnale, kes annab loobumiskaotuse või kelle mäng tühistatakse, arvestatakse kaotus ja vastasvõistkonnale võit ning turniiritabelisse märgitakse -:+ (tühistatud mängu korral vastase löödud väravate arv).
- 13.4 Paremusjärjestuse määramisel võrdsete punktide korral arvestatakse:
  - 13.4.1 väiksemat antud loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arvu turniiritabelis;
  - 13.4.2 omavaheliste mängude punkte;
  - 13.4.3 omavaheliste mängude väravate vahet;
  - 13.4.4 suuremat võitude arvu;
  - 13.4.5 üldist väravate vahet;
  - 13.4.6 suuremat löödud väravate arvu;
  - 13.4.7 loosimistulemust.
- 13.5 Alagruppide arv ning võistkondade arv igas alagrupis otsustakse vastavalt Võistlustele registreerunud võistkondade arvule.



- 13.6 EJL võib muuta võistluste süsteemi lähtudes võistkondade arvust ja asukohast.
- 13.7 Põhiturniiri tulemuste põhjal mängitakse karikasüsteemis finaalturniir.

#### **Artikkel 14 – Finaalturniir**

- 14.1 Finaalturniirile pääsevate võistkondade arvu ning võistlussüsteemi finaalturniiril otsustab EJL peale võistkondade registreerumist Võistlustele.
- 14.2 Finaalturniir mängitakse ühe mänguna karikasüsteemis esimesena loositud võistkonna kodustaadionil.
- 14.3 Kõik võistkonnad loositakse paaridesse enne igat finaalturniiri ringi. Finaali koduvõistkonnaks on esimesena välja loositud poolfinaali võitja.
- 14.4 Loosimiskomisjoni kuuluvad EJL-i sekretariaadi esindajad.
- 14.5 Loosimised on avalikud.
- 14.6 Koduvõistkond peab finaalturniiri mängu toimumise aja ja koha vastasvõistkonnaga kokku leppima, pakkudes neile vähemalt kaks mänguaega ning teatab need EJL-ile ja vastasvõistkonnale hiljemalt kaks (2) tööpäeva enne mängu. Finaalmängu toimumise aja ja koha teatab koduvõistkond EJL-ile ja vastasvõistkonnale hiljemalt kolm (3) tööpäeva enne mängu.
- 14.7 Mängu viigilise tulemuse korral lisaaega ei mängita ja võitja selgitatakse viie penaltilöögi tulemuse põhjal. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse penaltilöökidest löömist kuni võitja selgumiseni.
- 14.8 Finaalturniiri poolfinaali kaotajate vahel viiakse läbi mäng 3. koha väljaselgitamiseks, v.a juhul kui võistkonnad ei lepi kokku teisiti. Juhul kui 3.-4. koha mängu ei toimu, siis 3. kohta välja ei selgitata. 3.-4. koha mängu koduvõistkonnaks on esimesena välja loositud poolfinaali kaotaja.

### **VI MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE**

#### **Artikkel 15 – Mängupäevad**

- 15.1 Võistluste põhiturniiril toimuvad mängud 1. maist kuni 2. septembrini.
- 15.2 EJL koostab mängude kalendri, määrates ära kuupäeva, millal mängud peavad olema mängitud.
- 15.3 Võistkonnad lepivad e-kirja teel kokku alagrupimängude mänguajad ja koduvõistkond registreerib need EJL-i võistluste haldamise elektroonilise andmebaasi kaudu.
- 15.4 Mängud peavad olema mängitud EJL-i poolt kalendris määratud kuupäevaks. Juhul kui võistkondadel ei ole võimalik EJL-i poolt määratud kuupäevaks mängu ära mängida, siis peavad võistkonnad uue kuupäeva e-kirja teel kokku leppima ja koduvõistkond registreerima uue mänguaja ERIS-e kaudu hiljemalt EJL-i poolt kalendris määratud kuupäevaks.
- 15.5 Igal võistkonnal on soovitatavalt üks (1), kuid mitte rohkem kui kaks (2) mängu nädalas.
- 15.6 Finaalturniiri toimub septembris ja oktoobris.

## **Artikkel 16 – Mängu alguse kellaajad**

- 16.1 Tööpäevadel alustatakse mängudega mitte varem kui 17.00 ja mitte hiljem kui 20.00. Laupäeval, pühapäeval ning riiklikel pühadel alustatakse mängudega mitte varem kui 10.00 ning mitte hiljem kui 20.00.
- 16.2 Mängu algusaja määrab koduvõistkond.
- 16.3 Ausa mängu põhimõtetest lähtuvalt tuleb alustada kõiki mängu kellaajal, mis võimaldab külalisvõistkonnal jõuda mängule.
- 16.4 Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu kuni 15 minutit pärast kokkulepitud mängu algusaega.

## **VII STAADIONID**

### **Artikkel 17 – Nõuded staadionitele**

- 17.1 Võistluste mängu tohib pidada staadionitel, mille mänguväljak võimaldab mängida jalgpalli.
- 17.2 Staadioni mänguväljaku mõõtmed peavad olema:
  - a) pikkus 50-60 ja laius 35-40 meetrit, kui mängijate arv väljakul on 7 vs 7;
  - b) pikkus 60-70 ja laius 40-50 meetrit, kui mängijate arv väljakul on 9 vs 9.
- 17.3 Staadioni mänguväljakul peavad olema tähistatud külje-, otsa- ja keskjoon, karistusala ning penaltikoht.
- 17.4 Väravate suurus ristiväljakul on 2 x 5 meetrit ning suurel väljakul normaalmõõtmetega.
- 17.5 Kodumängu korraldav võistkond peab tegema maksimaalseid jõupingutusi, et staadioni mänguväljak oleks mänguks sobiv.
- 17.6 Mängu alustamisega nõustuvad mõlemad võistkonnad mänguväljaku tingimustega. Mänguväljaku tingimustega mittenõustumisel lepatakse kokku uus mänguaeg ja -koht.

## **IX MÄNGUVORMID**

### **Artikkel 18 – Mänguvormid**

- 18.1 Võistkond kannab ühtset mänguvormi.
- 18.2 Sama värvi mängusärkide korral vahetab särgid külalisvõistkond. Lubatud on kanda ka teist värvi veste.
- 18.3 Numbrid mängusärkidel võivad olla vahemikus 1-99 ja asetsevad mängusärgi seljal.
- 18.4 Ühe mänguvormi särgil ja pükstel peavad olema samad numbrid.
- 18.5 Mängusärgi seljal olev number peab olema selgelt loetav.
- 18.6 Sponsorite logode arv ja suurus võistkonna mänguvormil ei ole piiratud.

## **X MÄNGUDE KORRALDAMINE**

### **Artikkel 19 – Mängupallid**

- 19.1 Kodumängu korraldav võistkond tagab mänguks vähemalt kaks (2) punktis 12.6 toodud nõuetele vastavat mängupalli.

### **Artikkel 20 – Turvalisus**

- 20.1 Kodumängu korraldav võistkond vastutab turvalisuse ja ohutuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.
- 20.2 Pealtvaatajatel ei ole lubatud viibida mänguväljakul ning alal, mis jääb tribüünide ning väljaku külje- või otsajoone vahele.

### **Artikkel 21 – Meditsiiniline abi**

- 21.1 Igal võistkonnal peab olema mängul kaasas esmaabikott, mis sisaldab järgmist:
- a) kummikindad,
  - b) käärid,
  - c) ühekordsed külmakotid või külmakotid eraldi termoses,
  - d) haavapuhastusvahendid (nt antiseptiline aerosool Acept, 3%-line vesinik-ülihappendilahus),
  - e) haavapuhastuspadjad,
  - f) erineva suurusega plaastrid,
  - g) elastikside,
  - h) steriilsed sidemed.
- 21.2 Kodumängu korraldav võistkond on vastutav vajaduse korral kiirabi kutsumise eest.

### **Artikkel 22 – Rietusruumid ja pesemisvõimalus**

- 22.1 Võistlustel on rietusruumide ja pesemisvõimaluse olemasolu soovituslik.

## **XI MÄNGUGA SEOTUD TOIMINGUD**

### **Artikkel 23 – Võistkondade saabumine**

- 23.1 Võistkonnad peavad saabuma võistluspaika hiljemalt 15 minutit enne mängu algust.
- 23.2 Mängu alustamisega ei tohi viivitada üle 15 minuti. Mängu alustamise üle otsustab kohtunik.

### **Artikkel 24 – Mänguprotokoll**

- 24.1 Mänguprotokoll on dokument, kuhu kantakse mängus osalevate võistkondade koosseisud ja ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik. Kodumängu korraldaval võistkonnal tuleb mänguprotokolli vorm EJK-i kodulehelt välja trükkida ja toimetada kohtunikule viimase saabumisel staadionile. Mängu alustamise eelduseks on täidetud mänguprotokolli esitamine kohtunikule.

- 24.2 Mõlemad võistkonnad peavad esitama oma võistkonna andmetega täidetud mänguprotokolli kohtunikule hiljemalt 15 minutit enne mängu.
- 24.3 Võistkonna esindaja kannab mänguprotokolli kõigi mängus osalevate mängijate numbrid, täisnimed (perekonna- ja eesnimi), samuti tehnilises alas viibivate ametiisikute täisnimed. Mänguprotokoll tuleb täita trükitähtedega ja sellele peab alla kirjutama võistkonna esindaja. Mängijal, keda pole teise poolaja alguseks mänguprotokolli kantud, ei ole õigust mängus osaleda. Mänguprotokolli kantud mängijate nimede õigsuse ja nende õiguse eest osaleda antud mängus vastutab võistkond.
- 24.4 Ühes kohtumises tohib võistkond mänguprotokolli kanda kuni 20 mängijat.
- 24.5 Kapteni ja väravavahi nimed tuleb mänguprotokollis tähistada vastavalt K (kapten) ja Vv (väravavaht).
- 24.6 Võistlustel on lubatud vahetada kõiki mänguprotokolli kantud mängijaid koos tagasivahetustega. Vahetuste arv ei ole piiratud. Mängijate vahetused võivad toimuda ainult väljaku keskjoone juures mängupauside ajal.
- 24.7 Minimaalne mängijate arv väljakul on kolm (3) mängijat vähem sellest, mida koduvõistkond on deklareerinud võistkonna registreerimisel. Vähema mängijate arvu korral mängu ei alustata, võistkonnale arvestatakse kaotus, vastasvõistkonnale võit ning tulemuseks märgitakse -:+.
- 24.8 Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisus väljakule vähem mängijaid, kui punktis 24.7 sätestatud, siis mäng lõpetatakse ja vähemusse jäänud võistkonnale arvestatakse kaotus ning vastasvõistkonnale võit, mängutulemuseks märgitakse - : ... (vastaste poolt löödud väravate arv).
- 24.9 Kohtunikul on õigus enne mängu algust, poolajal või pärast mängu identifitseerida mänguprotokolli kantud mängijaid isikut tõendava dokumendi alusel.

### **Artikkel 25 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine**

- 25.1 Enne mängu algust rivistab kohtunik mõlemad võistkonnad üles.
- 25.2 Ausa mängu tunnustamiseks soovitatakse mängijatel ülesrivistuse järel ning pärast mängu lõpuvilet suruda oma vastasmängijate ja kohtunikega kätt.

### **Artikkel 26 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele**

- 26.1 Tehnilises alas viibivate isikute nimed ja funktsioonid peavad olema mänguprotokollis välja toodud ning nad peavad viibima mängu ajal selles alas.
- 26.2 Tehnilises alas ei ole lubatud mängu ajal suitsetada.
- 26.3 Mängust eemaldatud mängija ei tohi viibida tehnilises alas, vaid peab lahkuma pealtvaatajatele mõeldud alale või riietusruumi. Samuti peab lahkuma tehnilisest alast pealtvaatajatele mõeldud alale kohtuniku poolt eemaldatud ametiisik.

## **Artikkel 27 – Mänguprotokolli täitmine ja edastamine EJL-ile**

- 27.1 30 minuti jooksul pärast mängu lõppu kannab kohtunik mänguprotokolli mängus löödud väravad koos minutiga, hoiatused ja eemaldamised koos minuti, põhjenduse ning mängija ees- ja perekonnanimega. Lisaks annab ta mänguprotokollis võimalikult üksikasjalikult teada kõikidest vahejuhtumitest, mis leidsid aset enne mängu, mängu jooksul või pärast mängu, näiteks:
- 27.1.1 mängija eksimus, mille tagajärjel tuli mängijale näidata kollast või punast kaarti või ta mängust kõrvaldada;
  - 27.1.2 varumängija või pealtvaataja ebasportlik käitumine;
  - 27.1.3 kõik muud vahejuhtumid.
- 27.2 Võistkonna esindajatel on peale mängu õigus mänguprotokolliga tutvuda teavitades sellest kohtunikku koheselt peale mängu lõppu. Peale protokolliga tutvumist kinnitab võistkonna esindaja selle oma allkirjaga. Hilisemaid pretensioone, mis on esitatud peale mänguprotokolli allkirjastamist või sellega tutvumata, EJL ei aktsepteeri.
- 27.3 Peale mänguprotokolli täitmist kohtuniku poolt annab kohtunik mänguprotokolli üle koduvõistkonna esindajale, kes sisestab mänguprotokolli andmed 72 tunni jooksul pärast mängu lõppemist ERIS-es ning edastab mänguprotokolli koopia aadressile [rahvaliiga@jalgpall.ee](mailto:rahvaliiga@jalgpall.ee) esimesel võimalusel.

## **XII KOHTUNIKUD**

### **Artikkel 28 – Kohtunikud**

- 28.1 Mängukohtuniku(d) tagab koduvõistkond.
- 28.2 On soovitatav, et koduvõistkonna poolt mängule määratud kohtunik on läbinud jalgpallikohtunike baaskursuse.
- 28.3 Finaalturniiril lubatakse kasutada ainult kehtivat EJL-i kohtuniku tunnistust omavaid kohtunikke. Kodumängu korraldav võistkond on kohustatud EJL-ile edastama finaalturniiri mängu kohtuniku nime hiljemalt kaks tööpäeva enne mängu.
- 28.4 Võistluste finaalmängule määrab ühe kehtivat EJL-i kohtuniku tunnistust omava kohtuniku EJL.
- 28.5 Finaalturniiril võib vastasvõistkond keelduda mängu alustamast, kui kohtunik ei vasta punktis 28.3 toodud nõudele. Nimetatud juhul arvestatakse koduvõistkonnale kaotus ja vastasvõistkonnale võit ning mängu tulemuseks arvestatakse -:+, mängu uuesti ei mängita. Peale mängu alustamist sellekohaseid hilisemaid proteste ei arvestata.
- 28.6 Kohtunikud peavad mängupaika saabuma hiljemalt 15 minutit enne mängu algust.

## **XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE**

### **Artikkel 29 – EJL-i distsiplinaareeskirjad**

- 29.1 Võistkondade, ametnike, liikmete või võistkonna nimel mänguga seotud ametikohustusi täitvate isikute sooritatud distsiplinaarrikkumiste korral kohaldatakse EJL-i Distsiplinaarmäärust.

### **Artikkel 30 – Hoiatused ja eemaldamised**

- 30.1 Mänguväljakult või tehnilisest alast eemaldatud mängija on diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud Võistlustel peetavaks mänguks. EJL-i distsiplinaarorganil on õigus karistusi raskendada ja laiendada teiste sarjade mängudele.
- 30.2 Mängus saadud hoiatused kehtivad mängu lõpuni ja ei kandu ühest mängust teise.
- 30.3 Põhiturniiri viimases mängus saadud mängukeeld kandub automaatselt finaalturniiri mängule.

### **Artikkel 31 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele**

- 31.1 Osavõtavad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta juhendi punktis 23.1 ettenähtud ajal. Võistluskohta ettenähtud ajal mitteilmunud võistkonnale, kelle süü tulemusena mäng ei toimunud, loetakse mäng kaotatuks. Mängule mitteilmunud võistkonnale kantakse turniiritabelisse loobumiskaotus ning vastasvõistkonnale võit (-: +).
- 31.2 Loobumiskaotuse puhul jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused. Vastasvõistkonna karistused loetakse kantuks. Ühe hooaja jooksul kaks loobumiskaotust andnud võistkond diskvalifitseeritakse.
- 31.3 Kui võistkond diskvalifitseeritakse pärast seda, kui Võistluste põhiturniiril on mängitud 50% või rohkem mängu, siis toimumata mängude eest loetakse talle kaotused ning tabelisse märgitakse – : +. Kui võistkond on mänginud vähem kui 50% mängu, siis toimunud mängude tulemused tühistatakse. Kõik nendes mängudes saadud karistused jäävad jõusse.
- 31.4 Juhul kui võistkonna mängus osaleb diskvalifitseeritud või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija, tühistatakse mängu tulemus ja määrusi rikkunud võistkonnale arvestatakse kaotus. Vastasvõistkonnale arvestatakse võit ja tabelisse kantakse kolm (3) punkti. Määrusi rikkunud võistkonna väravad annulleeritakse ja mängutulemuseks märgitakse – : ... (vastaste poolt löödud väravate arv). Vastasvõistkonna poolt löödud väravad jäävad kehtima, samuti jäävad jõusse kõik mängus saadud eemaldamised. Määrusi rikkunud võistkonna diskvalifitseeritud mängijate, sh mängus osalenud mängija, eelnevad karistused loetakse kantuks.
- 31.5 Juhendi punkti 27.3 esmakordse rikkumise korral teeb EJL võistkonnale kirjaliku hoiatuse. Sama punkti teistkordsel ja igal järgmisel rikkumisel määratakse koduvõistkonnale kaotus ja turniiritabelisse märgitakse tulemuseks - : +.
- 31.6 Juhendi punkti 15.4 rikkumise korral määratakse mõlemale võistkonnale kaotus ja tabelisse märgitakse tulemuseks - : -. Juhul kui mäng on mängukalendris

määratud kuupäevaks jäänud mängimata või uus mänguaeg registreerimata ühe võistkonna süül, siis vastasvõistkonna kirjaliku tõestuse olemasolul teeb EJK otsuse mängutulemuse osas juhtumi põhiselt.

### **Artikkel 32 – Protesti esitamine**

- 32.1 Protesti saab esitada:
- 32.1.1 mänguõigust mitteomava mängija osalemisel mängus;
  - 32.1.2 kohtuniku ilmse vea korral otsuse tegemisel vale isiku suhtes;
  - 32.1.3 kohtunikupoolsel mängureeglite jämedal rikkumisel, mis olulisel määral mõjutab mängu lõpptulemust;
  - 32.1.4 mõne muu erakordse sündmuse korral, mis olulisel määral mõjutab mängu lõpptulemust.
- 32.2 Protesti ei saa esitada kohtuniku poolt langetatud faktiliste otsuste vastu.
- 32.3 Mänguprotokollis fikseeritud protesti asjaolud ja protesti esitamise alus vastavalt juhendi punktile 32.1 tuleb hiljemalt 24 tunni jooksul pärast mängu lõppu kirjalikult saata distsiplinaarinspektorile e-posti aadressil [fp@jalgpall.ee](mailto:fp@jalgpall.ee) ja vastasvõistkonna esindajale.
- 32.4 Võistkond peab kohtunikku protesti sisseandmisest teavitama mängu lõppedes, misjärel kohtunik märgib 15 minuti jooksul mänguprotokollis märkuste lahtrisse info protesti sisseandmise kohta ning protesti sisseandnud võistkonna esindaja kinnitab selle oma allkirjaga.
- 32.5 Protest, mis ei ole fikseeritud mängu protokollis või ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu.
- 32.6 Protesti esitamisel tuleb 24 tunni jooksul maksta EJK-i arveldusarvele kautsjon, mille suurus on 100 eurot.
- 32.7 Protesti rahuldamisest kautsjon tagastatakse.
- 32.8 Protesti arutamine toimub EJK-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis sätestatud protseduureegleid järgides.
- 32.9 Protesti suhtes tehtud otsusele rakendatakse EJK-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis distsiplinaarorgani otsuse kohta sätestatud.

## **XIV LÕPPSÄTTED**

### **Artikkel 33 – Vaidluste lahendamine**

- 33.1 Juhendist tulenevate vaidluste lahendamiseks kohaldatakse EJK-i põhikirja IV peatükis sätestatud.

### **Artikkel 34 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid**

- 34.1 Juhendis käsitlemata või vääramatu jõuga seotud küsimustes, v.a distsiplinaarasjad, on otsuste tegemise pädevus Peadirektoril. Peadirektori otsused on lõplikud.
- 34.2 Erandite tegemise pädevus juhendi rakendusallas on vaid Peadirektoril.

## **Artikkel 35 – Jõustumine**

- 35.1 Käesolev juhend on kinnitatud EJL-i juhatuse poolt 11.01.2019 ja kehtib 2019. aasta hooajal.



## LISA I – AUS MÄNG

### Ausa mängu määratlus

Aus mäng väärtustab ausas konkurentsivõit saavutatud tulemust. Ausa mängu kontseptsioonis tegutsevad isikud lojaalsuse, ausameelsuse, sportlikkuse ja eetika printsiipe järgides. Aus mäng välistab pettuse, äraostmise, korrupsiooni, dopingut, vägivalda (nii füüsilise kui moraalse), diskrimineerimise, ekspluateerimise ja liialdatud kommertslikkuse.

Ausa mängu põhimõtteid kohustuvad järgima klubid ja nende esindajad ning ametiisikud ja kõik isikud, kes täidavad klubi poolt määratud ametikohustusi, sh treenerid, mängijad, klubi/võistkonna toetajad ja teised pealtvaatajad.

Eeltoodud isikud peavad hoiduma igasugusest käitumisest, mis kahjustab või võib kahjustada EJK-i poolt organiseeritud või korraldatud mängu või võistluste aususe põhimõtet ning kohustub tegema EJK-ga täielikku koostööd võitlemaks selliste tegude vastu.

Ausa mängu põhimõtteid ei ole muuhulgas järginud isik, kes:

- on aktiivselt või passiivselt seotud või üritab ennast siduda pettuse, altkäemaksu või korrupsiooniga jalgpallialases tegevuses;
- kasutab tema jalgpallialase tegevuse kaudu talle teatavaks saanud mitteavalikustatud informatsiooni, mis kahjustab või võib kahjustada mängu või EJK-i poolt tunnustatud võistluste aususe põhimõtteid;
- otseselt või kaudselt mõjutab või üritab mõjutada ükskõik millise otsese või kaudse tegevusega mängukäiku ja/või eelnevalt fikseerida mängu või võistluste tulemust (kokkuleppeline mängutagajärg) olenemata sellest, kas isiku eesmärgiks on saada sellest isiklikku kasu (varalist või mittevaralist); luua kasu saamise võimalus kolmandale isikule või on vastavaks käitumiseks mistahes muu põhjus. Kasu saamise all mõistetakse nii finantsilist kui igasugust muud kasu sh mittevaralist kasu;
- käitub endale või kolmandale isikule eelise saamiseks viisil, mis avaldab või võib avaldada mõju mängu või võistluste käigule ja/või tulemusele, ning mis on vastuolus EJK-i põhikirjaliste eesmärkidega;
- isikliku või kolmandate isikute kasu eesmärgil osaleb otseselt või kaudselt panustamises või sellega sarnases tegevuses ennustusmängudes mängu tulemuse või käigu peale EJK-i või tema poolt korraldatavatel võistlustel, milles osaleb tema või tema lähedase isiku võistkond. Kasu saamise all mõistetakse nii finantsilist kui igasugust muud kasu;
- kasutab ja/või edastab teistele talle tema jalgpallilise tegevuse kaudu teatavaks saanud mitteavalikku infot, teeb ebaetilisi avaldusi, kutsub üles provokatiivsele käitumisele, rikub või võib oma käitumisega rikkuda jalgpalli mainet või EJK-i poolt tunnustatud mängu või võistluste aususe põhimõtet;
- rikub oma käitumisega üldisi häid käitumisnorme- ja tavaid;

- edastab spordiüritusel ükskõik millisel viisil üritusega sobimatu sõnumi, sh poliitilise või solvava jms;
- ei järgi EJK-i ja/või tema organite (sh distsiplinaarorganite) poolt tehtud otsuseid või juhiseid või FIFA või CAS-i poolt tehtud otsuseid;
- põhjustab süüliselt mängu hilinemise või ärajäämise;
- põhjustab süüliselt mängu katkemise või peatamise või kes vastutab mängu süülise katkemise või peatamise eest;
- käitub vägivaldselt, provokatiivselt või kasutab ebatsensuurseid väljendeid;
- käitub eelise saamiseks ebasportlikult;
- kasutab või üritab kasutada dopingut või kes annab või üritab anda dopingut mängijale kasutamiseks;
- vabatahtlikult ja viivitamatult ei teavita EJK-i temale tehtud ettepanekust mõjutada mängu või võistluse käiku ja/või tulemust;
- vabatahtlikult ja viivitamatult ei teavita EJK-i ükskõik millisest talle teada olevast rikkumisest ülaltoodud käitumispõhimõtetes.

## LISA II – RAHVALIIGA VÕISTKONNA KINNITUS



### RAHVALIIGA VÕISTKONNA KINNITUS

Osaledes Eesti 2019. a jalgpalli rahvaliigas ja/või Eesti 2019/20. a saali jalgpalli rahvaliigas kohustume ja tagame, et võistkonna mängijad, treenerid ja kõik isikud, kes täidavad mängul võistkonna poolt määratud ametikohustusi, kohustuvad:

- järgima EJL põhikirja, juhendeid, otsuseid ja muid EJL poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente, sh kohustuvad tasuma EJL-i dokumentide alusel määratud trahvid;
- järgima FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid.

### Vahekohtu kokkulepe

Osaledes Eesti 2019. a jalgpalli rahvaliigas ja/või Eesti 2019/20. a saali jalgpalli rahvaliigas kohustume ja tagame, et võistkonna mängijad, treenerid ja kõik isikud, kes täidavad võistkonna poolt määratud ametikohustusi, kohustuvad:

- järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes EJL põhikirjas ning muudes EJL dokumentides ette nähtud vaidluste lahendamise korda ning täitma vaidluse lahendanud organi otsust;
- pöörduma vaidlusalases küsimuses lõpliku (viimase astme) lahendi saamiseks, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJL-i pädevus, mitte tavakohtusse, vaid sõltumatusse, erapooletusse, Eesti seaduse alusel asutatud ja Eestis tegutsevasse jalgpallialasesse vahekohtusse, tunnustama selle otsust lõplikuna ning seda täitma;
- tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes Šveitsis Lausanne's asuva Rahvusvahelise Spordi Arbitraažkohtu (CAS) jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*).

Võistkonna nimi: \_\_\_\_\_

Võistkonna esindaja: \_\_\_\_\_

Allkiri: \_\_\_\_\_

Koht/Kuupäev: \_\_\_\_\_