



**Eesti 2019. a noorte meistrivõistluste  
juhend  
Tütarlaste U15 vanuseklass**

# SISUKORD

<b>Preambul</b> .....	<b>4</b>
<b>I ÜLDSÄTTED</b> .....	<b>4</b>
Artikkel 1 – Reguleerimisala .....	4
Artikkel 2 – Mõisted.....	4
Artikkel 3 – Organiseerimine.....	5
Artikkel 4 – Kommertsõigused .....	5
Artikkel 5 – Intellektuaalomandi õigused .....	6
Artikkel 6 – Aus mäng.....	6
<b>II OSAPOOLTE KOHUSTUSED</b> .....	<b>6</b>
Artikkel 7 – EJL-i kohustused .....	6
Artikkel 8 – Jalgpalliklubide kohustused .....	6
Artikkel 9 – Mängijate ja klubi ametiisikute kohustused.....	7
<b>III AUTASUSTAMINE</b> .....	<b>8</b>
Artikkel 10 – Karikad.....	8
Artikkel 11 – Medalid ja diplomid .....	8
<b>IV OSAVÕTJATE REGISTREERIMINE</b> .....	<b>9</b>
Artikkel 12 – Võistlustest osavõtjad .....	9
Artikkel 13 – Võistkonna registreerimine ja osavõtumaks .....	9
<b>V MÄNGUREEGLID JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM</b> .....	<b>9</b>
Artikkel 14 – Mängureeglid .....	9
Artikkel 15 – Mänguaeg .....	9
Artikkel 16 – Mängijate arv väljakul .....	9
Artikkel 17 – Mängupallid.....	10
Artikkel 18 – Võistluste süsteem.....	10
<b>VI MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE</b> .....	<b>10</b>
Artikkel 19 – Mängupäevad .....	10
Artikkel 20 – Mängu alguse kellaajad .....	11
Artikkel 21 – Mängukoha ja –aja muutmine.....	11
Artikkel 22 – Mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad .....	12
Artikkel 23 – Mängu ärajäämine .....	12
Artikkel 24 – Mängu katkestamine.....	12
<b>VII STAADIONID</b> .....	<b>13</b>
Artikkel 25 – Staadionite hindamine ja nõuded staadionile .....	13
Artikkel 26 – Riietusruumid ja pesemisvõimalus .....	14
Artikkel 27 – Valgustus .....	14
Artikkel 28 – Tabloo .....	14
Artikkel 29 – Tehniline ala ja vahetismängijate pink.....	14
<b>VIII MÄNGIJATE ÜLESANDMINE JA ÕIGUS OSALEDA MÄNGUS</b> .....	<b>14</b>
Artikkel 30 – Mängijate ülesandmine .....	14
Artikkel 31 – Õigus osaleda mängus .....	15
<b>IX MÄNGUVORMID</b> .....	<b>16</b>
Artikkel 32 – Mänguvormid .....	16
<b>X MÄNGUDE KORRALDAMINE</b> .....	<b>16</b>
Artikkel 33 – Lipud .....	16
Artikkel 34 – Turvalisus ja ohutus .....	16
Artikkel 35 – Meditsiiniline abi.....	17
Artikkel 36 – Pallipoisid/-tüdrukud.....	17
<b>XI MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED</b> .....	<b>17</b>
Artikkel 37 – Võistkondade saabumine .....	17
Artikkel 38 – Mänguprotokoll .....	17

Artikkel 39 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine .....	18
Artikkel 40 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele .....	18
Artikkel 41 – Mänguprotokolli täitmine, edastamine EJL-ile ja avalikustamine .....	18
<b>XII KOHTUNIKUD .....</b>	<b>19</b>
Artikkel 42 – Kohtunikud .....	19
<b>XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE.....</b>	<b>19</b>
Artikkel 43 – EJL distsiplinaareeskirjad .....	19
Artikkel 44 – Hoiatused ja eemaldamised .....	20
Artikkel 45 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele .....	20
Artikkel 46 – Protesti esitamine .....	21
<b>XIV LÕPPSÄTTED .....</b>	<b>22</b>
Artikkel 47 – Vaidluste lahendamine.....	22
Artikkel 48 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid .....	22
Artikkel 49 – Lisad.....	22
Artikkel 50 – Jõustumine.....	22
<i>Lisa I – Aus mäng .....</i>	<i>23</i>
<i>Lisa II – Klubi kinnitus .....</i>	<i>25</i>
<i>Lisa III – Noorte võistluste tehnilised parameetrid.....</i>	<i>26</i>
<i>Lisa IV – Noorte võistluste mänguväljakute parameetrid .....</i>	<i>27</i>
<i>Lisa V – Tasud ja sanktsioonid .....</i>	<i>28</i>

## Preambul

Eesti noorte jalgpalli meistrivõistlused tütarlaste U15 vanuseklassis on Eesti Jalgpalli Liidu (edaspidi EJL) põhikirjaga sätestatud võistlused, kus selgitatakse vanuseklassi Eesti meister ja üldine paremusjärjestus.

## I ÜLDSÄTTED

### Artikkel 1 – Reguleerimisala

1.1 Käesolev juhend sätestab Eesti 2019. a noorte meistrivõistlustel tütarlaste U15 vanuseklassis (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 jalgpalliliitusid 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.
Noorte võistlused	Eesti noorte jalgpalli meistri- ja klubidevahelised võistlused, sh Eliitliigade meistrivõistlused.
Hooaeg	Ajavahemik, mis algab Eesti jalgpalli meistrivõistluste esimese ametliku mänguga ning lõpeb viimase ametliku mänguga.
Aus mäng	Kontseptsioon, mis väärtustab ausas konkurentsisis 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, ekspluateerimise ja liialdatud kommertslikkuse. Loetelu tegevustest, mida loetakse Ausa mängu põhimõtete rikkumisteks on fikseeritud Distiplinaarmääruse artiklis 4 ning käesoleva juhendi lisa 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. Noorte võistlustel, kus on lubatud edasi-tagasi vahetused, loetakse kõiki mänguprotokolli kantud mängijaid mängus osalenuteks.
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.

Jalgpalluri litsents	Õigus, mis annab mängijale juriidilise aluse osaleda Eesti jalgpalli meistri- ja karikavõistlustel. Jalgpalluri litsents kehtib ühe kalendriaasta.
Jalgpalli ametiisiku litsents	Jalgpalli ametiisiku litsents annab isikule juriidilise aluse tegutseda EJK-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.
Transfer	Mängija rahvusvaheline üleminek ja seda tõendav rahvusvahelise ülemineku sertifikaat ( <i>International Transfer Certificate</i> ehk ITC). Transferi peab küsima ja saama 10-aastase ja vanema mängija registreerimiseks teises jalgpalliliidus ja selle taotlemine käib vastavalt FIFA mängijate staatuse ja üleminekute korra ( <i>FIFA Regulations on the Status and Transfer of Players</i> ) artiklile 9.
Sari	EJK-i poolt korraldatav erinev jalgpallivõistlus, näiteks Eesti meistrivõistlused, Eesti karikavõistlused, Eesti väikesed karikavõistlused, Eesti noorte meistrivõistlused, Eesti noorte klubidevahelised võistlused jms.

### **Artikkel 3 – Organiseerimine**

- 3.1 Võistlusi organiseerib ja juhib EJK.
- 3.2 EJK organiseerib Võistlusi igal aastal.
- 3.3 EJK-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 EJK-i võistluste osakonnale.
- 3.4 Võistlusi administreerib EJK-i võistluste osakond.
- 3.5 Distsiplinaarorganid käsitlevad distsiplinaarrikkumistega seotud küsimusi vastavalt EJK-i distsiplinaarreeglistikule.

### **Artikkel 4 – Kommertsõigused**

- 4.1 Käesolevas juhendis tähendavad "kommertsõigused" kõiki Võistlustega seotud kommerts- ja meediaõigusi ning võimalusi, muuhulgas:
  - 4.1.1 kõiki kehtivaid ja/või tulevasi ülemaailmseid visuaalsete, audiovisuaalsete ja heliliste ringhäälingusaadete (staatiliste ja/või liikuvate kujutiste) edastamise õigusi raadio, televisiooni või muude olemasolevate ja/või tulevaste elektrooniliste levitamisvahendite abil (kaasa arvatud internet ja traadita tehnoloogia);

- 4.1.2 turundus-, sponsorlus-, reklaami-, litsentsi- ja frantsiisiõigusi koos Võistlustega seotud andmete ja statistikaalaste õigustega.
- 4.2 Kõik Võistlustega seotud kommertsõigused kuuluvad Võistluste organiseerijale – EJL-ile.
- 4.3 Võistluste logoga seonduvad õigused kuuluvad EJL-ile, kuid klubidel on õigus logo kasutada.

### **Artikkel 5 – Intellektuaalomandi õigused**

- 5.1 Kõik Võistlustega seotud õigused intellektuaalomandile kuuluvad ainuisikuliselt EJL-ile. Õigused intellektuaalomandile hõlmavad muuhulgas olemasolevaid või tulevasi õigusi liigade, võistluste ja sarjade nimede, logode, brändide, medalite ning trofeede suhtes. Nimetatud õiguste kasutamiseks on EJL-ilt vaja saada eelnev kirjalik nõusolek ning nende kasutamine peab alati vastama EJL-i juhenditele ja juhistele.
- 5.2 Mängupaiku ja -aegu kajastava mängukalendri ning Võistlustel peetavate mängudega seotud andmete ja statistikaalased õigused kuuluvad ainuisikuliselt EJL-ile.
- 5.3 Võistlustel on muusika esitlusõiguseks EJL sõlminud lepingu Eesti Autorite Ühingu ja selle esitamine on klubidele tasuta.

### **Artikkel 6 – Aus mäng**

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

## **II OSAPOOLTE KOHUSTUSED**

### **Artikkel 7 – EJL-i kohustused**

- 7.1 EJL loob parimad tingimused Võistluste organiseerimiseks. Need tingimused puudutavad muuhulgas Võistluste edendamist, kooskõlastamist ja administreerimist, võistlejate ülesandmist, loa andmist Võistlustel osalemiseks, võistlussüsteemi, mängureegleid, kohtunike tegevust, kontrolli ja distsiplinaarküsimusi ning kommertsõiguste kasutamist.

### **Artikkel 8 – Jalgpallklubide kohustused**

- 8.1 Võistlustel osaledes kohustuvad klubid:
- 8.1.1 järgima EJL-i põhikirja, juhendeid, otsuseid ja muid EJL-i poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente;
- 8.1.2 järgima FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
- 8.1.3 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;
- 8.1.4 pöörduma vaidlusalases 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;

- 8.1.5 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*).
- 8.2 Klubi vastutab oma mängijate, ametiisikute, liikmete, toetajate ja teiste mängu korraldamisega seotud isikute käitumise eest.
- 8.3 Klubi peab arvestust liikmemaksu, treeningtasude ja välja antud varustuse kohta.
- 8.4 Kodumängu korraldab klubi vastutab turvalisuse ja ohutuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.
- 8.5 Kodumängu korraldab klubi vabastab EJL-i igasuguste kahjutasunõuete maksimisest või kohustustest kolmandate isikute suhtes, välja arvatud juhul, kui mäng ei toimunud EJL-i poolt mängule määratud kohtuniku mitteilmumise tõttu.
- 8.6 Klubi on kohustatud pidama oma kodumängud EJL-ile teatatud kodustaadionil kooskõlas artikliga 25, mis asub Eesti Vabariigi territooriumil. Mänge võidakse erandkorras korraldada mõnel teisel väljakul EJL-i otsusega.
- 8.7 Kodumängu korraldab klubi peab mängud korraldama vastavalt EJL-i dokumentides toodud nõuetele. Klubi on ainuisikuliselt vastutav kõikide mängu korraldamisega seotud kohustuste täitmise eest, kui EJL-i juhatus ei ole otsustanud teisiti.
- 8.8 Kodumängu korraldab klubi kannab kõik mängu korraldamisega seotud kulud.
- 8.9 Külalisvõistkonna klubi kannab kõik võistkonna lähetuskulud.
- 8.10 Klubi on kohustatud tasuma tähtaegselt kõik EJL-i dokumentide alusel määratud maksud, trahvid ja tasud.
- 8.11 Klubi on kohustatud andma tasuta EJL-ile õiguse mitteärilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ning volitada teisi kasutama Võistlustel osalevate klubide kõigi mängijate ja ametiisikute fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (k.a nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos klubi nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (k.a särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).
- 8.12 Klubidel ei ole volitusi tegutseda EJL-i või Eesti meistrivõistluste nimel EJL-i eelneva kirjaliku loata.

### **Artikkel 9 – Mängijate ja klubi ametiisikute kohustused**

- 9.1 Võistlustel osalevad mängijad peavad omama kehtivat jalgpalluri litsentsi.
- 9.2 Võistlustel osaleva klubi ametiisikud, kes viibivad Võistlustel tehnilises alas (sh treenerid, meditsiiniline personal, võistkonna esindaja jne) või tegutsevad võistlustel klubi ametiisikutena (näiteks võistkonna esindaja) peavad omama kehtivat litsentsi vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise ja litsentseerimise korrale.
- 9.3 Võistlustel osaleva klubi ametiisikud, kellel on seadusjärgne õigus (Klubi juhatuse liikmed) või keda klubi on volitanud (ERIS-e kaudu või muul moel) EJL-is klubi nimel toiminguid sooritama ja/või dokumente allkirjastama, peavad omama kehtivat litsentsi vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise ja litsentseerimise korrale.
- 9.4 Litsentsi omades kohustuvad klubi mängijad ja ametiisikud:

- 9.4.1 kinni pidama lojaalsuse, ausameelsuse ja sportlikkuse printsiipidest vastavalt Ausa mängu põhimõtetele;
  - 9.4.2 tunnustama kehtivaid jalgpallireegleid, mis on vastu võetud IFAB-i poolt;
  - 9.4.3 täitma EJL-i, FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
  - 9.4.4 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;
  - 9.4.5 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 kohustudes seda tingimusteta täitma;
  - 9.4.6 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*);
  - 9.4.7 hoiduma igasugusest käitumisest, mis kahjustab või võib kahjustada EJL-i poolt organiseeritud või korraldatud võistluste aususe põhimõtet ning kohustuvad tegema EJL-iga täielikku koostööd võitlemaks selliste tegude vastu.
- 9.5 Kõik mängijad ja ametiisikud annavad tasuta EJL-ile õiguse mitteärilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ning volitada teisi kasutama Võistlustel osalevate klubide kõigi mängijate ja ametiisikute fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (k.a nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos klubi nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (k.a särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).

### **III AUTASUSTAMINE**

#### **Artikkel 10 – Karikad**

- 10.1 EJL autasustab Võistluste Esiliiga 1.-3. kohale tulnud võistkondi karikatega.
- 10.2 EJL autasustab Võistluste Teise ja madalamate liigade võitjaid karikatega.

#### **Artikkel 11 – Medalid ja diplomid**

- 11.1 EJL autasustab Võistluste Esiliigas 1.-3. kohale tulnud võistkondi diplomitega ja nende võistkondade liikmeid medalite ning diplomitega.
- 11.2 EJL autasustab Võistluste Teises ja madalamates liigades 1. - 3. koha saavutanud võistkondi ning nende võistkondade liikmeid diplomitega.
- 11.3 EJL autasustab meenega mängijat/mängijaid, kes lööb/löövad oma liigas/alagrupis kõige rohkem väravaid.



## **IV OSAVÕTJATE REGISTREERIMINE**

### **Artikkel 12 – Võistlustest osavõtjad**

- 12.1 Võistlustele võib võistkonna registreerida klubi, kes aktsepteerib EJL-i põhikirja, käesolevat juhendit ning teisi EJL-i poolt välja antud dokumente ja on tasunud tähtajaks EJL-i dokumentide alusel määratud trahvid ja tasud. Üks klubi võib Võistlustele registreerida rohkem kui ühe võistkonna.
- 12.2 2019. aastal viiakse läbi meistrivõistlused ja selgitatakse meister tütarlaste U15 vanuseklassis **2005.–2007.** aastatel sündinutele (vanuseklassi põhisünniaasta on märgitud rasvases kirjas).
- 12.3 Võistlustel osalemiseks peavad klubid EJL-ile esitama võistkonna registreerimisdokumendid etteantud vormidel ja määratud tähtajaks.
- 12.4 Liigade ja alagruppide koosseisud kinnitab Juhatus.

### **Artikkel 13 – Võistkonna registreerimine ja osavõtumaks**

- 13.1 Klubi, kes soovib Võistlustele registreerida võistkonna(-d), peab EJL-ile ERIS veebikeskkonna kaudu esitama klubi allkirjaõigusliku esindaja poolt allkirjastatud Klubi kinnituse, mis on toodud käesoleva juhendi lisas II.
- 13.2 Võistkonna registreerimiseks esitab klubi EJL-ile ERIS veebikeskkonna kaudu võistkonna ankeedi.
- 13.3 Võistkonna registreerimise viimane kuupäev on 15. jaanuar 2019. a (k.a).
- 13.4 Võistkonna eelmiste hooegade võlgnevused tuleb tasuda hiljemalt 15. jaanuariks 2019. a (k.a).
- 13.5 Hilinejaid registreeritakse Võistlustele ainult Peadirektori otsuse alusel.
- 13.6 Võistkonna nime ei ole lubatud Võistluste jooksul muuta.
- 13.7 Osavõtumaksu Võistlustel ei rakendata.

## **V MÄNGUREEGLID JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM**

### **Artikkel 14 – Mängureeglid**

- 14.1 Mängimisel järgitakse IFAB-i poolt välja töötatud ja FIFA poolt avaldatud Mängureegleid (*IFAB Laws of the Game*), v.a punktides 15.1, 16.1, 17.2 ja 25.3 toodud erandid.
- 14.2 Kõik noorte võistluste tehnilised parameetrid on toodud käesoleva juhendi lisas III.

### **Artikkel 15 – Mänguaeg**

- 15.1 Mänguaeg Võistlustel on 2 x 35 minutit.
- 15.2 Vaheaeg poolaegade vahel kestab 15 minutit.

### **Artikkel 16 – Mängijate arv väljakul**

- 16.1 Mängijate arv väljakul on 9 (väravavaht + 8 väljakumängijat).

## **Artikkel 17 – Mängupallid**

- 17.1 Mängupallid peavad vastama Mängureeglitega kehtestatud nõuetele ja kandma märget FIFA Quality või FIFA Quality Pro.
- 17.2 Võistlustel mängitakse mängupalliga nr 4.
- 17.3 Kodumängu korraldav klubi tagab mänguks vähemalt viis (5) nõuetele vastavat mängupalli. Juhul kui mäng toimub lumesajus, on kodumängu korraldav klubi kohustatud tagama vähemalt viis (5) nõuetele vastavat mängupalli, mis on punast, oranži või muud hästi nähtavat värvi.

## **Artikkel 18 – Võistluste süsteem**

- 18.1 Võistlustel mängitakse turniirisüsteemis kodus-väljas printsiiбил.
- 18.2 Liigade arvu ja võistluste süsteemi liigades otsustab Juhatus EJL-i noortekomisjoni ettepanekul peale võistkondade registreerumist hiljemalt 1. veebruariks 2019. a.
- 18.3 Võistlustel selgub võistkondlik paremusjärjestus saavutatud punktide üldsumma järgi, kusjuures võit annab kolm (3), viik ühe (1) ja kaotus null (0) punkti. Võistkonnale, kes annab loobumiskaotuse või kelle mäng tühistatakse, arvestatakse kaotus ja turniiritabelisse märgitakse - : + (tühistatud mängu korral vastase löödud väravate arv).
- 18.4 Võrdsete punktide korral paremusjärjestuse määramisel arvestatakse:
  - 18.4.1 väiksemat antud loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arvu turniiritabelis;
  - 18.4.2 omavaheliste mängude punkte;
  - 18.4.3 omavaheliste mängude väravate vahet;
  - 18.4.4 suuremat võitude arvu;
  - 18.4.5 üldist väravate vahet;
  - 18.4.6 suuremat löödud väravate arvu;
  - 18.4.7 suuremat võõrsil löödud väravate arvu;
  - 18.4.8 loosimistulemust.

## **VI MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE**

### **Artikkel 19 – Mängupäevad**

- 19.1 Mängud toimuvad vastavalt EJL-i võistluste osakonna poolt koostatud võistluskalendri-le.
- 19.2 Võistlustel algab hooaeg aprillis ja lõppeb hiljemalt oktoobris.
- 19.3 Võistluste mängud peetakse neljapäeviti.
- 19.4 Ühe võistkonna kahe meistrivõistluste mängu vahele peab jääma vähemalt kaks mänguvaba kalendripäeva.

19.5 Klubi võib kinnitatud võistluskalendris muudatuste tegemist taotleda järgmistel juhtudel:

19.5.1 kui üks või enam võistkonna mängijat on seotud Eesti rahvuskoondise mänguga;

19.5.2 lähtuvalt staadioni seisukorrast.

### **Artikkel 20 – Mängu alguse kellaajad**

20.1 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. Mängu algusaja määramisel tuleb arvesse võtta külalisvõistkonna mängule sõitmisele kuluvat aega selliselt, et võistkond ei peaks mängule sõitmist alustama mitte varem kui 08.00. Kõik muud mängu alguse kellaajad on lubatud vaid mängudel, kus ei ole EJL-i poolt määratud kohtunik ja need tuleb kooskõlastada EJL-i võistluste osakonnaga.

20.2 Ausa mängu põhimõtetest lähtudes tuleb vastava liiga viimases mänguvoorus alustada kõiki mängu samal kellaajal, välja arvatud juhul, kui meistrivõistluste viimase vooru tulemused ei mõjuta võistkondade paremusjärjestust.

20.3 Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu 15 minutit pärast EJL-i poolt määratud mängu algusaega.

### **Artikkel 21 – Mängukoha ja -aja muutmine**

21.1 Taotlused koos põhjendusega mängukoha ja/või -aja muutmise kohta tuleb esitada kirjalikult hiljemalt kümme (10) päeva enne kalendris olevat mängupäeva, mida soovitakse muuta. Juhul kui taotletakse mänguaja toomist ettepoole, tuleb taotlus mänguaja muutmise kohta EJL-ile esitada kümme (10) päeva enne uut mänguaja. Hilisema taotluse esitamise korral, v.a artiklis 23 toodud juhul, tuleb klubil EJL-ile tasuda 100 euro suurune tasu, mis peab olema tasutud enne muudatuse sisseviimist. Taotlust mänguaja ja/või -koha muutmiseks, v.a artiklis 23 toodud juhul, ei ole võimalik esitada, kui mänguni on jäänud vähem kui kolm (3) tööpäeva.

21.2 Kinnitatud mängukalendris olevat mänguaja ei ole lubatud viia vastava liiga viimase vooru kuupäevast hilisemaks.

21.3 Mänguaja muutmiseks on vajalik vastasvõistkonna ja kodustaadioni haldaja nõusolek, mille kohta peab taotlusel olema märge. E-kirja teel edastatud taotlustel peab ka vastasvõistkonna esindaja olema lisatud taotluse adressaadiks

21.4 Mängukoha ja/või -aja muutmise otsustab EJL-i võistluste osakond lähtudes klubi esitatud põhjendusest.

21.5 EJL-il on õigus teha mängukalendrisse muudatusi teavitades sellest mängus osalevate võistkondade klubi hiljemalt kolm (3) tööpäeva enne kalendrisolevat mänguaja, v.a artiklis 23 kirjeldatud juhul.

21.6 Muudatus jõustub pärast EJL-i võistluste osakonna poolt vastava kinnituse saatmist mängus osalevate võistkondade klubidele.

## **Artikkel 22 – Mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad**

- 22.1 Kui võistkond keeldub mängimisest või kui klubi süü tõttu ei ole võimalik mängu läbi viia või lõpuni mängida, arutab vastavat juhtumit distsiplinaarorgan, kes määrab kindlaks rakendatavad meetmed, mille hulka kuuluvad ka kaotuse määramine ja/või võistlustelt diskvalifitseerimine.
- 22.2 Erandjuhtudel võib Peadirektor kinnitada mängu katkestamise hetkel kehtinud mängutulemuse, kui mängu tulemus oli selle klubi kasuks, kes ei olnud mängu katkestamise eest vastutav.

## **Artikkel 23 – Mängu ärajäämine**

- 23.1 Kui kodumängu korraldav klubi leiab, et mäng ei saa toimuda, nt mängimiseks sobimatu väljaku tõttu, peab ta sellest hiljemalt 24 tundi enne mängu algust teavitama EJL-i võistluste osakonda ja vastavõistkonda.
- 23.2 Kui võistkonnad on saabunud mängupaika ja kohtunik leiab, et mängu ei saa alustada mänguväljaku sobimatuse või halbade ilmastikutingimuste tõttu, jääb mäng ära.
- 23.3 Kui EJL-i poolt määratud kohtunik ei ilmu mingil põhjusel võistluspaika ja EJL-i kohtunike osakonnal ei ole võimalik leida talle asendajat, jääb mäng ära.
- 23.4 Ärajäänud mängu uue toimumise aja ja vajadusel ka koha lepivad kokku võistkonnad ja koduvõistkonna klubi teatab selle EJL-ile kinnitamiseks hiljemalt ärajäänud mängule järgneva tööpäeva jooksul. Vaidluse korral määrab ärajäänud mängule uue aja EJL ning see otsus on lõplik.
- 23.5 Edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud katab EJL.

## **Artikkel 24 – Mängu katkestamine**

- 24.1 Mängimiseks sobimatu väljaku, halbade ilmastikutingimuste, kohtuniku terviserikke või muu ettearvamatu põhjuse tõttu peatab kohtunik mängu. Kui mängu ei ole mõistliku aja jooksul võimalik jätkata, katkestab ta mängu.
- 24.2 Kui kohtunik otsustab mängu katkestada, peavad võistkonnad mängu lõpuni mängimiseks kokku leppima uue aja ja vajadusel ka koha. Katkestatud mäng tuleb üldjuhul lõpuni mängida enne mängus osalevate võistkondade järgmisi Võistluste mängu. Uue mänguaja peab koduvõistkonna klubi EJL-ile kinnitamiseks teada andma hiljemalt mängule järgneva tööpäeva jooksul. Vaidluse korral määrab mängu lõpuni mängimiseks uue aja EJL ning see otsus on lõplik.
- 24.3 Mängu jätkamisel kohaldatakse järgmisi põhimõtteid:
- 24.3.1 mängu jätkatakse samalt seisult, mis see oli mängu katkestamise hetkel;
- 24.3.2 taasalustatud mängus võivad osaleda kõik mängijad, kellel on vastavalt juhendi artiklile 31 õigus selle võistkonna eest mängus osaleda, v.a mängijad, kes olid katkestatud mängul eemaldatud või kes pidid katkestatud mängu mängukeelu tõttu vahele jätma;
- 24.3.3 kõik katkestatud mängul saadud kollased ja punased kaardid kehtivad taasalustatud mängu lõpuni;

- 24.3.4 katkestatud mängus saadud üksikud kollased kaardid ei kandu edasi mängudele, mis peetakse enne katkestatud mängu taaslustamist;
- 24.3.5 katkestatud mängul eemaldatud mängijat ei saa asendada ning mängu peab taaslustama sama arv mängijaid, kui neid oli väljakul mängu katkestamise hetkel;
- 24.3.6 mängija, kes eemaldati katkestatud mängule järgneval mängul, tohib taaslustatud mängus osaleda;
- 24.3.7 võistkond tohib taaslustatud mängus teha mängu katkestamise hetkel järelejäänud arv vahetusi;
- 24.3.8 mäng taaslustatakse samast kohast ja momendist, mis hetkel see katkestati (nt vabalöök, audi sissevise, väravaesine lahtilöök, nurgalöök, penalti jne). Kui mäng katkestati hetkel kui pall oli mängus, siis jätkatakse samast kohast kohtuniku palliga.
- 24.4 Mängimiseks sobimatu väljaku, halbade ilmastikutingimuste, kohtuniku terviserikke või muu ettearvamatu põhjuse tõttu katkestatud mängu korral katab EJL edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud.

## VII STAADIONID

### Artikkel 25 – Staadionite hindamine ja nõuded staadionile

- 25.1 Võistluste mängu tohib pidada EJL-i staadionite komisjoni poolt heakskiidetud staadionitel.
- 25.2 Staadioni mänguväljak ja rajatised peavad olema heas seisukorras ning vastama „Mängureeglites“ esitatud ja pädevate ametiasutuste määratletud ohutus- ja turvanõuetele.
- 25.3 Võistlustel mängitakse vähendatud mõõtmetega väljakutel, mille minimaalsed mõõtmed on 64 x 45 meetrit ja maksimaalsed mõõtmed 70 x 55 meetrit. Mänguväljakul tähistatakse:
- karistusala;
  - penaltikoht;
  - väljaku keskjoon.
- 25.4 Väljaku, karistusala ja väravate suurus ning penaltipunkti kaugus väravast vastavalt erinevatele vanuseklassidele on toodud juhendi lisa IV - Noorte võistluste mänguväljakute parameetrid.
- 25.5 Kodumängu korraldab klubi peab tegema maksimaalseid jõupingutusi, et mänguväljak oleks mänguks sobiv. Juhul kui mänguväljak on mängimiseks sobimatu halbade ilmastikutingimuste tõttu, juhendatakse artiklitest 23 või 24.
- 25.6 Üks naturaalmuruga staadion tohib olla kodustaadioniks ainult ühele meeste Premium liiga võistkonnale ja kahele meeste madalama liiga (sh Esi- ja Esiliiga B), naiste- või noortevõistkonnale. Kui staadion on erandkorras kodustaadioniks kahele meeste Premium liiga võistkonnale, ei või seal mängida ükski meeste madalama liiga, naiste- või noortevõistkond. Meeste Esi- või Esiliiga B võistkonna kodustaadion

tohib olla kodustaadioniks lisaks neljale meeste madalama liiga, naiste- või noortevõistkonnale. Kui staadion on erandkorras kodustaadioniks kahele meeste Esi- või Esiliiga B võistkonnale, võib seal lisaks mängida kaks meeste madalama liiga, naiste- või noortevõistkonda.

- 25.7 Võistlustel osalevad klubid peavad tagama staadioni ohutuse korrapärase kontrollimise, mis hõlmab ka mahutavuse kindlaksmääramist pädevate ametiasutuste või nende poolt tunnustatud organi poolt.
- 25.8 Võistluste mängu lubatakse pidada EJL-i staadionite komisjoni poolt heakskiidetud elastikkivi või kummi-liivatäidisega 3. põlvkonna kunstmuruväljakutel.

### **Artikkel 26 – Riietusruumid ja pesemisvõimalus**

- 26.1 Võistlustel on riietusruumide olemasolu soovituslik. Kodumängu korraldav klubi peab võimaldama vastasvõistkonnale ja kohtunikele soovi korral pesemisvõimaluse, mis ei ole kaugemal kui 1 km mänguväljakust.

### **Artikkel 27 – Valgustus**

- 27.1 Mänge võib korraldada nii päevavalguse käes kui ka kunstvalgustusega. Kunstvalgustuse keskmine valgustihedus peab vastama vähemalt 200 luksile.

### **Artikkel 28 – Tabloo**

- 28.1 Võistlustel on võistkonna kodustaadionil mänguseisu kajastava tabloo olemasolu soovituslik.

### **Artikkel 29 – Tehniline ala ja vahetusmängijate pink**

- 29.1 Staadionil peavad olema mõlemale võistkonnale vähemalt 6 istekohaga (soovituslikult kuni 13 istekohaga ja varikatusega) vahetusmängijate pingid.
- 29.2 Vahetusmängijate pingid peavad asetsema märgistatud tehnilises alas. Tehnilised alad peavad asetsema vähemalt 1 m kaugusel küljejoonest ning keskjoonest võrdset minimaalselt 5 m kaugusel.

## **VIII MÄNGIJATE ÜLESANDMINE JA ÕIGUS OSALEDA MÄNGUS**

### **Artikkel 30 – Mängijate ülesandmine**

- 30.1 Võistlustele saab üles anda klubisse registreeritud mängijat, kes on täitnud järgmised nõuded:
- 30.1.1 omab kehtivat jalgpalluri litsentsi;
- 30.1.2 Euroopa Liidu (v.a Eesti), Euroopa Liidu Majanduspiirkonna liikmesriigi ja Šveitsi Konföderatsiooni kodanik omab Eestis registreeritud elamisõigust;
- 30.1.3 Euroopa Liidu, Euroopa Liidu Majanduspiirkonna liikmesriigi ja Šveitsi Konföderatsiooni kodakondsust mitteomav mängija omab elamisluba;
- 30.1.4 teisest riigist tulevale 10-aastasele või vanemale mängijale (kaasa arvatud teise riigi klubisse mängima siirdunud ja tagasipöörduvale eestlasele) on endine jalgpalliliit väljastanud transferi kooskõlas EJL-i Mängijate staatust ja üleminekuid reguleeriva korraga;

- 30.1.5 on regulaarselt käinud tervisekontrollis ning tal ei ole vastunäidustusi spordiga tegelemiseks. Vastava kinnituse annab mängija lapsevanem jalgpalluri litsentsi taotlemisel;
- 30.2 Klubi võib piiräärsete elanike ülesandmiseks punktides 30.1.2 ja 30.1.3 toodud nõuetele taotleda Peadirektorilt erandit, juhul kui ülesantav mängija ei ela klubi asukohast alaliselt kaugemal kui 100 km. Koos taotlusega tuleb EJL-ile esitada mängija elukoha tõend, mis tõendab, et mängija on elanud oma registreeritud elukohas vähemalt 8 kuud enne mängija ülesandmist. Mängija ülesandmisel uue klubi võistkonda, tuleb klubil taotleda uus erand.
- 30.3 Mängijate registreerimine klubisse ja klubivahetus toimuvad vastavalt EJL-i Mängijate staatust ja üleminekuid reguleerivale korrale.
- 30.4 Võistlustel saab mängijaid võistkonda üles anda, sh ühest võistkonnast teise, 1. veebruarist kuni 31. juulini 2019.a (k.a) ja täiendavalt uut mängijat kuni hooaja lõpuni. Uus mängija on mängija, kes ei ole jooksvatel noorte võistlustel olnud üles antud mitte ühessegi võistkonda.
- 30.5 Samad ülesandmistähtajad kehtivad ka teistest jalgpalliliitudest tulevate mängijate ülesandmise korral. Teisest jalgpalliliidust transferiga tulevat mängijat lubatakse võistlustele üles anda ettenähtud tähtajast hiljem juhul, kui EJL on saatnud mängija transferipäringu mängija endisele alaliidule enne ülesandmistähtaja lõppu.
- 30.6 Mängija võistkonn vahetus madalamast liigast kõrgemasse ja nooremast vanuseklassist vanemasse on lubatud kogu hooaja jooksul tingimusel, et mängija oli nooremasse vanuseklassi või madalamasse liigasse üles antud enne vanema vanuseklassi või kõrgema liiga ülesandmistähtaja lõppu.
- 30.7 Mängijate ülesandmine toimub ERIS-e kaudu. Mängija ülesandmiseks ERIS-es peab tema profiilile olema eelnevalt üles laetud dokumendifoto.
- 30.8 Mängijat on lubatud samaegselt üles anda vaid ühte noorte võitkonda.
- 30.9 Mängijal on lubatud hooaja jooksul võistkonda vahetada ühe korra.
- 30.10 Võistlusteks lubatakse ühte võistkonda üles anda kuni kolmkümmend (30) mängijat, kuid mitte vähem kui üheksa (9).
- 30.11 Võistkonda lubatakse üles anda mängijaid, kes on sündinud 2005. – 2007. aastatel. Lisaks on igasse võistkonda lubatud üles anda kuni kaks (2) mängijat, kes on sündinud peale 1. augustit 2004. a.
- 30.12 EJL-ile esitatud dokumentide õigsuse ja mängija vastavuse eest ülesandmistingimustele vastutab klubi.

### **Artikkel 31 – Õigus osaleda mängus**

- 31.1 Võistluste mängus tohib võistkonna eest osaleda mängija, kes on sellesse võistkonda üles antud enne mängu algust.
- 31.2 Ühes mängus on lubatud osaleda kuni kahel (2) mängijal, kes on sündinud peale vanuseklassi põhisünniaastale eelneva aasta 1. augustit.
- 31.3 Mängija tohib ühel (1) päeval osaleda vaid ühes (1) EJL-i egiidi all toimivas mängus.

- 31.4 Mängija tohib seitsme (7) kalendripäeva jooksul osaleda kuni kahes (2) EJL-i egiidi all toimivas mängus, v.a rahvuskoondise mängus.

## **IX MÄNGUVORMID**

### **Artikkel 32 – Mänguvormid**

- 32.1 Mänguvorm peab vastama Mängureeglitele (Reegel 4). Kui mänguvorm ei vasta reeglitele, ei lubata mängijat väljakule.
- 32.2 Klubi registreerib koos võistkonna registreerimisega hooajaks vähemalt kaks erineva põhivärviga mänguvormi komplekti, põhimänguvormi ja varumänguvormi(-d). Koduvõistkond peab alati mänguks registreerima põhimänguvormi. Külalisvõistkond võib põhimänguvormiga mängida juhul, kui selle värvid ei kattu koduvõistkonna põhimänguvormi värvidega. Kui külalisvõistkonna põhimänguvormi värvid kattuvad koduvõistkonna omadega, peab ta mänguks kombineerima põhi- ja varumänguvormide baasil mänguvormi, mille värvid koduvõistkonna mänguvormi värvidega ei kattu.
- 32.3 Väravavahi särk ning põlvikud peavad erinema nii oma kui ka vastasvõistkonna väljakumängijate vormist (väravavahi põlvikud võivad olla sama värvi, kui oma võistkonna väljakumängijate põlvikud). Juhul kui väravavahi mänguvormi värvid kattuvad väljakumängijate mänguvormi värvidega, vahetab mänguvormi alati väravavaht, olenemata sellest, kas ta on kodu- või külalisvõistkonna väravavaht.
- 32.4 Numbrid mängusärkidel peavad olema vahemikus 1-99. Numbri kõrgus mängusärgi tagaküljel peab olema 20-35 cm ja joonte paksus 3-5 cm ning personaalne number mängusärgi esikülje keskosas kõrgusega 10-15. Erinevates värvitoonides mängusärkidel peab numbril ja nime alus olema ühte värvi.
- 32.5 Numbrid mängupükstel peavad olema vahemikus 1-99 ja paiknema pükste paremal küljel. Numbri suurus peab olema 10-15 cm.
- 32.6 Ühe ja sama numbriga mänguvormiga on lubatud mängus osaleda vaid ühel mängijal.
- 32.7 Ühe mänguvormi särgil ja pükstel peavad olema samad numbrid.
- 32.8 Sponsorite logode arv ja suurus võistkonna mänguvormil ei ole piiratud.

## **X MÄNGUDE KORRALDAMINE**

### **Artikkel 33 – Lipud**

- 33.1 Mängudel on Eesti lipu ja osalevate klubide lippude heiskamine soovituslik.
- 33.2 Eesti lipu heiskamine peab olema vastavuses Eesti lipu seadusega.

### **Artikkel 34 – Turvalisus ja ohutus**

- 34.1 Kodumängu korraldab klubi vastutab turvalisuse ja ohutuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.
- 34.2 Turvalisuse tagamiseks ei tohi staadionile lubada alkoholi- või narkojoobes isikuid, tuua esemeid/aineid, mis võivad olla ohtlikud.



- 34.3 Staadionile ei tohi tuua ega kasutada mistahes pürotehnikat ega teisi sama efekti tekitavaid vahendeid.
- 34.4 Pealtvaatajatel ei ole lubatud viibida mänguväljakul.

### **Artikkel 35 – Meditsiiniline abi**

- 35.1 Kodumängu korraldav klubi peab tagama, et mängupaigas oleks 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.

Soovituslik on, et igal võistkonnal oleks mängul kaasas oma esmaabikott.

- 35.2 Kodumängu korraldav klubi on vastutav vajaduse korral kiirabi kutsumise eest.

### **Artikkel 36 – Pallipoisid/-tüdrukud**

- 36.1 Võistlustel on pallipoiste/-tüdrukute olemasolu soovituslik.

## **XI MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED**

### **Artikkel 37 – Võistkondade saabumine**

- 37.1 Võistkonnad peavad saabuma võistluspaika hiljemalt 30 minutit enne mängu algust.
- 37.2 Mängu alustamisega ei tohi viivitada üle 15 minuti. Mängu alustamise üle otsustab kohtunik.

### **Artikkel 38 – Mänguprotokoll**

- 38.1 Mänguprotokoll on dokument, kuhu kantakse mängus osalevate võistkondade koosseisud ja ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik. Mängu alustamise eelduseks on täidetud mänguprotokolli esitamine kohtunikule.
- 38.2 Mängus osalevad võistkonnad on kohustatud mänguprotokolli võistkondade koosseisu lehed eelnevalt välja trükkima EJL-i kodulehelt, täitma need vastavalt punktile 38.4 ning esitama täidetult kohtunikule hiljemalt 15 minutit enne mängu algust.
- 38.3 Võistkonda peab mängul esindama klubi poolt volitatud täiskasvanud isik, kes omab jalgpalli ametiisiku litsentsi.
- 38.4 Võistkonna esindaja kannab mänguprotokolli kõigi mängus osalevate mängijate numbrid, täisnimed (perekonna- ja eesnimi), samuti tehnilises alas viibivate

ametiisikute täisnimed. Kõik mänguprotokolli kantud tehnilises alas viibivad ametiisikud peavad omama jalgpalli ametiisiku litsentsi. Mänguprotokoll tuleb täita trükitähtedega ja sellele peab alla kirjutama klubi esindaja, kes omab jalgpalli ametiisiku litsentsi. Mängija, keda pole enne mängu algust mänguprotokolli kantud, ei tohi mängus osaleda. Mänguprotokolli kantud mängijate nimede õigsuse ja nende õiguse eest osaleda antud mängus vastutab klubi.

- 38.5 Võistlustel tohib võistkond ühes kohtumises mänguprotokolli kanda kuni kaheksateist (18) mängijat. Mängijate arv väljakul on üheksa (9). Mängu vältel on lubatud vahetada kõiki mänguprotokolli kantud mängijaid koos tagasivahetustega.
- 38.6 Võistkond võib ühes kohtumises mänguprotokolli kanda kuni kaks (2) mängijat, kes on sündinud peale vanuseklassi põhisünniaastale eelneva aasta 1. augustit.
- 38.7 Iga mängija peab mänguprotokolli olema kantud erineva numbriga ja numbrid mänguvormidel peavad vastama mänguprotokollis toodud numbritele.
- 38.8 Kapteni ja väravavahi nimed tuleb mänguprotokollis ära märkida.
- 38.9 Minimaalne mängijate arv väljakul on seitse (7). Vähema mängijate arvu korral mängu ei alustata, võistkonnale arvestatakse kaotus, vastasvõistkonnale võit ning mängutulemuseks märgitakse - : +.
- 38.10 Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisus väljakule vähem kui seitse (7) mängijat, siis mäng lõpetatakse ja vähemusse jäänud võistkonnale arvestatakse kaotus, vastasvõistkonnale võit ning mängutulemuseks märgitakse - : ... (vastaste poolt löödud väravate arv).
- 38.11 Kohtunikul on õigus enne mängu algust, poolajal või pärast mängu identifitseerida mänguprotokolli kantud mängijaid isikut tõendava dokumendi alusel.

### **Artikkel 39 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine**

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

### **Artikkel 40 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele**

- 40.1 Tehnilises alas tohivad olla kuni kuus (6) klubi ametiisikut ja kuni seitse (7) vahetusmängijat, st kokku kuni kolmteist (13) inimest. Mänguprotokollis peavad olema välja toodud nende isikute nimed ja funktsioonid ning nad peavad viibima mängu ajal selles alas.
- 40.2 Mängust eemaldatud mängija ei tohi viibida tehnilises alas, vaid peab lahkuma tribüünile või riietusruumi. Samuti peab lahkuma tehnilisest alast pealtvaatajatele mõeldud alale kohtuniku poolt eemaldatud ametiisik.
- 40.3 Tehnilises alas ei ole lubatud mängu ajal suitsetada.

### **Artikkel 41 – Mänguprotokolli täitmine, edastamine EJL-ile ja avalikustamine**

- 41.1 15 minuti jooksul pärast mängu lõppu kannab kohtunik mänguprotokolli mängus löödud väravad koos minutiga ning hoiatused ja eemaldamised koos minuti, mängija ees- ja perekonnanime, võistkonna ja põhjendusega. Lisaks annab ta

mänguprotokollis võimalikult üksikasjalikult teada kõikidest juhtumitest, mis leidsid aset enne mängu, mängu jooksul või pärast mängu, näiteks:

- a) mängija eksimus, mille tagajärjel tuli mängijale näidata kollast või punast kaarti või ta mängust kõrvaldada;
- b) ametiisiku, varumängija, pealtvaataja või klubi nimel mänguga seotud ametikohustusi täitva isiku ebasportlik käitumine;
- c) kõik muud juhtumid.

41.2 Võistkonna esindajatel on peale mängu õigus mänguprotokolliga tutvuda teavitades sellest kohtunikku koheselt peale mängu lõppu. Peale mänguprotokolliga tutvumist kinnitab võistkonna esindaja selle oma allkirjaga.

41.3 24 tunni jooksul peale mänguprotokolli täitmist sisestab koduvõistkonna klubi esindaja mänguprotokolli ERIS-es.

41.4 Mänguprotokolli koopiat tuleb EJK-i võistluste osakonnale edastada 48 tunni jooksul pärast mängu lõppemist e-posti aadressil protokollid@jalgpall.ee ning selle originaal saata või tuua isiklikult EJK-i nädala jooksul.

41.5 Mitteametlik mänguprotokoll avalikustatakse EJK-i kodulehel. Mänguprotokoll muutub ametlikuks peale seda, kui EJK-i võistluste osakond on selle kinnitanud.

## **XII KOHTUNIKUD**

### **Artikkel 42 – Kohtunikud**

42.1 Võistluste mängudeks tagab ühe kehtivat EJK-i kohtuniku tunnistust omava kohtuniku koduvõistkonna klubi.

42.2 Koduvõistkonna poolt mängule tagatud kohtunikku tasustab klubi.

42.3 Vastasvõistkond võib keelduda mängu alustamast, kui kohtunik ei vasta punktis 42.1 toodud nõudele. Nimetatud juhul arvestatakse koduvõistkonnale kaotus ja vastasvõistkonnale võit ning mängu uuesti ei mängita. Peale mängu alustamist sellekohaseid hilisemaid proteste ei arvestata.

42.4 Kohtunik peab mängupaika saabuma vähemalt 30 minutit enne mängu algust.

42.5 Kui koduvõistkond ei ole taganud mängule kohtunikku, arvestatakse koduvõistkonnale kaotus, vastasvõistkonnale võit.

42.6 Kui kohtunik ei saa haiguse, vigastuse vm terviserikke tõttu mängu alustada või oma tööd jätkata, jääb mäng ära või see katkestatakse ning toimitakse vastavalt artiklile 23 või 24.

## **XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE**

### **Artikkel 43 – EJK distsiplinaareeskirjad**

43.1 Klubide, ametiisikute, liikmete või klubi nimel mänguga seotud ametikohustusi täitvate isikute sooritatud distsiplinaarrikkumiste korral kohaldatakse EJK-i Distsiplinaarmäärust

## **Artikkel 44 – Hoiatused ja eemaldamised**

- 44.1 Mänguväljakult eemaldatud mängija ja tehnilisest alast eemaldatud treener või muu ametiisik on diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud Võistlustel peetavaks mänguks. EJL-i distsiplinaarorganil on õigus karistusi muuta (sh raskendada) ja laiendada teiste sarjade mängudele.
- 44.2 Mängija on automaatselt diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud Võistlustel peetavaks mänguks pärast igat kolmandat hoiatust, mille eest ta ei ole karistust kandnud, st et ühes mängus saadud kaks hoiatust, mille eest mängija eemaldatakse, eraldi hoiatuste arvestusse ei lähe.
- 44.3 Mängija, kes on diskvalifitseeritud, ei tohi olla mänguprotokolli kantud ega viibida tehnilises alas.
- 44.4 Kui treener või ametiisik on diskvalifitseeritud, ei tohi ta vastava liiga mängus olla mänguprotokolli kantud ega viibida tehnilises alas ei treeneri, mängija ega muu ametiisikuna. Diskvalifitseeritud treener, mängiv treener ja ametiisik ei tohi 2 tundi enne mängu algust kuni mängu lõpuni mitte mingil viisil juhendada ega kontakteeruda võistkonnaga.
- 44.5 Hoiatused ei kandu ühest vanuseklassist, liigast, sarjast ega hooajast teise.
- 44.6 Kui mängija, kes teeb hooaja keskel noorte võistlustel ülemineku ühest võistkonnast teise ja omab ülemineku hetkel kehtivat mängukeeldu, peab ta nõutud arvu mängu vahele jätma võistkonnas, kuhu mängija üles antakse.
- 44.7 Kui Võistluste lõppedes jääb mängijale mängukeeld, siis kandub see automaatselt järgnevasse hooaegadesse. Kandmata mängukeeld aegub, kui mängija ei saa oma vanuse poolest enam noorte võistlustel osaleda.
- 44.8 Kui Võistluste lõppedes jääb treenerile või ametiisikule juhendamise/tehnilises alas viibimise keeld, kandub see automaatselt järgnevasse hooaegadesse. Kandmata juhendamise/tehnilises alas viibimise keeld aegub viie (5) aasta pärast peale selle saamist. Juhendamise/tehnilises alas viibimise keeld ei laiene automaatselt teiste sarja mängudele.
- 44.9 EJL ei ole kohustatud teavitama võistkondi mängudes saadud hoiatustest ja eemaldamistest. Mängijate saadud hoiatuste ja eemaldamiste arvestuse eest vastutab klubi.

## **Artikkel 45 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele**

- 45.1 Võistluskohta artikliga 37 sätestatud ajaks mitteilmunud võistkonnale, kelle süü tulemusena mäng ei toimunud, loetakse mäng kaotatuks. Mängule mitteilmunud võistkonnale kantakse turniiritabelisse loobumiskaotus ning vastasvõistkonnale võit (- : +).
- 45.2 Loobumiskaotuse puhul jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused. Vastasvõistkonna karistused loetakse kantuks.
- 45.3 Loobumiskaotuse andnud võistkonna klubi, kes on EJL-i ja vastasvõistkonna klubi loobusmiskaotuse andmisest teavitanud vähemalt mängule eelneva tööpäeva jooksul, tasub 150 euro suuruse summa. Klubi, kes EJL-i ja vastasvõistkonna klubi oma võistkonna loobumiskaotuse andmisest ei teavita, tasub 300 euro suuruse summa.

- 45.4 Ühe hooaja jooksul kaks loobumiskaotust andnud võistkond diskvalifitseeritakse.
- 45.5 Võistlustest loobunud võistkond diskvalifitseeritakse ning klubil tuleb EJL-ile tasuda 400 euro suurune trahvisumma.
- 45.6 Kui võistkond diskvalifitseeritakse pärast seda, kui Võistlustel 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 annulleeritakse. Kõik nendes mängudes saadud karistused jäävad jõusse.
- 45.7 Juhul kui diskvalifitseeritud või ametiisiku litsentsi mitteomav treener või muu ametiisik on kantud mänguprotokolli, karistatakse klubi 100 euro suuruse rahatrahviga. Diskvalifitseeritud treeneri või muu ametiisiku karistust ei loeta kantuks ja see tuleb ära kanda järgmises Võistluste mängus.
- 45.8 Juhul kui tehnilises alas viibib mänguprotokolli kandmata ametiisik, karistatakse klubi 100 euro suuruse rahatrahviga.
- 45.9 Juhul kui võistkonna mängus osaleb diskvalifitseeritud, ülesandmata, mänguprotokolli kandmata või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija, tühistatakse mängu tulemus ja määrusi rikkunud võistkonnale arvestatakse kaotus ning tal tuleb tasuda 100 euro suurune rahatrahv. Vastavõistkonnale arvestatakse võit ja tabelisse kantakse kolm (3) punkti. Määrusi rikkunud võistkonna väravad annulleeritakse ja mängutulemuseks märgitakse – : ... (vastaste poolt löödud väravate arv). Vastavõistkonna poolt löödud väravad jäävad kehtima, samuti jäävad jõusse kõik mängus saadud hoiatused ja eemaldamised. Määrusi rikkunud võistkonna diskvalifitseeritud mängijate, sh mängus osalenud mängija, eelnevad karistused loetakse kantuks.
- 45.10 Kui mängija osaleb seitsme (7) kalendripäeva jooksul rohkem kui kahes (2) EJL-i egiidi all toimivas mängus, karistatakse määrusi rikkunud võistkonna klubi 100 euro suuruse rahatrahviga.
- 45.11 Kui mängija osaleb ühe (1) päeva jooksul rohkem kui ühes (1) EJL-i egiidi all toimivas mängus, karistatakse määrusi rikkunud võistkonna klubi 100 euro suuruse rahatrahviga.
- 45.12 Muude käesolevas artiklis käsitlemata juhendi nõuete rikkumise korral rakendatakse klubi suhtes lisas V toodud sanktsioone. Lisaks võib EJL edastada asja distsiplinaarorganile täiendava karistuse määramiseks.

#### **Artikkel 46 – Protesti esitamine**

- 46.1 Protesti saab esitada:
- a) mänguõigust mitteomava mängija osalemisel mängus;
  - b) kohtuniku ilmse vea korral otsuse tegemisel vale isiku suhtes;
  - c) kohtunikupoolsel mängureeglite jämedal rikkumisel, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust;
  - d) mõne muu erakordse sündmuse korral, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust.

- 46.2 Protesti ei saa esitada kohtuniku poolt langetatud faktiliste otsuste vastu.
- 46.3 Protesti esitamine tuleb fikseerida mängu mänguprotokollis ja hiljemalt 24 tunni jooksul saata kirjalikult pikem selgitus distsiplinaarinspektorile e-posti aadressil fp@jalgpall.ee. Protesti sisseandja on kohustatud protestiga seotud dokumendid saatma samaks tähtajaks ka vastaspoolele, et vastaspool saaks koostada asjassepuutuva omapoolse selgituse.
- 46.4 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.
- 46.5 Protest, mis ei ole fikseeritud mängu mänguprotokollis või ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu.
- 46.6 Protesti esitamisel tuleb 24 tunni jooksul maksta EJL-i arveldusarvele kaitsjon, mille suurus on 100 eurot.
- 46.7 Protesti rahuldamisel kaitsjon tagastatakse.
- 46.8 Protesti arutamine toimub EJL-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis sätestatud protseduureegleid järgides.
- 46.9 Protesti suhtes tehtud otsusele rakendatakse EJL-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis distsiplinaarorgani otsuse kohta sätestatud.

## **XIV LÕPPSÄTTED**

### **Artikkel 47 – Vaidluste lahendamine**

- 47.1 Juhendist tulenevate vaidluste lahendamiseks kohaldatakse EJL-i põhikirja IV peatükis sätestatud.

### **Artikkel 48 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid**

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

### **Artikkel 49 – Lisad**

- 49.1 Kõik lisad moodustavad käesoleva juhendi lahutamatu osa.

### **Artikkel 50 – Jõustumine**

- 50.1 Käesolev juhend on kinnitatud EJL juhatuse poolt 29. detsembril 2018. a ja kehtib jalgpalli 2019. a hooajal.

## Lisa I – Aus mäng

### A - Ausa mängu määratlus

Aus mäng väärtustab ausas konkurentsivõitluste 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, 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 korruptsiooniga 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 ennustamängudes 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 ebaeetilisi 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 tavasid;
- edastab spordiüritusel ükskõik millisel viisil üritusega sobimatu sõnumi, sh poliitilise või solvava jms;

- ei järgi EJL-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 EJL-i temale tehtud ettepanekust mõjutada mängu või võistluse käiku ja/või tulemust;
- vabatahtlikult ja viivitamatult ei teavita EJL-i ükskõik millises talle teada olevast rikkumisest ülaltoodud käitumispõhimõtetes.



### KLUBI KINNITUS 2019. A EESTI MEISTRIVÕISTLUSTEL OSALEMISEKS

Osaledes Eesti 2019. a jalgpalli meistrivõistlustel kohustume ja tagame, et klubi mängijad, treenerid, esindajad, ametiisikud ja kõik isikud, kes täidavad klubi poolt määratud ametikohustusi, kohustuvad:

- järgima EJL põhikirja, juhendeid, otsuseid ja muid EJL poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente;
- järgima FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;

### Vahekohtu kokkulepe

Osaledes Eesti 2019. a jalgpalli meistrivõistlustel kohustume ja tagame, et klubi mängijad, treenerid, esindajad, ametiisikud ja kõik isikud, kes täidavad klubi 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-l 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*).

Klubi nimi: \_\_\_\_\_

Allkirjaõiguslik isik: \_\_\_\_\_

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

Koht/Kuupäev: \_\_\_\_\_

### Lisa III – Noorte võistluste tehnilised parameetrid

Poisid /tüdrukud	Vanuseklass	Sünniaasta	Mänguaeg	Mängijaid väljakul	Mängijaid protokollis	Min. mängijaid	Vanemaid mängijaid	Vahetused	Palli nr.	Sulu-seis
P	U19 Eliit	2000 <sup>1</sup> /2001-2003	2 x 45	10+1	20	7	3	7	5	Jah
P	U17 Eliit	2003-2004	2 x 45	10+1	20	7	3	7	5	Jah
P	U17	2003 – 2006	2 x 45	10 + 1	18	7	3	7	5	Jah
P	U16	2004 – 2007	2 x 40	10 + 1	18	7	3	7	5	Jah
P	U15	2005 – 2008	2 x 35	10 + 1	22	7	3	edasi/tagasi	5	Jah
P	U14	2006 – 2008	2 x 35	10 + 1	22	7	3	edasi/tagasi	4	Jah
P	U13	2007 – 2008	2 x 30	8 + 1	18	5	2	edasi/tagasi	4	Jah
P	U12	2008– 2009	2 x 30	8 + 1	18	5	2	edasi/tagasi	4	Jah
P	U11	2009 – 2010	2 x 25/turniir	6 + 1 <sup>2</sup>	15	5	-	edasi/tagasi	3	Ei
P	U10	2010 – 2011	Turniir	6 + 1 <sup>2</sup>	15	5	-	edasi/tagasi	3	Ei
P	U9	2011 – 2012	Turniir	4 + 1 <sup>2</sup>	15	4	-	edasi/tagasi	3	Ei
T	t-U17	2003 – 2005	2 x 45	10 + 1	18	7	3	7	5	Jah
T	t-U15	2005 – 2007	2 x 35	8 + 1	18	7	2	edasi/tagasi	4	Jah
T	t-U13	2007 – 2009	2 x 30/turniir	6 + 1	18	5	2	edasi/tagasi	4	Ei
T	t-U11	2009 – 2010	Turniir	5 + 1 <sup>2</sup>	15	5	2	edasi/tagasi	3	Ei
T	t-U10	2010-2012	turniir	4 + 1 <sup>2</sup>	15	5	-	edasi/tagasi	3	Ei

<sup>1</sup> 2000. a sündinud mängijat on lubatud U19 Eliitliigasse üles anda vaid juhul, kui ta ei ole üles antud täiskasvanute meistrivõistlustele, v.a kuni kolm (3) mängijat, kes on sündinud peale 1. augustit 2000. a.

<sup>2</sup> 4-väraavalisse kaotusseisu jäänud võistkonnal on lubatud lisada täiendavalt 1 väljakumängija. Lisamängija võetakse väljakult ära, kui väraavate vahe väheneb 2-väraavaliseks.

## Lisa IV – Noorte võistluste mänguväljakute parameetrid

Vanuseklass	Väljaku suurus MIN (m)	Väljaku suurus MAX (m)	Karistusala (m)	Penaltipunkti kaugus väravast (m)	Värvate suurus (m)
U19	90 x 45	105 x 68	16,5 x 40,32	11	7,32 x 2,44
U17	90 x 45	105 x 68	16,5 x 40,32	11	7,32 x 2,44
U16	90 x 45	105 x 68	16,5 x 40,32	11	7,32 x 2,44
U15	90 x 45	105 x 68	16,5 x 40,32	11	7,32 x 2,44
U14	75 x 45	85 x 64	16,5 x 40,32	11	7,32 x 2,44
U13	60 x 40	70 x 50	11 x 27	7,5	5 x 2
U12	60 x 40	70 x 50	11 x 27	7,5	5 x 2
U11	50 x 35	60 x 40	11 x 27	7,5	5 x 2
U10	50 x 35	60 x 40	11 x 27	7,5	5 x 2
U9	30 x 22	40 x 25	8 x 20	7,5	3 x 2 või 5 x 2
t-U17	90 x 45	105 x 68	16,5 x 40,32	11	7,32 x 2,44
t-U15	64 x 45	70 x 55	11 x 27	7,5	5 x 2
t-U13	50 x 35	60 x 40	11 x 27	7,5	5 x 2
t-U11	35 x 25	40 x 25	8 x 20	7,5	3 x 2 või 5 x 2
t-U10	30 x 22	35 x 25	8 x 20	7,5	3 x 2 või 5 x 2

## Lisa V – Tasud ja sanktsioonid

<b>Tasud:</b>	<b>Summa (eurodes)</b>
Kautsjon protesti esitamisel	100
Kautsjon apellatsioonikomisjonile ja litsentsiasjade apellatsioonikomisjonile	1 000
Mänguaja ja –koha muutmise taotluse esitamine tähtajast hiljem	100
<b>Sanktsioonid:</b>	
Loobumiskaotus etteteatamise korral	150
Loobumiskaotus mitteetteteatamise korral	300
Võistkonna võistlustelt mahavõtmine	400
Diskvalifitseeritud ametiisiku kandmine mänguprotokollil	100
Mänguprotokollil kandmata ametiisiku viibimine tehnilises alas	100
Mänguõigust mitteomava mängija osalemine mängus	100
Jalgpalli ametiisiku litsentsi mitteomava ametiisiku või treeneri kandmine mänguprotokollil.	100
Mängija osalemine seitsme (7) kalendripäeva jooksul rohkem kui kahes (2) EJL-i egiidi all toimivas mängus	100
Mängija osalemine rohkem kui ühes (1) EJL-i egiidi all toimivas mängus päevas	100
Mänguväljaku puudulik ettevalmistus	kuni 75
Piisava arvu pallide puudumine	50
Mänguprotokollil esitamine kohtunikule ettenähtust hiljem	20
Mänguprotokollil edastamine EJL-ile ettenähtust hiljem	20