



Eestimaa 2018. a rahvuste karikavõistluste juhend

SISUKORD

Preambul	3
I ÜLDSÄTTED	3
Artikkel 1 – Reguleerimisala	3
Artikkel 2 – Mõisted	3
Artikkel 3 – Organiseerimine	4
Artikkel 4 – Aus mäng	4
II OSAPOOLTE KOHUSTUSED	4
Artikkel 5 – EJK-i kohustused	4
Artikkel 6 – Võistkondade kohustused	4
Artikkel 7 – Mängijate ja võistkonna ametiisikute kohustused	4
III AUTASUSTAMINE	5
Artikkel 8 – Karikas ja diplomid	5
IV OSAVÕTJAD JA VÕISTLUSTELE REGISTREERIMINE	5
Artikkel 9 – Võistlustest osavõtjad	5
Artikkel 10 – Võistkonna registreerimine ja osavõtumaks	5
V VÕISTLUSTE SÜSTEEM	5
Artikkel 11 – Mängureeglid	5
Artikkel 12 – Võistluste süsteem	6
VI MÄNGIJATE ÜLESANDMINE JA ÕIGUS OSALEDA MÄNGUS	6
Artikkel 13 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus	6
VII MÄNGUVORMID	7
Artikkel 14 – Mänguvormid	7
VIII MÄNGUGA SEOTUD TOIMINGUD	7
Artikkel 15 – Võistkondade saabumine	7
Artikkel 16 – Mänguprotokoll	8
Artikkel 17 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine	8
Artikkel 18 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele	8
IX KOHTUNIKUD	9
Artikkel 19 – Kohtunike määramine	9
X DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE. DOPING	9
Artikkel 20 – EJK distsiplinaareeskirjad	9
Artikkel 21 – Kollased ja punased kaardid	9
Artikkel 22 – Sanksioonid juhendist tulenevatele rikkumistele	9
XI LÕPPSÄTTED	9
Artikkel 23 – Vaidluste lahendamine	9
Artikkel 24 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid	10
Artikkel 25 – Jõustumine	10
Lisa I: Aus mäng	11
Lisa II – Rahvuste karikavõistluste ülesandmisleht	13

Preambul

Eestimaa rahvuste karikavõistluste eesmärk on populariseerida jalgpalli, väärtustada rahvusteadvust, arendada rahvustevahelist suhtlust ja aidata kaasa integreerumisele Eesti ühiskonnas.

Võistlustel selgitatakse välja Eestimaa rahvuste karikavõitja ja üldine paremusjärjestus.

I ÜLDSÄTTED

Artikkel 1 – Reguleerimisala

1.1 Käesolev juhend sätestab Eestimaa 2018. aasta rahvuste karikavõistlustel (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.
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 Distsiplinaarmääruse artiklis 4 ning käesoleva juhendi lisa I.
Mängija osalemine / mängimine mängus	Mängija osalemiseks mängus loetakse tema protokollid kandmist, kaasa arvatud juhul, kui mängija on protokollid kantud vahetusmängijana, kuid teda sisse ei vahetata. Mängimiseks loetakse seda, kui mängija on käinud väljakul.
Jalgpalluri litsents	Õigus, mis annab mängijale juriidilise aluse osaleda Eesti jalgpalli meistri- ja karikavõistlustel. Jalgpalluri litsents

kehtib ühe kalendriaasta. Rahvuste karikavõistlustel on litsentsi omamine soovituslik.

Artikkel 3 – Organiseerimine

- 3.1 Võistlusi organiseerivad ja juhivad Eesti Jalgpalli Liit (edaspidi EJL) ja Eestimaa Rahvuste Ühendus.
- 3.2 EJL-i peadirektor (edaspidi Peadirektor) on kõrgeim tegevjuhtimisorgan, kes vastutab kõigi Võistlustega seotud küsimuste eest, v.a distsiplinaarküsimused.
- 3.3 Võistlusi viib läbi korraldustoimkond, kuhu kuuluvad EJL-i ja Eestimaa Rahvuste Ühenduse esindajad.
- 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 (*Fair Play*) põhimõtteid, mis on kirjeldatud käesoleva juhendi lisan 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 järgima „EJL-i põhikirja“, juhendeid, otsuseid ja muid EJL-i poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente.
- 6.2 Võistkonnad vastutavad oma mängijate, ametnike, liikmete, toetajate ja mängude juures ametikohustusi täitvate isikute käitumise eest.
- 6.3 Võistkonnad kannavad oma võistkonna lähetuskulud.

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 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 ja diplomid

- 8.1 EJL autasustab Võistluste võitjaks tulnud võistkonda rändkarikaga.
8.2 EJL autasustab Võistlustel 2. ja 3. kohale tulnud võistkondi karikatega.

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 Võistlustest võivad osa võtta kõik võistkonnad, kes koosnevad vähemalt 50% ulatuses ühe rahvuse esindajatest ja kes aktsepteerivad käesolevat juhendit.
9.3 Võistlustel osalemiseks peavad klubid EJL-le esitama võistkonna registreerimisdokumendid etteantud vormidel ja määratud tähtajaks.

Artikkel 10 – Võistkonna registreerimine ja osavõtumaks

- 10.1 Võistkonna registreerimiseks saadab võistkonna esindaja viis (5) tööpäeva enne turniiri toimumist EJL-ile e-kirja aadressil teet.allas@jalgpall.ee järgmiste andmetega:
- 10.1.1 võistkonna nimi, mis sisaldab esindatava rahvuse nime;
 - 10.1.2 võistkonna esindaja(-te) nime(-sid) koos telefoni numbri(-te) ja e-posti aadressi(-de)ga;
 - 10.1.3 võistkonna treeneri(-te) nime(-sid).
- 10.2 Võistlustel osavõtumaksu ei rakendata.

V VÕISTLUSTE SÜSTEEM

Artikkel 11 – Mängureeglid

- 11.1 Mängimisel järgitakse IFAB-i poolt välja töötatud ja FIFA poolt avaldatud „Mängureegleid“ (*FIFA Laws of the Game*), v.a punktides 11.2, 11.3 ja 11.4 toodud erandid.
11.2 Võistlustel mängitakse 1x15 minutit jooksvat aega.
11.3 Mängijate arv väljakul on 1 (väravavaht) + 6 (väljakumängijat).
11.4 Suluseisu mängudes ei fikseerita.
11.5 Mängupallid peavad vastama „Mängureeglitega“ kehtestatud nõuetele.

Artikkel 12 – Võistluste süsteem

- 12.1 Võistlused koosnevad kolmest ühepäevasest turniirist, mis toimuvad EJL jalgpallihallis 21. aprillil, 19. mail ja Nike Arenal 8. septembril 2018 aastal.
- 12.2 Võistluste süsteemi otsustab EJL vastavalt registreerunud võistkondade arvule. Piisava arvu võistkondade registreerumisel loositakse võistkonnad alagruppidesse.
- 12.3 Turniiril selgub võistkondlik paremusjärjestus mängitud mängude tulemustest saadud 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 vastasvõistkonnale võit ning turniiritabelisse märgitakse - : + (tühistatud mängu korral vastase löödud väravate arv).
- 12.4 Paremusjärjestuse määramisel võrdsete punktide korral arvestatakse:
 - 12.4.1 väiksemat antud loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arvu turniiritabelis;
 - 12.4.2 omavaheliste mängude punkte;
 - 12.4.3 omavaheliste mängude väravate vahet;
 - 12.4.4 suuremat võitude arvu;
 - 12.4.5 üldist väravate vahet;
 - 12.4.6 suuremat löödud väravate arvu;
 - 12.4.7 loosimistulemust.
- 12.5 Alagruppide moodustamisel selgitavad alagruppides 1. ja 2. koha saavutanud võistkonnad turniiri võitja karikasüsteemis mängitavate kohamängudega.
- 12.6 Kõikides kohamängudes selgitatakse välja võitja. Normaalaja viigilise tulemuse korral selgitatakse võitja mängujärgsete penaltilöökidega, kus mõlemast võistkonnast lööb kolm (3) mängijat. Kui ka pärast seda on tulemus viigiline, siis jätkatakse ühekaupa kuni võitja selgumiseni.
- 12.7 Iga turniiri võitja saab kümme (10), 2. koht kaheksa (8), 3. koht kuus (6), 4. koht viis (5), 5. koht neli (4), 6. koht kolm (3), 7. koht kaks (2) ja 8. koht ühe (1) punkti. Karikavõitjaks saab kolme turniiri punktide summeerimisel kõige rohkem punkte kogunud võistkond.

VI MÄNGIJATE ÜLESANDMINE JA ÕIGUS OSALEDA MÄNGUS

Artikkel 13 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus

- 13.1 Võistkonna eest tohib Võistluste mängus osaleda mängija, kes on sellesse võistkonda nõuetekohaselt üles antud.

- 13.2 Mängijaid antakse turniiril osalemiseks võistkonda üles turniiri päeval enne turniiri esimest mängu lisas II toodud ülesandmislehel.
- 13.3 Ühte võistkonda on lubatud igaks turniiriks üles anda kuni 18 mängijat.
- 13.4 Mängijate ülesandmislehel tuleb märkida iga mängija järele tema rahvus.
- 13.5 Võistlustest võivad osa võtta ka mängijad, kellel puudub Eesti kodakondsus, kuid kellel on Eesti Vabariigi seaduste alusel õigus Eestis viibida.
- 13.6 Ühel mängijal ei ole lubatud erinevate Võistluste turniiride jooksul mängida mitme erineva võistkonna eest.
- 13.7 Võistlustel on lubatud osaleda mängijal, kes on sündinud 2000. aastal või varem.
- 13.8 Võistlustel osalemiseks ei pea mängija omama jalgpalluri litsentsi, kuid selle omamine on soovituslik.
- 13.9 Võistlustel ei ole lubatud osaleda mängijal, kes on või on olnud üles antud Eesti 2018. a jalgpalli meistrivõistluste Premium-, Esi- või Teise liiga võistkonda või kes on osalenud Eesti 2018. a jalgpalli meistrivõistluste Premium-, Esi- või Teise liiga mängus.
- 13.10 Eesti 2018. a jalgpalli meistrivõistlustele Kolmanda või Neljanda liiga võistkonda üles antud või nende liigade mängudes osalenud mängijad tohivad Võistlustel osaleda piiranguta.

VII MÄNGUVORMID

Artikkel 14 – Mänguvormid

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

VIII MÄNGUGA SEOTUD TOIMINGUD

Artikkel 15 – Võistkondade saabumine

- 15.1 Võistkonnad peavad saabuma võistluspaika hiljemalt 30 minutit enne turniiri algust.

Artikkel 16 – Mänguprotokoll

- 16.1 Mänguprotokoll on dokument, kuhu kantakse mängus osalevate võistkondade koosseisud ja ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik. Mängu alustamise eelduseks on täidetud mänguprotokolli esitamine kohtunikule.
- 16.2 Mõlemad võistkonnad peavad esitama oma võistkonna andmetega täidetud protokolli kohtunikule vähemalt 15 minutit enne oma mängu.
- 16.3 Võistkonna esindaja kannab protokolli kõigi mängus osalevate mängijate numbrid, täisnimed (perekonna- ja eesnimi), samuti tehnilises alas viibivate ametnike täisnimed. Protokoll tuleb täita trükitähtedega ja sellele peab alla kirjutama võistkonna esindaja. Mängijal, keda pole enne mängu algust protokolli kantud, ei ole õigust mängus osaleda. Protokolli kantud mängijate nimede õigsuse ja nende õiguse eest osaleda antud mängus vastutab võistkond.
- 16.4 Ühes kohtumises tohib võistkond protokolli kanda kuni 18 mängijat.
- 16.5 Mängu peavad alustama need mängijad, kelle nimed on protokollis esitatud esimesena. Ülejäänud mängijad on vahetusmängijad. Kapteni ja väravavahti nimed tuleb protokollis tähistada vastavalt K (kapten) ja Vv (väravavaht).
- 16.6 Võistlustel on lubatud vahetada kõiki protokolli kantud mängijaid koos tagasivahetustega. Vahetuste arv ei ole piiratud. Mängijate vahetused võivad toimuda ainult väljaku keskjoone juures mängupauside ajal.
- 16.7 Minimaalne mängijate arv väljakul on viis (5). Vähema mängijate arvu korral mängu ei alustata, võistkonnale arvestatakse kaotus, vastasvõistkonnale võit ning tulemuseks märgitakse -:+.
- 16.8 Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisus väljakule vähem kui viis (5) mängijat, siis mäng lõpetatakse ja vähemusse jäänud võistkonnale arvestatakse kaotus ning vastasvõistkonnale võit, mängutulemuseks märgitakse - : ... (vastaste poolt löödud väravate arv).
- 16.9 Kohtunikul on õigus enne mängu algust, poolajal või pärast mängu identifitseerida protokolli kantud mängijaid isikut tõendava dokumendi alusel.

Artikkel 17 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine

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

Artikkel 18 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele

- 18.1 Tehnilises alas viibivate isikute nimed ja funktsioonid peavad olema protokollis välja toodud ning nad peavad viibima mängu ajal selles alas.
- 18.2 Tehnilises alas ei ole lubatud mängu ajal suitsetada.

IX KOHTUNIKUD

Artikkel 19 – Kohtunike määramine

- 19.1 EJL määrab igale turniirile vajaliku arvu kohtunikke. Kohtunikke tasustab EJL.

X DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE. DOPING

Artikkel 20 – EJL distsiplinaareeskirjad

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

Artikkel 21 – Kollased ja punased kaardid

- 21.1 Kollase kaardi saanud mängija eemaldatakse mängust kaheks minutiks ja ta kannab oma karistuse selleks eraldatud trahvipingil. Väravavahi asemel võib karistust kanda teine mängija. Kahe minuti karistus lõppeb, kui karistusaja jooksul lüüakse karistatud võistkonnale värav.
- 21.2 Punase kaardi saanud mängija eemaldatakse mängu lõpuni ja tema võistkond mängib vähemuses 2 minutit, kusjuures võistkonda ei tohi jääda vähem kui viis (5) mängijat. Sellisel juhul kasutatakse karistusaja edasilükkamist.
- 21.3 Punase kaardi saanud mängija on automaatselt diskvalifitseeritud järgmiseks Võistluste mänguks. Punase kaardi korral peab koos karistatud mängijaga viibima trahvipingil teine mängija, kes kahe minuti möödudes mängu siseneb. Punase kaardi saanud mängija peab viibima trahvipingil kuni mängu lõpuni. Väravavahi asemel ei või karistust kanda teine mängija.
- 21.4 Kaks kollast kaarti ühes mängus ühele ja samale mängijale ei tähenda automaatselt punast kaarti.

Artikkel 22 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele

- 22.1 Juhul kui võistkonnas mängib kaasa diskvalifitseeritud või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija, tühistatakse mängu tulemus ja määrusi rikkunud võistkonnale arvestatakse kaotus. Vastasvõistkonnale arvestatakse võit ja tabelisse kantakse 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

XI LÖPPSÄTTED

Artikkel 23 – Vaidluste lahendamine

- 23.1 Juhendist tulenevate vaidluste lahendamiseks kohaldatakse „EJL-i põhikirja“ IV peatükis sätestatud.

Artikkel 24 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid

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

Artikkel 25 – Jõustumine

- 25.1 Käesolev juhend on kinnitatud EJL-i juhatuse poolt 27. märtsil 2018. a ja kehtib 2018. aasta hooajal.

Lisa I: Aus mäng

Ausa mängu määratlus

Aus mäng väärtustab ausas konkurentsisis 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 EJL-i poolt organiseeritud või korraldatud mängu või võistluste aususe põhimõtet ning kohustub tegema EJL-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 EJL-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 EJL-i põhikirjaliste eesmärkidega;
- isikliku või kolmandate isikute kasu eesmärgil osaleb otseselt või kaudselt panustamises või sellega sarnases tegevuses ennustusmängudes mängu tulemuse või käigu peale EJL-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 EJL-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 Rahvusvahelise Spordi Arbitraažkohtu (CAS) 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 millisest talle teada olevast rikkumisest ülaltoodud käitumispõhimõtetes.

Lisa II – Rahvuste karikavõistluste ülesandmiseht



Eesti 2018. a rahvuste KV jalgpallis ÜLESANDMISLEHT

Võistkond _____

Jrk	Ees- ja perekonnanimi	Sünniaeg (pp.kk.aaaa)	Särgi nr
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

Võistkonna mänguvormi värvid

Särk	
Püksid	
Põlvikud	