



Eesti 2017/2018. a saaljalgpalli rahvaliiga juhend

SISUKORD

Preambul	4
I ÜLDSÄTTED	4
Artikkel 1 – Reguleerimisala	4
Artikkel 2 – Mõisted	4
Artikkel 3 – Organiseerimine	5
Artikkel 4 – Aus mäng	5
II OSAPOOLTE KOHUSTUSED	5
Artikkel 5 – EJL-i kohustused	5
Artikkel 6 – Võistkondade kohustused	5
Artikkel 7 – Mängijate ja võistkonna ametiisikute kohustused	7
III AUTASUSTAMINE	7
Artikkel 8 – Autasustamine	7
IV OSAVÕTJAD JA VÕISTLUSTELE REGISTREERIMINE	8
Artikkel 9 – Võistlustest osavõtjad	8
Artikkel 10 – Võistkonna registreerimine ja osavõtumaks	8
V MÄNGUREEGLID JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM	8
Artikkel 11 – Mängureeglid	8
Artikkel 12 – Võistluste süsteem	9
VI MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE	10
Artikkel 13 – Mängupäevad	10
Artikkel 14 – Mängu alguse kellaajad	10
Artikkel 15 – Mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad	10
Artikkel 16 – Mängu ärajäämine	11
Artikkel 17 – Mängu katkestamine	11
VII SAALID	12
Artikkel 18 – Nõuded saalidele	12
VIII MÄNGIJATE ÜLESANDMINE JA ÕIGUS OSALEDA MÄNGUS	12
Artikkel 19 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus	12
IX MÄNGUVORMID	13
Artikkel 20 – Mänguvormid	13
X MÄNGUDE KORRALDAMINE	13
Artikkel 21 – Mängupallid	13
Artikkel 22 – Turvalisus	13
Artikkel 23 – Meditsiiniline abi	14
Artikkel 24 – Riietusruumid ja pesemisvõimalus	14
XI MÄNGUGA SEOTUD TOIMINGUD	14
Artikkel 25 – Võistkondade saabumine	14

Artikkel 26 – Mänguprotokoll	14
Artikkel 27 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele	15
Artikkel 28 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine	15
Artikkel 29 – Mänguprotokoll täitmine ja edastamine EJK-ile	15
XII KOHTUNIKUD	15
Artikkel 30 – Kohtunikud	15
Artikkel 31 – Kohtunike saabumine mängupaika	16
Artikkel 32 – Kohtunike hilinemine/mitteilmumine	16
Artikkel 33 – Kohtuniku terviserike	16
XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE	16
Artikkel 34 – EJK distsiplinaareeskirjad	16
Artikkel 35 – Hoiatused ja eemaldamised	16
Artikkel 36 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele	17
Artikkel 37 – Protesti esitamine	17
XIV LÕPPSÄTTED	18
Artikkel 38 – Vaidluste lahendamine	18
Artikkel 39 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid	18
Artikkel 40 – Jõustumine	18
LISA I. SAALIJALGPALLI RAHVALIIGA VÕISTKONNA KINNITUS	19

Preambul

Saalijalgpalli rahvaliiga eesmärk on populariseerida saalijalgpalli Eestis ja anda võimalus mängida saalijalgpalli vastavalt oma võimetele ja võimalustele ka neile mängijatele, kes ei osale Eesti saalijalgpalli meistrivõistlustel.

I ÜLDSÄTTED

Artikkel 1 – Reguleerimisala

- 1.1 Käesolev juhend sätestab Eesti 2017/2018. aasta saalijalgpalli rahvaliigas 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.
Saalijalgpall	Jalgpall, mida mängitakse vastavalt FIFA kinnitatud saalijalgpalli reeglitele (<i>Futsal Laws of the Game</i>).
Tavajalgpall	Mäng, mida mängitakse vastavalt Rahvusvahelise Jalgpalli Nõukogu (<i>International Football Association Board</i> ehk IFAB) poolt vastu võetud mängureeglitele
Eesti saalijalgpalli rahvaliiga (edaspidi Võistlused)	Rahvaliiga võistkondade vahelised võistlused, kus selgitatakse Eesti saalijalgpalli rahvaliiga võitja.
Mängija osalemine / mängimine mängus	Saalijalgpallis loetakse mängija osalemiseks/ mängimiseks mängus tema protokollki kandmist, kaasa arvatud vahetusmängijana. Tavajalgpallis loetakse mängija osalemiseks mängus tema protokollki kandmist, kaasa arvatud juhul, kui mängija on protokollki 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. Saaljalgpalli rahvaliigas on litsentsi omamine soovituslik.
Rahvaliiga jalgpalluri litsents	Õigus, mis annab mängijale juriidilise aluse osaleda Eesti rahvaliiga võistlustel. Rahvaliiga jalgpalluri litsents kehtib Võistluste lõpuni.
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. Saaljalgpalli rahvaliiga võistlustel on jalgpalli ametiisiku litsentsi omamine soovituslik.
EJK-i registreerimise ja informatsiooni süsteem ehk ERIS (edaspidi ERIS)	Internetipõhine EJK-i andmebaas klubidele, mängijatele ja teistele jalgpallis tegutsevatele isikutele jalgpallialaste andmete ja õiguste (sh litsents) haldamiseks ning info andmiseks, vahetamiseks ja saamiseks.

Artikkel 3 – Organiseerimine

- 3.1 Võistlusi organiseerib ja juhib Eesti Jalgpalli Liit (edaspidi EJK).
- 3.2 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 edasi delegeerida EJK-i võistluste osakonnale.
- 3.3 Võistlusi administreerib EJK-i võistluste osakond.
- 3.4 Distsiplinaarorganid käsitlevad distsiplinaarrikkumistega seotud küsimusi vastavalt EJK-i distsiplinaarreeglistikule.

Artikkel 4 – Aus mäng

- 4.1 Kõik Võistluste mängud tuleb pidada järgides Ausa mängu (inglise keeles *Fair Play*) põhimõtteid.

II OSAPOOLTE KOHUSTUSED

Artikkel 5 – EJK-i kohustused

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

Artikkel 6 – Võistkondade kohustused

- 6.1 Võistlustel osaledes kohustuvad võistkonnad:

- 6.1.1 järgima EJL-i põhikirja, juhendeid, otsuseid ja muid EJL-i poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente;
- 6.1.2 järgima FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
- 6.1.3 järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes EJL-i põhikirjas ning muudes EJL-i dokumentides ette nähtud vaidluste lahendamise korda ning täitma vaidluse lahendanud organi otsust;
- 6.1.4 pöörduma vaidlusalasest küsimusest lõpliku (viimase astme) lahendi saamiseks, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJL-il pädevus, mitte tavakohtusse, vaid sõltumatusse, erapooletusse, Eesti seaduse alusel asutatud ja Eestis tegutsevasse jalgpallialasesse vahekohtusse, tunnustama selle otsust lõplikuna ning seda täitma;
- 6.1.5 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*).
- 6.2 Võistkonnad vastutavad oma mängijate, ametiisikute, liikmete, toetajate ja mängude juures ametikohustusi täitvate isikute käitumise eest.
- 6.3 Kodumängu korraldab võistkond vastutab korra ja turvalisuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.
- 6.4 Võistkond on kohustatud pidama oma kodumängud EJL-ile teatatud kodusaalis kooskõlas artikliga 18, mis asub Eesti Vabariigi territooriumil. Mänge võidakse erandkorras korraldada mõnes teises saalis EJL-i otsusega.
- 6.5 Kodumängu korraldab võistkond on kohustatud kindlustama:
 - 6.5.1 märgistusega väljaku ja väravad;
 - 6.5.2 mängupallid;
 - 6.5.3 kohtunikud;
 - 6.5.4 soovitavalt riietusruumid ja pesemisvõimaluse võistkondadele ja kohtunikele;
 - 6.5.5 korra saalis ja võistkondade, kohtunike ning pealtvaatajate turvalisuse ja ohutuse.
- 6.6 Kodumängu korraldab võistkond kannab kõik mängu korraldamisega seotud kulud.
- 6.7 Külalisvõistkond kannab võistkonna lähetuskulud.
- 6.8 Võistkonnad on kohustatud tasuma tähtaegselt kõik EJL-i dokumentide alusel määratud maksud, trahvid ja tasud.
- 6.9 Võistkonnad on kohustatud andma tasuta EJL-ile õiguse mitteäriksel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ning volitada teisi kasutama Võistlustel

osalevate võistkondade kõigi mängijate ja ametiisikute fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (kaasa arvatud nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos võistkonna nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (kaasa arvatud särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).

- 6.10 Võistkondadel ei ole volitusi tegutseda EJL-i või Eesti jalgpalli rahvaliiga nimel EJL-i eelneva kirjaliku loata.

Artikkel 7 – Mängijate ja võistkonna ametiisikute kohustused

- 7.1 Võistlustel osalevad mängijad peavad omama kehtivat rahvaliiga jalgpalluri litsentsi.
- 7.2 Litsentsi omades kohustuvad mängijad ja võistkonna ametiisikud:
- 7.2.1 kinni pidama lojaalsuse, ausameelsuse ja sportlikkuse printsiipidest vastavalt Ausa mängu (*Fair Play*) põhimõtetele;
 - 7.2.2 tunnustama kehtivaid FIFA saalijalgpalli reegleid;
 - 7.2.3 täitma EJL-i, UEFA ja FIFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
 - 7.2.4 järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes, mis on seotud või tekivad seoses EJL-i põhikirja või muude EJL-i dokumentide täitmisega, käesolevas juhendis ning muudes EJL-i dokumentides ette nähtud vaidluste lahendamise korda;
 - 7.2.5 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;
 - 7.2.6 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*);
 - 7.2.7 hoiduma igasugusest käitumisest, mis kahjustab või võib kahjustada EJL-i poolt organiseeritud või korraldatud võistluste aususe põhimõtet ning kohustuvad tegema EJL-ga täielikku koostööd võitlemaks selliste tegude vastu.

III AUTASUSTAMINE

Artikkel 8 – Autasustamine

- 8.1 EJL autasustab Võistluste võitjaks tulnud võistkonda karika ja diplomiga. Võistkonna liikmeid autasustatakse kuni 20 medali ja diplomiga.

- 8.2 EJL autasustab Võistluste teisele kohale tulnud võistkonda diplomiga. Võistkonna liikmeid autasustatakse kuni 20 medali ja diplomiga.
- 8.3 EJL autasustab Võistluste kolmanda koha võistkonda diplomiga. Võistkonna liikmeid autasustatakse diplomitega.

IV OSAVÕTJAD JA VÕISTLUSTELE REGISTREERIMINE

Artikkel 9 – Võistlustest osavõtjad

- 9.1 Võistlustest võivad osa võtta kõik võistkonnad, kes aktsepteerivad EJL-i põhikirja, käesolevat juhendit ning teisi EJL-i poolt välja antud dokumente.
- 9.2 Võistlustel osalemiseks peavad võistkonnad EJL-ile esitama võistkonna registreerimisdokumendid etteantud vormidel ja määratud tähtajaks.
- 9.3 Juhul kui Võistlustele pannakse välja piisav arv naiste võistkondi, viiakse nende vahel Võistlused läbi eraldi arvestuses.

Artikkel 10 – Võistkonna registreerimine ja liikmemaks

- 10.1 Võistkonna registreerimiseks Võistlustele tuleb ERISse kaudu esitada Rahvaliiga võistkonna kinnitus. Lisaks esitab võistkond EJL-ile ERISse kaudu võistkonna ankeedi, kus märgib ära:
- 10.1.1 võistkonna nime;
 - 10.1.2 võistkonna esindajate nimed;
 - 10.1.3 võistkonna kontaktandmed;
 - 10.1.4 kodusaali aadressi ja mõõtmed;
 - 10.1.5 väravate suuruse.
- 10.2 Võistkondade registreerimine toimub kuni 1. oktoobrini 2017. a.
- 10.3 Võistkonna nime ei ole lubatud Võistluste jooksul muuta.
- 10.4 Võistlustel on kehtestatud rahvaliiga liikmemaks, mis on võistkonna kohta 50 eurot ning mis tasutakse võistkonna registreerimisel. Võistlustel osalevatele naiste võistkondadele liikmemaksu ei rakendata.

V MÄNGUREEGLID JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM

Artikkel 11 – Mängureeglid

- 11.1 Mängimisel järgitakse FIFA saaljalgpalli reegleid, v.a punktides 11.2-11.4 toodud erandid.
- 11.2 Võistlustel on mänguaeg 2 x 20 minutit jooksvat aega. Vaheaeg poolaegade vahel kestab kuni 15 minutit.
- 11.3 Mängijate arv väljakul on viis (5) (väravavaht + 4 väljakumängijat).
- 11.4 Võistlustel ei arvestata akumuleeritud vigu.

Artikkel 12 – Võistluste süsteem

- 12.1 Võistlused koosnevad põhiturniirist alagruppides, kus kõik võistkonnad alagrupis mängiva üksteisega ühe korra läbi ja karikasüsteemis mängitavast finaalturniirist.
- 12.2 Põhiturniiril selgub võistkondlik paremusjärjestus saavutatud punktide üldsumma järgi, kusjuures võit annab kolm (3), viik ühe (1) ja kaotus null (0) punkti.
- 12.3 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;
 - 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 arvu ning võistkondade arvu igas alagrupis otsustab EJL-i võistluste osakond vastavalt Võistlustele registreerunud võistkondade arvule.
- 12.6 EJL võib muuta võistluste süsteemi lähtudes võistkondade arvust ja asukohast.
- 12.7 Põhiturniiri tulemuste põhjal mängitakse karikasüsteemis finaalturniir.
- 12.8 Finaalturniirile pääsevate võistkondade arvu ning võistlussüsteemi finaalturniiril otsustab EJL peale võistkondade registreerumist Võistlustele.
- 12.9 Finaalturniir mängitakse ühe mänguna karikasüsteemis esimesena loositud võistkonna koduväljakul.
- 12.10 Kõik võistkonnad loositakse paaridesse enne igat finaalturniiri ringi. Finaali koduvõistkonnaks on esimesena välja loositud poolfinaali võitja.
- 12.11 Loosimiskomisjoni kuuluvad EJL-i sekretariaadi esindajad.
- 12.12 Loosimised on avalikud.
- 12.13 Koduvõistkond teatab finaalturniiri mängu toimumise aja ja koha EJL-ile ning vastasvõistkonnale hiljemalt kolm (3) tööpäeva enne mängu.
- 12.14 Mängu viigilise tulemuse korral lisaaega ei mängita, välja arvatud juhul, kui võistkonnad lepivad kokku teisiti. Mängu viigilise tulemuse korral selgitatakse võitja kolme (3) 6 meetri karistuslöögi tulemuse põhjal. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse penaltilöövide löömist kuni võitja selgumiseni.

- 12.15 Finaalturniiri poolfinaali kaotajate vahel viiakse läbi mäng 3. koha väljaselgitamiseks, välja arvatud juhul kui võistkonnad ei lepi kokku teisiti. Kolmanda koha mängu koduvõistkonnaks on esimesena välja loositud poolfinaali kaotaja.

VI MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE

Artikkel 13 – Mängupäevad

- 13.1 Võistluste põhiturniiril toimuvad mängud novembrist kuni 4. veebruarini.
- 13.2 EJK koostab mängude kalendri, määrates ära kuupäeva, millal mängud peavad olema mängitud.
- 13.3 Võistkonnad lepivad e-kirja teel kokku alagrupimängude mängupäevad ja koduvõistkond registreerib need ERIS veebikeskkonna kaudu.
- 13.4 Mängud peavad olema mängitud EJK-i poolt kalendris määratud kuupäevaks. Juhul kui võistkonnadel ei ole võimalik EJK-i poolt määratud kuupäevaks mängu ära mängida, siis peavad võistkonnad uue kuupäeva e-kirja teel kokku leppima ja koduvõistkond registreerima uue mänguaja ERIS veebikeskkonna kaudu hiljemalt EJK-i poolt kalendris määratud kuupäevaks.
- 13.5 Igal võistkonnal on soovitatavalt üks (1), kuid mitte rohkem kui kaks (2) mängu nädalas.
- 13.6 Finaalturniir toimub veebruaris ja märtsis.
- 13.7 Finaalturniiri mängud toimuvad nädalavahetustel. Võistkondade vastastikusel kokkuleppel võivad mängud toimuda ka nädala sees.

Artikkel 14 – Mängu alguse kellaajad

- 14.1 Tööpäevadel alustatakse mängudega mitte varem kui 17.00 ja mitte hiljem kui 21.00. Laupäeval, pühapäeval ning riiklikel pühadel alustatakse mängudega mitte varem kui 10.00 ning mitte hiljem kui 21.00. Võistkondade omavahelisel kokkuleppel võib mängu pidada ka muul ajal, kuid see peab olema kooskõlastatud EJK-iga.
- 14.2 Mängu algusaja määrab koduvõistkond.
- 14.3 Ausa mängu põhimõtetest lähtuvalt tuleb alustada kõiki mängu kellaajal, mis võimaldab külalisvõistkonnal jõuda mängule.
- 14.4 Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu kuni 15 minutit pärast kokkulepitud mängu algusaega.

Artikkel 15 – Mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad

- 15.1 Kui võistkond keeldub mängimisest või kui võistkonna süü tõttu ei ole võimalik mängu läbi viia või lõpuni mängida, arutab vastavat juhtumit distsiplinaarorgan, kes määrab kindlaks rakendatavad meetmed, mille hulka kuuluvad ka kaotus ja/või Võistlustelt diskvalifitseerimine.

- 15.2 Erandjuhtudel võib Peadirektor kinnitada mängu katkestamise hetkel kehtinud mängutulemuse, kui mängu tulemus oli selle võistkonna kasuks, kes ei olnud mängu poolelijätmise eest vastutav.

Artikkel 16 – Mängu ärajäämine

- 16.1 Kui koduvõistkond 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 aadressil rahvaliiga@jalgpall.ee.
- 16.2 Kui võistkonnad on saabunud mängupaika ja kohtunik leiab, et mängu ei saa alustada mänguväljaku sobimatuse tõttu, jääb mäng ära.
- 16.3 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.
- 16.4 Ärajäänud mängu uue toimumise aja ja koha lepivad kokku võistkonnad ja teatavad selle EJL-le kinnitamiseks hiljemalt ärajäänud mängule järgneva tööpäeva jooksul. Vaidluse korral määrab ärajäänud mängule uue aja EJL, kelle otsus on lõplik.
- 16.5 Edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud katab EJL.

Artikkel 17 – Mängu katkestamine

- 17.1 Mängimiseks sobimatu väljaku, kohtunike terviserikke või muu ettearvamatu põhjuse tõttu peatab kohtunik mängu. Kui mängu ei ole mõistliku aja jooksul võimalik jätkata, katkestab ta mängu.
- 17.2 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. Uus mänguaeg tuleb EJL-ile kinnitamiseks teada anda hiljemalt mängule järgneva tööpäeva jooksul. Vaidluse korral määrab mängu lõpuni mängimiseks uue aja EJL, kelle otsus on lõplik.
- 17.3 Mängu jätkamisel kohaldatakse järgmisi põhimõtteid:
- 17.3.1 mängu jätkatakse samalt seisult, mis see oli mängu katkestamise hetkel;
- 17.3.2 taasalustatud mängus võivad osaleda kõik mängijad, kellel on vastavalt juhendi artiklile 19 õigus selle võistkonna eest mängus osaleda, välja arvatud mängijad, kes katkestatud mängu jooksul eemaldati või kes olid katkestatud mänguks diskvalifitseeritud;
- 17.3.3 kõik katkestatud mängul saadud kollased ja punased kaardid kehtivad taasalustatud mängu lõpuni;
- 17.3.4 katkestatud mängus saadud üksikud kollased kaardid ei kandu edasi mängudele, mis peetakse enne katkestatud mängu taasalustamist;
- 17.3.5 katkestatud mängul eemaldatud mängijat ei saa asendada ning mängu peab taasalustama sama arv mängijaid, kui neid oli väljakul mängu katkestamise hetkel;

17.3.6 mängija, kes eemaldati katkestatud mängule järgneval mängul, tohib taasalustatud mängus osaleda;

17.3.7 mäng taasalustatakse 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.

17.4 Edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud katab EJL.

VII SAALID

Artikkel 18 – Nõuded saalidele

18.1 Võistluste mängu tohib pidada saalides, mille mänguväljak võimaldab mängida saalijalgpalli.

18.2 Saali mänguväljaku mõõtmed peavad olema vähemalt 12 x 24 meetrit (soovitavalt 16-25 x 32-42 meetrit).

18.3 Mänguväljakul peavad olema tähistatud külje-, otsa- ja keskjoon, karistusala ning penaltikoht.

18.4 Karistusala on minimaalselt 4 meetri (soovitavalt 6 meetri) kaugusel väravapostidest ja otsajoonest.

18.5 Väravate suurus on 2 x 3 meetrit.

18.6 Kodumängu korraldav võistkond peab tegema maksimaalseid jõupingutusi, et mänguväljak oleks mänguks sobiv.

VIII MÄNGIJATE ÜLESANDMINE JA ÕIGUS OSALEDA MÄNGUS

Artikkel 19 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus

19.1 Võistkonna eest tohib Võistluste mängus osaleda mängija, kes on sellesse võistkonda eelnevalt üles antud.

19.2 Mängijate ülesandmine võistkonda toimub ERIS veebikeskkonna kaudu. Mängija ülesandmiseks ERIS veebikeskkonnas peab tema profiilile olema eelnevalt üles laetud dokumendifoto.

19.3 Võistlustel osalemiseks peab mängija omama kehtivat Rahvaliiga jalgpalluri litsentsi, mis on tasuta.

19.4 Mängijate arv ühes võistkonnas ei ole piiratud ning uusi mängijaid tohib võistkonda lisada kogu Võistluste põhiturniiri jooksul.

19.5 Mängija tohib olla üles antud ainult ühte võistkonda, kuid hooaja jooksul on mängijal lubatud teha üks üleminek.

19.6 Mängijate üleminekud on lubatud kuni põhiturniiri lõpuni.

19.7 Võistlustele on lubatud üles anda nii mehi kui naisi.

19.8 Võistlustele ei ole lubatud üles anda elukutselist jalgpallurit.

19.9 Võistlustele võib üles anda mängija, kes:

19.9.1 on sündinud 2002. a või varem;

19.9.2 ei ole osalenud Eesti 2017. a jalgpalli meistrivõistluste Premium, Esi-, Teise või Eliitliiga võistkonna mängus;

19.9.3 ei ole osalenud Eesti 2017. a naiste jalgpalli meistrivõistluste Meistri- või Esiliiga mängus naismängija puhul;

19.9.4 ei ole ega ei ole olnud üles antud Eesti 2017/18. a saaljalgpalli meistrivõistlustele.

19.9.5 ei ole osalenud Eesti 2017. a rannajalgpalli meistrivõistluste Meistriliiga võistkonna mängus;

19.9.6 kes ei mängi samaaegselt mistahes teise riigi saaljalgpalli meistrivõistlustel.

IX MÄNGUVORMID

Artikkel 20 – Mänguvormid

20.1 Võistkond kannab ühtset mänguvormi.

20.2 Sama värvi mängusärkide korral vahetab särgid külalisvõistkond. Lubatud on kanda ka teist värvi veste.

20.3 Numbrid mängusärkidel võivad olla vahemikus 1-99 ja asetsevad mängusärgi seljal.

20.4 Ühe mänguvormi särgil ja pükstel peavad olema samad numbrid.

20.5 Mängusärgi seljal olev number peab olema selgelt loetav.

20.6 Sponsorite logode arv ja suurus võistkonna mänguvormil ei ole piiratud.

X MÄNGUDE KORRALDAMINE

Artikkel 21 – Mängupallid

21.1 Kodumängu korraldav võistkond tagab mänguks kaks (2) nõuetele vastavat mängupalli.

21.2 Mängupallid peavad vastama saaljalgpalli reeglitega kehtestatud nõuetele.

Artikkel 22 – Turvalisus

22.1 Kodumängu korraldav võistkond vastutab korra ja turvalisuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.

22.2 Pealtvaatajatel ei ole lubatud viibida mänguväljakul ning alal, mis jääb tribüünide ning väljaku külje- või otsajoone vahele.

Artikkel 23 – Meditsiiniline abi

- 23.1 Võistkondadel on soovituslik mängule kaasa võtta esmaabikott.
- 23.2 Kodumängu korraldav võistkond on vastutav vajaduse korral kiirabi kutsumise eest.

Artikkel 24 – Rietusruumid ja pesemisvõimalus

- 24.1 Võistlustel on rietusruumide ja pesemisvõimaluse olemasolu soovituslik.

XI MÄNGUGA SEOTUD TOIMINGUD

Artikkel 25 – Võistkondade saabumine

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

Artikkel 26 – Mänguprotokoll

- 26.1 Mänguprotokoll on dokument, kuhu kantakse mängus osalevate võistkondade koosseisud, ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik. Kodumängu korraldaval võistkonnal tuleb mänguprotokolli vorm EJK-i kodulehelt välja trükkida ja toimetada kohtunikule viimase saabumisel saali. Mängu alustamise eelduseks on täidetud mänguprotokolli esitamine kohtunikule.
- 26.2 Mängus osalevad võistkonnad peavad esitama oma võistkonna andmetega täidetud protokolli kohtunikule hiljemalt 15 minutit enne mängu.
- 26.3 Võistkonna esindaja kannab protokolli kõigi mängus osalevate mängijate numbrid, täisnimed (pere- ja eesnimi), samuti tehnilises alas viibivate ametiisikute täisnimed. Protokoll tuleb täita trükitähtedega ja sellele peab alla kirjutama võistkonna esindaja. Mängija, keda pole enne mängu algust protokolli kantud, ei tohi mängus osaleda. Protokolli kantud mängijate nimede õigsuse ja nende õigsuse eest osaleda antud mängus vastutab võistkond.
- 26.4 Võistkond võib ühes kohtumises protokolli kanda kuni kaheksateist (18) mängijat.
- 26.5 Kõigil protokolli kantud mängijatel on lubatud mängust osa võtta. Mängu jooksul tehtavate vahetuste arv ei ole piiratud. Mängijate vahetused võivad toimuda ainult väljaku keskjoone juures mängupauside ajal.
- 26.6 Numbrid mänguvormidel peavad vastama protokollis toodud numbritele. Kapteni ja väravavahi nimed tuleb protokollis tähistada vastavalt K (kapten) ja VV (väravavaht).
- 26.7 Minimaalne mängijate arv väljakul on kolm (3). Vähema mängijate arvu korral mängu ei alustata, võistkonnale arvestatakse kaotus, vastasvõistkonnale võit ning tulemuseks märgitakse - : +.

- 26.8 Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisus väljakule vähem kui kolm (3) mängijat, siis mäng katkestatakse ja vähemusse jäänud võistkonnale arvestatakse kaotus ning vastasvõistkonnale võit, mängutulemuseks märgitakse - : ... (vastaste poolt löödud väravate arv).
- 26.9 Kohtunikul on õigus enne mängu algust, poolajal või pärast mängu identifitseerida protokollis kantud mängijaid isikut tõendava dokumendi alusel.

Artikkel 27 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele

- 27.1 Tehnilises alas viibivate isikute nimed ja funktsioonid peavad olema protokollis välja toodud ning nad peavad viibima mängu ajal selles alas.

Artikkel 28 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine

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

Artikkel 29 – Mänguprotokollis täitmine ja edastamine EJK-ile

- 29.1 30 minuti jooksul pärast mängu lõppu kannab kohtunik protokollis mängus löödud väravad, koos minutiga ning hoiatused ja eemaldamised koos minuti, mängija ees- ja perekonnanime, võistkonna ja põhjendusega. Lisaks annab ta protokollis võimalikult üksikasjalikult teada kõikidest juhtumitest, mis leidsid aset enne mängu, mängu jooksul või pärast mängu, näiteks:
- 29.1.1 mängija eksimus, mille tagajärjel tuli mängijale näidata kollast või punast kaarti või ta mängust kõrvaldada;
- 29.1.2 varumängija või pealtvaataja ebasportlik käitumine;
- 29.1.3 kõik muud juhtumid.
- 29.2 Võistkonna esindajatel on peale mängu õigus mänguprotokolliga tutvuda teavitades sellest kohtunikku koheselt peale mängu lõppu. Peale protokolliga tutvumist kinnitab võistkonna esindaja selle oma allkirjaga.
- 29.3 Peale mänguprotokollis täitmist kohtuniku poolt annab kohtunik protokollis üle koduvõistkonna esindajale, kes sisestab mänguprotokollis andmed 72 tunni jooksul pärast mängu lõppemist ERISesse ning edastab mänguprotokollis koopia aadressile rahvaliiga@jalgpall.ee esimesel võimalusel.
- 29.4 Protesti esitamise korral toimitakse vastavalt artiklile 37.

XII KOHTUNIKUD

Artikkel 30 – Kohtunikud

- 30.1 Mängukohtuniku(d) tagab koduvõistkond.
- 30.2 On soovitatav, et koduvõistkonna poolt mängule määratud kohtunik on läbinud jalgpallikohtunike baaskursuse.

- 30.3 Finaalturniiril lubatakse kasutada ainult litsentseeritud kohtunikke. Kodumängu korraldav võistkond on kohustatud EJL-ile edastama finaalturniiri mängu kohtuniku nime hiljemalt kaks tööpäeva enne mängu.
- 30.4 Võistluste veerand-, pool- ja finaalmängudele määrab ühe kehtivat kohtuniku litsentsi omava kohtuniku EJL.
- 30.5 Finaalturniiril võib vastasvõistkond keelduda mängu alustamast, kui kohtunik ei vasta punktis 30.3 toodud nõudele. Nimetatud juhul arvestatakse koduvõistkonnale kaotus ja vastasvõistkonnale võit ning mängu tulemuseks arvestatakse - : +, mängu uuesti ei mängita. Peale mängu alustamist sellekohaseid hilisemaid proteste ei arvestata.

Artikkel 31 – Kohtunike saabumine mängupaika

- 31.1 Kohtunikud peavad mängupaika saabuma vähemalt 15 minutit enne mängu algust.

Artikkel 32 – Kohtunike hilinemine/mitteilmumine

- 32.1 Kui koduvõistkond ei ole taganud mängule kohtunikku, arvestatakse koduvõistkonnale kaotus, vastasvõistkonnale võit.
- 32.2 Kui EJL-i poolt mängule määratud kohtunik ei ole saabunud mängupaika 15 minutit enne mängu algust, tuleb sellest otsekohe teatada EJL-i kohtunike osakonnale. Peakohtunik otsustab, kuidas olukorda lahendada. Kui peakohtunik otsustab kohtuniku välja vahetada, on selline otsus lõplik. Kui EJL-i kohtunike osakonnal ei ole võimalik leida talle asendajat, toimitakse vastavalt artiklile 16

Artikkel 33 – Kohtuniku terviserike

- 33.1 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 16 või 17.

XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE

Artikkel 34 – EJL distsiplinaareeskirjad

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

Artikkel 35 – Hoiatused ja eemaldamised

- 35.1 Mänguväljakult eemaldatud mängija on diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud Võistlustel peetavaks mänguks. EJL-i distsiplinaarorganil on õigus karistusi raskendada ja laiendada teiste sarjade mängudele.
- 35.2 Mängija, kes saab ühes mängus kaks hoiatust, eemaldatakse mängust.
- 35.3 Eemaldatud mängija võistkond ei jätkata vähemuses, kuid vastasvõistkonna kasuks määratakse 6 meetri karistuslööök.

- 35.4 Mängus saadud hoiatused kehtivad mängu lõpuni ja ei kandu ühest mängust teise.
- 35.5 EJL-il ei ole kohustatud teavitama võistkondi mängudes saadud eemaldamistest. Mängijate saadud punaste kaartide arvestuse eest vastutab võistkond.
- 35.6 Põhiturniiri viimases mängus saadud mängukeeld kandub automaatselt finaalturniiri mängule.

Artikkel 36 – Sanksioonid juhendist tulenevatele rikkumistele

- 36.1 Osavõtavad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta ettenähtud ajal. Mängule mitteilmunud võistkonnale kantakse turniiritabelisse loobumiskaotus, vastasvõistkonnale võit ning tulemuseks märgitakse - : +. Mängu alustamisega ei tohi viivitada üle 15 minuti. Mängu alustamise üle otsustab kohtunik.
- 36.2 Loobumiskaotuse puhul jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused. Vastasvõistkonna karistused loetakse kantuks.
- 36.3 Ühe hooaja jooksul kaks loobumiskaotust andnud võistkond diskvalifitseeritakse.
- 36.4 Kui võistkond loobub Võistlustel osalemisest või ta diskvalifitseeritakse, siis võistkonna kõikide mängude tulemused tühistatakse, turniiritabelisse märgitakse +:- ja kolm (3) punkti vastasvõistkonnale kasuks. Kõik nendes mängudes saadud karistused jäävad jõusse.
- 36.5 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 kolm (3) punkti. Määrusi rikkunud võistkonna väravad annulleeritakse ja mängutulemuseks märgitakse – : ... (vastaste poolt löödud väravate arv). Vastasvõistkonna poolt löödud väravad jäävad kehtima, samuti jäävad jõusse kõik mängus saadud eemaldamised. Määrusi rikkunud võistkonna diskvalifitseeritud mängijate, sh mängus osalenud mängija, eelnevad karistused loetakse kantuks.
- 36.6 Juhendi punkti 29.3 esmakordse rikkumise korral teeb EJL võistkonnale kirjaliku hoiatuse. Sama punkti teistkordsel ja igal järgmisel rikkumisel määratakse koduvõistkonnale kaotus ja turniiritabelisse märgitakse tulemuseks - : +.
- 36.7 Juhendi punkti 13.4 rikkumise korral määratakse mõlemale võistkonnale kaotus ja tabelisse märgitakse tulemuseks - : -. Juhul kui mäng on mängukalendris määratud kuupäevaks jäänud mängimata või uus mänguaeg registreerimata vaid ühe võistkonna süül, siis vastasvõistkonna kirjaliku tõestuse olemasolul teeb EJL otsuse mängutulemuse osas juhtumi põhiselt.

Artikkel 37 – Protesti esitamine

- 37.1 Protesti saab esitada:

- 37.1.1 mänguõigust mitteomava mängija osalemisel mängus;
- 37.1.2 kohtuniku ilmse vea korral otsuse tegemisel vale isiku suhtes;
- 37.1.3 kohtunikupoolsel mängureeglite jämedal rikkumisel, mis olulisel määral mõjutab mängu lõpptulemust;
- 37.1.4 mõne muu erakordse sündmuse korral, mis olulisel määral mõjutab mängu lõpptulemust.
- 37.2 Protesti ei saa esitada kohtuniku poolt langetatud faktiliste otsuste vastu.
- 37.3 Protesti esitamine tuleb fikseerida mängu protokollis ja hiljemalt 24 tunni jooksul saata kirjalikult pikem selgitus distsiplinaarinspektorile. Protesti sisseandja on kohustatud protestiga seotud dokumendid saatma samaks tähtajaks ka vastaspoolele, et vastaspool saaks koostada asjasse puutuva omapoolse selgituse.
- 37.4 Võistkond peab kohtunikkude 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.
- 37.5 Protest, mis ei ole fikseeritud mängu protokollis või ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu.
- 37.6 Protesti esitamisel tuleb 24 tunni jooksul maksta EJK-i arveldusarvele kautsjon, mille suurus on 100 eurot.
- 37.7 Protesti rahuldamisel kautsjon tagastatakse.
- 37.8 Protesti arutamine toimub EJK-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis sätestatud protseduurireegleid järgides.
- 37.9 Protesti suhtes tehtud otsusele rakendatakse EJK-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis distsiplinaarorgani otsuse kohta sätestatud.

XIV LÕPPSÄTTED

Artikkel 38 – Vaidluste lahendamine

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

Artikkel 39 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid

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

Artikkel 40 – Jõustumine

- 40.1 Käesolev juhend on kinnitatud EJK-i juhatuse poolt 7.09.2017 ja kehtib saaljalgpalli 2017/18. aasta hooajal.

LISA I. SAALIJALGPALLI RAHVALIIGA VÕISTKONNA KINNITUS



RAHVALIIGA VÕISTKONNA KINNITUS EESTI 2017/18. A SAALIJALGPALLI RAHVALIIGAS OSALEMISEKS

Osaledes Eesti 2017/18. a saaljalgpalli rahvaliigas kohustume ja tagame, et võistkonna mängijad, treenerid ja kõik isikud, kes täidavad mängul võistkonna poolt määratud ametikohustusi, kohustuvad:

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

Vahekohtu kokkulepe

Osaledes Eesti 2017/18. a saaljalgpalli rahvaliigas kohustume ja tagame, et võistkonna mängijad, treenerid ja kõik isikud, kes täidavad võistkonna poolt määratud ametikohustusi, kohustuvad:

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

Võistkonna nimi: _____

Võistkonna esindaja: _____

Allkiri: _____

Koht/Kuupäev: _____