



# **Eesti 2017. a senioride jalgpalli meistrivõistluste juhend**

## SISUKORD

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

## **Preambul**

Eesti seenioride jalgpalli meistrivõistlused on EJL-i põhikirjaga sätestatud võistlus, kus selgitatakse Eesti meister ja üldine paremusjärjestus seenioride arvestuses.

## **I ÜLDSÄTTED**

### **Artikkel 1 – Reguleerimisala**

- 1.1 Käesolev juhend sätestab Eesti 2017. a seenioride jalgpalli meistrivõistlustel (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.
Mängija osalemine / mängimine mängus	Mängija osalemiseks mängus loetakse tema protokollil kandmist, kaasa arvatud juhul, kui mängija on protokollil 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. Noorte jalgpalli rahvaliigas on litsentsi omamine soovituslik.

### **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.
- 3.3 Võistlusi korraldab korraldustoimkond, kuhu kuuluvad EJL-i sekretariaadi liikmed ning 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 (*Fair Play*) põhimõtteid.

## **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 Võistlustel osalemiseks peavad võistkonnad 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;
  - 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 1x12 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 27. mail (EJL-i jalgpallihallis), 3. septembril (Sportland Arenal) ja 21. oktoobril (EJL-i jalgpallihallis) 2017. aastal.
- 12.1 Võistluste süsteemi otsustab EJL vastavalt registreerunud võistkondade arvule. Piisava arvu võistkondade registreerumisel loositakse võistkonnad alagrupidesse.
- 12.2 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).

- 12.3 Paremusrangjärjestuse määramisel võrdsete punktide korral arvestatakse:
- 12.3.1 väiksemat antud loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arvu turniiritabelis;
  - 12.3.2 omavaheliste mängude punkte;
  - 12.3.3 omavaheliste mängude väravate vahet;
  - 12.3.4 suuremat võitude arvu;
  - 12.3.5 üldist väravate vahet;
  - 12.3.6 suuremat löödud väravate arvu;
  - 12.3.7 loosimistulemust.
- 12.4 Alagruppide moodustamisel selgitavad alagruppides 1. ja 2. koha saavutanud võistkonnad turniiri võitja karikasüsteemis mängitavate kohamängudega.
- 12.5 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.
- 12.6 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 I toodud ülesandmislehel.
- 13.3 Ühte võistkonda on lubatud igaks turniiriks üles anda kuni 18 mängijat.
- 13.4 Võistlustest võivad osa võtta ka mängijad, kellel puudub Eesti kodakondsus, kuid kellel on Eesti Vabariigi seaduste alusel õigus Eestis viibida.
- 13.5 Ühel mängijal ei ole lubatud erinevate Võistluste turniiride jooksul mängida mitme erineva võistkonna eest.
- 13.6 Võistlustel on lubatud osaleda mängijal, kes on sündinud 1972. aastal või varem. Lisaks on lubatud osaleda kahel mängijal, kes on sündinud 1973 – 1977. aastatel.

- 13.7 Võistlustel osalemiseks ei pea mängija omama jalgpalluri litsentsi, kuid selle omamine on soovituslik.
- 13.8 Võistlustel ei ole lubatud osaleda mängijal, kes on või on olnud üles antud Eesti 2017. a jalgpalli meistrivõistluste Premium-, Esi- või Teise liiga võistkonda või kes on osalenud Eesti 2017. a jalgpalli meistrivõistluste Premium-, Esi- või Teise liiga mängus.
- 13.9 Eesti 2017. 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 väravavahi nimed tuleb protokollis tähistada vastavalt K (kapten) ja Vv (väravavaht).
- 16.6 Võistlustel on lubatud vahetada kõiki protokollis 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 protokollis 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 sätestatut.

### **Artikkel 24 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid**

- 24.1 Juhendis käsitlemata või vääramatu 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. aprillil ja kehtib 2017. aasta hooajal.

# Lisa I – Senioride meistrivõistluste ülesandmisleht



## Eesti 2017. a senioride meistrivõistluste 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:

<input type="checkbox"/> +	Särk	
	Püksid	
	Pölvikud	