



# **Eesti 2020/2021. a karikavõistluste ja Superkarika finaali juhend**

## 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 .....	6
Artikkel 4 – Kommertsõigused .....	7
Artikkel 5 – Intellektuaalomandi õigused .....	7
Artikkel 6 – Aus mäng .....	8
<b>II OSAPOOLTE KOHUSTUSED</b> .....	<b>8</b>
Artikkel 7 – EJL-i kohustused .....	8
Artikkel 8 – Jalgpalliklubide kohustused .....	8
Artikkel 9 – Mängijate ja Klubi ametiisikute kohustused .....	9
<b>III AUTASUSTAMINE</b> .....	<b>11</b>
Artikkel 10 – Karikas, diplomid ja medalid .....	11
<b>IV OSAVÕTJAD JA VÕISTLUSTELE REGISTREERIMINE</b> .....	<b>11</b>
Artikkel 11 – Võistlustest osavõtjad .....	11
Artikkel 12 – Võistkonna registreerimine ja liikmemaks .....	11
Artikkel 13 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus .....	11
<b>V MÄNGUREEGLID JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM</b> .....	<b>12</b>
Artikkel 14 – Mängureeglid .....	12
Artikkel 15 – Mängupallid .....	12
Artikkel 16 – Võistluste süsteem .....	12
Artikkel 17 – Vaheaeg poolaegade vahel .....	13
Artikkel 18 – Mängujärgsed penaltilöögid .....	13
<b>VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD</b> .....	<b>13</b>
Artikkel 19 – Mängupäevad .....	13
Artikkel 20 – Mängu alguse kellaajad .....	14
Artikkel 21 – Mängukoha ja -aja muutmine .....	14
Artikkel 22 – Mängu ärajäämine .....	14
Artikkel 23 – Mängu katkestamine .....	15
Artikkel 24 – Mängu ärajäämine või katkestamine Klubi süü tõttu, mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad .....	15
<b>VII STAADIONID</b> .....	<b>16</b>
Artikkel 25 – Nõuded staadionitele .....	16
Artikkel 26 – Riietusruumid ja pesemisvõimalus .....	16
Artikkel 27 – Kell ja tabloo .....	17
Artikkel 28 – Tehniline ala ja vahetusmängijate pink .....	17
<b>VIII MÄNGUVORMID</b> .....	<b>17</b>
Artikkel 29 – Mänguvormid .....	17
<b>IX MÄNGUDE KORRALDAMINE</b> .....	<b>18</b>
Artikkel 30 – Mängude korraldamine .....	18
Artikkel 31 – Karikafinaal .....	18
Artikkel 32 – Mängueelse informatsiooni ankeet .....	18
<b>X MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED</b> .....	<b>19</b>
Artikkel 33 – Stardiloend .....	19
Artikkel 34 – Võistkondade saabumine .....	19
Artikkel 35 – Mänguprotokoll .....	19
Artikkel 36 – Mänguprotokollis esitatud mängijate asendamine .....	21
Artikkel 37 – Mängueelne koosolek .....	22
Artikkel 38 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine .....	22
Artikkel 39 – Mängijate vahetamine .....	23

Artikkel 40 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele .....	23
Artikkel 41 – Mänguprotokolli täitmine ja avalikustamine.....	23
<b>XI KOHTUNIKUD, KOHTUNIKE VAATLEJAD JA MÄNGUINSPEKTORID .....</b>	<b>24</b>
Artikkel 42 – Kohtunikud.....	24
Artikkel 43 – Kohtunike hilinemine/mitteilumumine .....	24
Artikkel 44 – Kohtuniku terviserike .....	24
Artikkel 45 – Kohtunike vaatleja .....	24
Artikkel 46– Mänguinspektor .....	25
<b>XII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE .....</b>	<b>25</b>
Artikkel 47 – EJL distsiplinaareeskirjad.....	25
Artikkel 48 – Hoiatused ja eemaldamised .....	25
Artikkel 49 – Sanksioonid juhendist tulenevatele rikkumistele .....	26
Artikkel 50 – Protesti esitamine .....	27
Artikkel 51 – Doping .....	28
Artikkel 52 – Mängukäigu ja tulemuse eelnev fikseerimine .....	29
<b>XIII MEEDIA .....</b>	<b>29</b>
Artikkel 53 – Suhtlemine meediaga.....	29
Artikkel 54 – Televisiooni- ja internetiülekanDED .....	30
<b>XIV SUPERKARIKA FINAAL .....</b>	<b>31</b>
Artikkel 55 – Üldsätted .....	31
Artikkel 56 – Süsteem ja osalejad .....	31
Artikkel 57 – Korraldamine .....	31
Artikkel 58 – Autasustamine .....	31
Artikkel 59 – Õigus osaleda mängus.....	32
Artikkel 60 – Mängueelse informatsiooni ankeet.....	32
Artikkel 61 – Mängueelne koosolek.....	32
<b>XV LÖPPSÄTTED.....</b>	<b>32</b>
Artikkel 62 – Vaidluste lahendamine .....	32
Artikkel 63 – Täpsustav asjaolu.....	33
Artikkel 64 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid.....	33
Artikkel 65 – Lisad .....	33
Artikkel 66 – Jõustumine .....	33
<b>LISA I: Aus mäng .....</b>	<b>34</b>
<b>LISA II: Stardiloend.....</b>	<b>36</b>
<b>LISA III: Karikavõistluste mängu korraldamise soovitused .....</b>	<b>37</b>
<b>LISA IV: Mängude läbiviimise nõuded.....</b>	<b>38</b>
<b>LISA V: Tasud ja sanktsioonid .....</b>	<b>40</b>

## Preambul

Eesti karikavõistlused on Eesti Jalgpalli Liidu (edaspidi EJL) põhikirjaga sätestatud klubidevahelised võistlused, mida mängitakse Evald Tipneri nimelisele karikale ning kus selgitatakse Eesti karikavõitja ja UEFA Euroopa Liigas osalev võistkond.

Superkarika finaalis kohtuvad eelmise hooaja meister ja karikavõitja.

## I ÜLDSÄTTED

### Artikkel 1 – Reguleerimisala

1.1 Käesolev juhend sätestab Eesti 2020/2021. a karikavõistlustel (edaspidi Võistlused) ja 2021. a Superkarika finaalis osalevate ning Võistluste organiseerimisega seotud osapoolte õigusi, kohustusi ja vastutust.

### Artikkel 2 – Mõisted

2.1 Käesoleva juhendi kontekstis on mõisted defineeritud alljärgnevalt:

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, korrupsiooni, 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.
CAS	<i>Court of Arbitration for Sport</i> on Šveitsis Lausanne's asuv Rahvusvaheline Spordi Arbitraažkohus.
Duubelvõistkond	Põhivõistkonnaga seotud madalama liiga võistkond. Duubelvõistkond võib olla sama Klubi või mõne teise Klubi võistkond, v.a litsentseeritaval tasandil, kus nii põhikui duubelvõistkond peavad olema sama Klubi võistkonnad. Kui põhivõistkond on välja pandud ühendklubina esindamiseks regiooni tippjalgpallis ja see on sätestatud ühendklubi põhikirjas, võidakse lugeda ühte madalamas liigas mängivat asutaja Klubi võistkonda põhivõistkonnaga sama Klubi võistkonnaks. Ühel võistkonnal saab olla vaid üks duubelvõistkond ja üks võistkond tohib olla duubelvõistkonnaks vaid ühele võistkonnale.
„Eestis treenitud mängija“ ehk ETM	Mängija, kes on kas Eesti kodanik või mängija, kellel on määramata kodakondsus ja tal on Eestis välja antud välismaalase pass. Lisaks loetakse „Eestis treenitud mängijaks“ mängija, kes on sündinud Eestis või kes on mänginud Eesti jalgpalli meistrivõistlustel vähemalt seitse (7) hooaega, sõltumata tema rahvusest ja kodakondsusest. <u>Mängija puhul, kes on Eesti jalgpalli</u>

meistrivõistlustele olnud üles antud pool hooaega (hooaja algusest kuni suvise ülesandmisperioodini või suvisest ülesandmisperioodist kuni hooaja lõpuni) läheb kõnealune pool hooaega arvesse juhul, kui mängija on selle perioodi jooksul osalenud vähemalt ühes Eesti jalgpalli meistrivõistluste mängus.

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.
FIFA	<i>Fédération Internationale de Football Association</i> ehk Rahvusvaheline jalgpalliföderatsioon.
UEFA	<i>Union des Associations Européennes de Football</i> ehk Euroopa jalgpalliliitused ühendav organisatsioon.
IFAB	<i>The International Football Association Board</i> ehk Rahvusvaheline Jalgpalli Nõukogu.
Jalgpalli ametiisiku litsents	Jalgpalli ametiisiku litsents annab isikule juriidilise aluse tegutseda EJL-i egiidi all toimuvatel võistlustel osaleva võistkonna ametiisikuna, sh olla ametiisikuna märgitud mänguprotokollis ja viibida mängu ajal tehnilises alas. Ametiisiku litsentseerimine toimub vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise ja litsentseerimise korrale. Ametiisiku litsents kehtib ühe kalendriaasta.
Jalgpalluri litsents	Õigus, mis annab mängijale juriidilise aluse osaleda Eesti jalgpalli meistri- ja karikavõistlustel. Jalgpalluri litsents kehtib ühe kalendriaasta.
Järelkasvuvõistkond	Põhivõistkonna Klubi noortevõistkonnad, millesse on üles antud mängijaid, kellel on õigus vastavalt Eesti jalgpalli meistrivõistluste juhendile osaleda täiskasvanute meistrivõistlustel. Klubi, kellel vastava vanuseklassi noortevõistkonnad puuduvad, võib oma põhivõistkonna järelkasvuvõistkonnaks nimetada ühe mõne teise Klubi U19 Eliitliigas osaleva noorte võistkonna.
Klubi (jalgpalliklubi)	Eestis registreeritud mittetulundusühing, kelle võistkond osaleb ametlikel mängudel ja kelle põhitegevus on seotud jalgpalli arendamise, harrastajate koondamise, jalgpallivõistluste korraldamise jms jalgpallilise tegevusega; kes asub EJL-i territooriumil, mängib oma kodumängud Eestis; omab õigust Klubi nime ja atribuutika kasutamiseks.

„Klubis treenitud mängija“ ehk KTM

Mängija, kes olenemata vanusest, rahvusest ja kodakondsusest, alates hooaja algusest, mil ta sai 12-aastaseks kuni hooaja lõpuni, mil ta sai 23-aastaseks, on mänginud Klubi eest või on olnud Klubisse registreeritud vähemalt kolm (3) hooaega. Kui mängija on laenul või kui ta antakse hooajaks üles teise Klubi võistkonda, siis laenul olemise või teise Klubi võistkonna eest mängimise aeg läheb KTM aja arvestusse mõlemale Klubile. Samuti loetakse KTM-ks mängijat, kes on mistahes vanuses olnud Klubisse registreeritud ja Klubi võistkonda üles antud vähemalt seitse (7) hooaega, mis ei pea olema järjestikused. Lisaks eelnevale on igal Premium, Esi- ja Esiliigas B osaleval Klubil võimalus nimetada KTM-ks kuni kolm (3) mängijat Eesti jalgpalli meistrivõistluste Premium ja Esiliigade juhendis kirjeldatud tingimustel.

Mängija osalemine / mängimine mängus

Mängija osalemiseks mängus loetakse tema mänguprotokolli kandmist, kaasa arvatud juhul, kui mängija on mänguprotokolli kantud vahetusmängijana, kuid teda sisse ei vahetata. Mängimiseks loetakse seda, kui mängija on käinud väljakul.

Põhivõistkond

Võistkond, kellel on duubel- ja/või järelkasvuvõistkond.

Rahvaliiga jalgpalluri litsents

Õigus, mis annab mängijale juriidilise aluse osaleda Eesti rahvaliiga võistlustel. Rahvaliiga jalgpalluri litsents kehtib ühe kalendriaasta.

Sari

EJL-i poolt korraldatavad erinevad jalgpallivõistlused, näiteks Eesti meistrivõistlused, Eesti karikavõistlused, Superkarika finaal, Eesti väikesed karikavõistlused, Eesti noorte meistrivõistlused, Eesti noorte klubidevahelised võistlused jms.

Transfer

Mängija rahvusvaheline üleminek ja seda tõendav rahvusvahelise ülemineku sertifikaat (*International Transfer Certificate* 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 (*FIFA Regulations on the Status and Transfer of Players*) artiklile 9.

UEFA klubivõistlused

UEFA poolt korraldatavad või tema egiidi all toimuvad võistlused UEFA liikmesriikide Klubidele, näiteks Meistrite Liiga, Euroopa Liiga jt.

### **Artikkel 3 – Organiseerimine**

3.1 Võistlusi organiseerib ja juhib EJL.

3.2 EJL organiseerib Võistlusi igal aastal.

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

#### **Artikkel 4 – Kommertsõigused**

- 4.1 Käesolevas juhendis tähendavad "kommertsõigused" kõiki Võistlustega seotud kommerts- ja meediaõigusi ning võimalusi, muuhulgas:
- a) 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); ning
  - b) 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 EJL-il on õigus Võistlust toetavate sponsorite huvides tasuta kasutada iga Võistlustel osaleva Klubi kodustaadionil toimuva kohtumise korral kuni 48 meetri ulatuses TV-kaamerate vaateulatuses olevat väljakuäärset reklaampinda.
- 4.4 Kui EJL soovib kasutada vastavat õigust, siis esitab ta hiljemalt 48 tundi enne kohtumise algust kodumängu korraldavale Klubile reklaamiplaani, mille täitmise eest vastutab koduklubi.
- 4.5 Ülejäänud mängupaigas olevate väljakuäärsete reklaampindade turustamise õigused kuuluvad kodumängu korraldavale Klubile. Ühelgi kolmandal osapoolel pole õigust paigutada reklaami väljaku piirkonda, välja arvatud eelneval kokkuleppel EJL-i ja kodumängu korraldava Klubiga.
- 4.6 Võistluste logoga seonduvad õigused kuuluvad EJL-ile, kuid Klubidel on õigus logo sihipäraselt kasutada.

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

- 5.1 Kõik Võistlustega seotud õigused intellektuaalomandile kuuluvad ainuüksi 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 Ühinguga 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, võistkondade registreerimist, loa andmist Võistlustel osalemiseks, võistlussüsteemi, Mängureegleid, kohtunike tegevust, kontrolli ja distsiplinaarküsimusi ning kommertsõiguste kasutamist.
- 7.2 EJL korraldab Võistluste finaalmängu.

### **Artikkel 8 – Jalgpalliklubide 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 peab arvestust liikmemaksu, treeningtasude ja välja antud varustuse kohta.
- 8.3 Klubi vastutab oma mängijate, ametiisikute, liikmete, toetajate ja mängude juures ametikohustusi täitvate isikute käitumise eest.



- 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 maksmisest või kohustustest kolmandate isikute suhtes, välja arvatud juhul, kui mäng ei toimunud kohtunike mitteilmumise tõttu.
- 8.6 Klubi on kohustatud pidama oma kodumängud EJL-ile teatatud kodustaadioni(te)l kooskõlas artikliga 25, mis asub/asuvad 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 on kohustatud tagama kohtunikele, kohtunike vaatljatele, mänguinspektorile ning etteteatamisel teistele EJL-i ametnikele parkimiskohad riietusruumide või staadioni peavärava läheduses. Samuti peab kodumängu korraldab Klubi võimaldama vastasvõistkonna mängijate bussil sõita mängijate väljalaskmiseks ja pealevõtmiseks võimalikult riietusruumide lähedale.
- 8.9 Premium, Esi- ja Esiliiga B võistkondade omavahelistel kohtumistel on kodumängu korraldab Klubi kohustatud staadionil tagama arvuti koos internetiühenduse ja printimisvõimalusega.
- 8.10 Kodumängu korraldab Klubi kannab kõik mängu korraldamisega seotud kulud, v.a finaalmängu ja Superkarika finaali korraldamisega seotud ning mängukohtunike kulud.
- 8.11 Külalisvõistkonna Klubi kannab kõik võistkonna lähetuskulud.
- 8.12 Klubi on kohustatud tasuma tähtaegselt kõik EJL-i dokumentide alusel määratud maksud, trahvid ja tasud.
- 8.13 Klubid 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 (kaasa arvatud nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos Klubi nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (kaasa arvatud särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).
- 8.14 Klubidel ei ole volitusi tegutseda EJL-i või Võistluste nimel EJL-i eelneva kirjaliku loata.

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

- 9.1 Võistlustel osalevad mängijad peavad omama kehtivat jalgpalluri või rahvaliiga 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 ametiisiku 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 ja EJL-i poolt kindlaks määratud muudel mõistlikel eesmärkidel kasutada ja volitada kolmandaid isikuid kasutama mängijate ja ametiisikute fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (kaasa arvatud nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos Klubi nime, embleemi ja mängijate särgiga (kaasa arvatud särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).

### **III AUTASUSTAMINE**

#### **Artikkel 10 – Karikas, diplomid ja medalid**

- 10.1 EJL autasustab Võistluste võitjaks tulnud võistkonda diplomi ja Evald Tipneri nimelise rändkarikaga. Võistkonna liikmeid autasustatakse kuni 35 kuldmedali ja diplomiga.
- 10.2 Võitja on vastutav karika korrashoidmise ja säilivuse eest. Klubi peab tagastama täiuslikus seisukorras karika EJL-ile üks kuu enne järgmist karikafinaali. Juhul kui karikas kaotatakse või saab kahjustada, hüvitab Klubi EJL-ile kõik taastamisega seotud kulud. EJL graveerib võitjaks tulnud Klubi nime karikale.
- 10.1 Võitja võib lasta teha trofeest koopia, millele peab selgelt olema märgitud, et tegu on koopiaga. Koopia tegemisega kaasnevad kulud kannab Klubi.
- 10.3 Teisele kohale tulnud võistkonda autasustatakse diplomiga ja selle liikmeid kuni 35 hõbemedali ja diplomiga.

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

#### **Artikkel 11 – Võistlustest osavõtjad**

- 11.1 Võistlustest võivad osa võtta kõik võistkonnad, kes on registreeritud 2020. a meistrivõistlustele ning rahvaliigasse, aktsepteerivad EJL-i põhikirja, käesolevat juhendit ning teisi EJL-i poolt välja antud dokumente ja on tasunud tähtajaks liiga liikmemaksu ning kõik teised EJL-i dokumentide alusel määratud trahvid ja tasud. Võistkond, kes meistrivõistlustelt või rahvaliigast diskvalifitseeritakse, diskvalifitseeritakse ka Võistlustelt.
- 11.2 Võistlustel osalemiseks peavad Klubid EJL-ile esitama võistkonna registreerimisdokumendid etteantud vormidel ja määratud tähtajaks.

#### **Artikkel 12 – Võistkonna registreerimine ja liikmemaks**

- 12.1 Meistrivõistlustel osaleva võistkonna Klubi registreerib oma võistkonna Võistlustele koos võistkonna registreerimisega meistrivõistlustele. Rahvaliiga võistkond registreerib oma võistkonna Võistlustele koos võistkonna registreerimisega rahvaliigasse.
- 12.2 Hilinejaid registreeritakse Võistlustele ainult Peadirektori otsuse alusel.
- 12.3 Võistluste jooksul ei ole lubatud muuta võistkonna nime.
- 12.4 Liikmemaksu võistlustel ei rakendata.

#### **Artikkel 13 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus**

- 13.1 Võistkondadesse mängijate ülesandmist ei toimu.
- 13.2 Võistlustel tohib võistkonna eest mängida mängija, kellel on õigus mängida sama võistkonna eest jooksva hooaja meistrivõistlustel, kaasa arvatud põhi-, duubel- ja järelkasvuvõistkonna mängija.

- 13.3 Rahvaliiga võistkonna eest tohivad Võistluste mängus osaleda kõik mängijad samadel tingimustel, nagu neil on lubatud osaleda rahvaliiga mängudel.
- 13.4 Põhi- ja duubelvõistkonna mängijad, kellel on vastavalt meistrivõistluste juhendile õigus osaleda Võistluste mängus, võivad ühes mängus osaleda piiranguta, st et ühes põhivõistkonna mängus tohib osaleda piiramatul arv duubelvõistkonna mängijaid ja vastupidi. Juhul kui võistkonnal on järelkasvuvõistkond, siis igas põhivõistkonna mängus tohib osaleda kuni viis (5) järelkasvuvõistkonna mängijat.
- 13.5 Mängijal on lubatud Võistlustel mängida ainult ühe võistkonna eest, välja arvatud punktis 13.6 kirjeldatud juhul. Mängimiseks ei loeta seda, kui mängija on kantud mänguprotokolli, kuid ei mängi kaasa.
- 13.6 Alates 1/4-finaalidest on mängijal lubatud Võistlustel mängida uue võistkonna eest, välja arvatud punktis 13.7 kirjeldatud juhul.
- 13.7 Kui Võistluste 1/4-finaalidesse jõuab võistkonna duubelvõistkond, siis ei tohi selles võistkonnas osaleda (sh olla protokollis kantud) Võistlustel enne põhivõistkonna eest mänginud mängija.
- 13.8 Mängija tohib ühel päeval osaleda vaid ühes (1) EJL-i egiidi all toimivas mängus.
- 13.9 Mängija, kes on sündinud 2002. aastal või hiljem (2021. aasta hooajal 2003. aastal või hiljem), tohib seitsme (7) kalendripäeva jooksul mängida kuni kahes (2) EJL-i egiidi all toimivas mängus, välja arvatud rahvuskoondise mängus. Premium, Esi- ja Esiliiga B võistkonda üles antud mängija tohib seitsme (7) kalendripäeva jooksul mängida rohkem kui kahes (2) mängus, kui ta mängib vaid Premium, Esi- või Esiliiga B võistkonna mängudes.

## **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*).

### **Artikkel 15 – Mängupallid**

- 15.1 Mängupallid peavad vastama Mängureeglitega kehtestatud nõuetele ja kandma märget FIFA Quality või FIFA Quality Pro.

### **Artikkel 16 – Võistluste süsteem**

- 16.1 Võistlused toimuvad ühe mänguna karikasüsteemis esimesena loositud võistkonna kodustaadionil.
- 16.2 Kõik võistkonnad loositakse paaridesse enne igat ringi.
- 16.3 Karikavõistluste avaringi loosimine toimub enne eelmiste karikavõistluste finaalmängu.
- 16.4 Loosimiskomisjoni kuuluvad EJL-i juhatuse ja sekretariaadi esindajad.

- 16.5 Loosimised on avalikud.
- 16.6 Mängu viigilise tulemuse korral mängitakse lisaeg 2x15 minutit. Lisaaja viigilise tulemuse korral selgitatakse võitja viie (5) penaltilöögi tulemuse põhjal. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse penaltilöövide löömist kuni võitja selgumiseni.

### **Artikkel 17 – Vaheaeg poolaegade vahel**

- 17.1 Vaheaeg poolaegade vahel kestab kuni 15 minutit.
- 17.2 Kui minnakse lisaajale, tehakse pärast normaalaja lõppu ja enne lisaaja algust 5-minutiline paus. Reeglina jäävad mängijad selle 5-minutilise pausi ajal mänguväljakule, kui kohtunik ei otsusta teisiti.

### **Artikkel 18 – Mängujärgsed penaltilöögid**

- 18.1 Kui lisaaja jooksul võitja ei selgu, selgitatakse võitja mängujärgsete penaltilöövidega. Sellisel juhul järgitakse Mängureeglites kirjeldatud „Võitja selgitamise protseduuri“.
- 18.2 Kui penaltilöövide löömist ei ole võimalik lõpule viia halbade ilmastikutingimuste või olukorra kontrolli alt väljumise tõttu, kohaldatakse käesoleva juhendi artiklis 24 sätestatut.
- 18.3 Kui ühe Klubi süül ei ole penaltilöövide löömist võimalik lõpule viia, kohaldatakse käesoleva juhendi artiklis 22 sätestatut.

## **VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD**

### **Artikkel 19 – Mängupäevad**

- 19.1 Mängud toimuvad EJL-i juhatuse poolt vastu võetud Eesti jalgpalli tüüpkalendris toodud karikavõistluste mängupäevadel ja täpse mänguaja määrab võistluste osakond.
- 19.2 Võistlustel algavad mängud 2020. aasta juulis ja lõppevad 2021 aasta mais.
- 19.3 Karikafinaal toimub 2021. a maikuu.
- 19.4 Ühe võistkonna kahe meistri- ja/või karikavõistluste 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 kui Klubi osaleb UEFA klubivõistlustel või teistes rahvusvahelistes mängudes, mis omavad olulist tähtsust;
  - 19.5.3 lähtuvalt staadioni seisukorrast.

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

- 20.1 Tööpäevadel alustatakse mängudega mitte varem kui kell 17.00 ja mitte hiljem kui kell 21.00. Laupäeval, pühapäeval ning riiklikel pühadel alustatakse mängudega mitte varem kui kell 10.00 ning mitte hiljem kui kell 21.00.
- 20.2 Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu kuni 15 minutit pärast EJL-i poolt määratud mängu algusaega.

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

- 21.1 Mängukohta on lubatud muuta, kui see on tingitud väljaku mängukõlbmatusest või staadioni hõivatusest, mille eest ei vastuta Klubi.
- 21.2 Mängukoha ja/või -aja muutmiseks tuleb EJL-le ja vastasvõistkonnale esitada kirjalik taotlus koos põhjendusega hiljemalt kümme (10) päeva enne kalendriiga kinnitatud esialgset mängupäeva või kui taotletakse mängu toomist esialgsest mängupäevast ettepoole, hiljemalt kümme (10) päeva enne uut mängupäeva, v.a kui taotlus esitatakse punkti 19.5.1 alusel.
- 21.3 Kui Klubi esitab taotluse vähem kui kümme (10) päeva enne esialgset või uut mängu, v.a artiklis 23 toodud juhul, peab Klubi tasuma EJL-le 100 euro suuruse tasu koos taotluse esitamisega või vastavalt EJL-i poolt esitatud arvele. Taotlust mänguaja ja/või -koha muutmiseks, v.a artiklis 23 toodud juhul, ei ole võimalik esitada, kui mänguni on jäänud vähem kui 3 tööpäeva.
- 21.4 Mänguaja muutmiseks punktides 21.2 ja 21.3 on vajalik vastasvõistkonna ja kodustaadioni haldaja nõusolek, mille kohta peab taotlusel olema märged.
- 21.5 Mängukoha ja/või -aja muutmise otsustab EJL-i võistluste osakond lähtudes Klubi esitatud põhjendusest.
- 21.6 EJL-il on õigus teha mängukalendrisse muudatusi teavitades sellest mängus osalevate võistkondade Klubi hiljemalt kolm (3) tööpäeva enne kalendrisolevat mänguaega, välja arvatud artiklis 23 kirjeldatud juhul.
- 21.7 Muudatus jõustub pärast EJL-i võistluste osakonna poolt vastava kinnituse saatmist mängus osalevate võistkondade Klubidele.

## **Artikkel 22 – Mängu ärajäämine**

- 24.1 Kui kodumängu korraldab Klubi leiab, et mäng ei saa ettearvatute asjaolude tõttu toimuda, nt mängimiseks sobimatu väljaku tõttu, peab ta sellest viivitamatult, kuid mitte hiljem kui 24 tundi enne mängu algust teavitama EJL-i peakohtunikku, võistluste osakonda ja vastasvõistkonda ning mäng jääb ära, v.a. juhul kui EJL ja mõlemad Klubid ei leia lahendust mängu toimumiseks kalendris määratud ajal.
- 24.1 Kui võistkonnad on saabunud mängupaika ja kohtunik leiab, et mängu ei saa alustada mänguväljaku sobimatuse või halbade ilmastikutingimuste tõttu, jääb mäng ära.
- 24.1 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.

- 24.1 Ärajäänud mängu uue toimumise aja ja vajadusel ka koha määrab EJL hiljemalt ärajäänud mängule järgneva tööpäeva jooksul ja see otsus on lõplik.
- 24.1 Edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud katab EJL.

### **Artikkel 23 – Mängu katkestamine**

- 23.1 Mängimiseks sobimatu väljaku, halbade ilmastikutingimuste, kohtunike terviserikke või muu ettearvamatu põhjuse tõttu peatab kohtunik mängu. Kui mängu ei ole mõistliku aja jooksul võimalik jätkata, katkestab ta mängu.
- 23.2 Kui kohtunik otsustab mängu katkestada, määrab EJL mängu lõpuni mängimiseks uue aja ja vajadusel ka koha. Katkestatud mäng tuleb lõpuni mängida enne järgmise ringi paaride loosimist.
- 23.3 Mängu jätkamisel kohaldatakse järgmisi põhimõtteid:
- 23.3.1 mängu jätkatakse samalt seisult, mis see oli mängu katkestamise hetkel;
  - 23.3.2 taasalustatud mängus võivad osaleda kõik mängijad, kellel oli õigus osaleda katkestatud mängus, välja arvatud mängijad, kes olid katkestatud mängul välja vahetatud, eemaldatud või kes pidid katkestatud mängu mängukeelu tõttu vahele jätma. Katkestatud mängul põhikoosseisus olnud mängija ei tohi taasalustatud mängu alustada vahetusmängijana;
  - 23.3.3 kõik katkestatud mängul saadud kollased ja punased kaardid kehtivad taasalustatud mängu lõpuni;
  - 23.3.4 katkestatud mängul eemaldatud mängijat ei saa asendada ning mängu peab taasalustama sama arv mängijaid, kui neid oli väljakul mängu katkestamise hetkel;
  - 23.3.5 võistkond tohib taasalustatud mängus teha mängu katkestamise hetkel järelejäänud arv vahetusi;
  - 23.3.6 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.
- 23.4 Mängimiseks sobimatu väljaku, halbade ilmastikutingimuste, kohtuniku terviserikke või muu ettearvamatu põhjuse tõttu katkestatud mängu korral katab EJL edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud.

### **Artikkel 24 – Mängu ärajäämine või katkestamine Klubi süü tõttu, mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad**

- 24.1 Kui võistkond keeldub mängimisest või kui Klubi süü tõttu ei ole võimalik mängu läbi viia või lõpuni mängida, arutab vastavat juhtumit EJL-i distsiplinaarorgan, kes võib sanktsioneerida rikkujat ning määrab kindlaks rakendatavad meetmed, mille hulka kuuluvad ka kaotuse määramise ja/või Võistlustelt diskvalifitseerimisega.

- 24.1 Erandjuhtudel võib EJL-i distsiplinaarorgan kinnitada mängu katkestamise hetkel kehtinud mängutulemuse, kui mängu tulemus oli selle Klubi kasuks, kes ei olnud mängu poolelijätmise eest vastutav.

## VII STAADIONID

### Artikkel 25 – Nõuded staadionitele

- 25.1 Võistlustel viiakse mängud läbi võistkondade poolt meistrivõistluste ja rahvaliiga mängudeks üles antud kodustaadionitel vastavalt punktis 25.3 toodud nõuetele.
- 25.2 Võistluste finaalmängu toimumiskoha määrab EJL.
- 25.3 Kuni ¼- finaali peab kodustaadion vastama vähemalt EJL-i staadionite hindamise kriteeriumite 5. kategooria, alates ¼- finaalist 3. kategooria ja alates ½- finaalist 2. kategooria nõuetele.
- 25.4 Võistkond, kelle kodustaadion ei vasta punktis 25.3 toodud nõuetele, peab mängu korraldama nõuetele vastaval staadionil, välja arvatud rahvaliiga võistkond, kellel on Võistlustele registreerudes võimalus loobuda võistluste lõpuni kodustaadionil mängimisest. Loosimisel lisatakse sellised rahvaliiga võistkonnad loosikasti alles peale seda, kui koduvõistkonnad on välja loositud.
- 25.5 Staadioni mänguväljak ja rajatised peavad olema heas seisukorras ning vastama Mängureeglites esitatud ja pädevate ametiasutuste määratletud ohutus- ja turvanõuetele.
- 25.6 Naturaalmuruga staadioni mänguväljakul peab muru olema niidetud terve väljaku ulatuses ühekõrguselt ning muru kõrgus peab jääma vahemikku 20 – 40 mm.
- 25.7 Kodumängu korraldab Klubi peab tegema maksimaalseid jõupingutusi, et mänguväljak oleks mänguks sobiv. Juhul kui mänguväljak on mängimiseks sobimatu halbade ilmastikutingimuste tõttu, juhitudakse artiklitest 23 või 24.

### Artikkel 26 – Rietusruumid ja pesemisvõimalus

- 26.1 Premium, Esi- ja Teise liiga võistkonna kodumängul peavad mängijatele ja kohtunikele olema rietus- ja tualettruumid, mis vastavad järgmistele nõuetele:
- 26.1.1 duširuumid peavad olema eraldi, puhtad ja korrakohaselt hooldatud (vähemalt 3 töökorras dušši ühe Klubi kohta ja vähemalt üks töökorras dušš kohtunikele);
- 26.1.2 mängijatel ja kohtunikel peavad olema WC-d, mis on eraldi vaatajatele mõeldud WC-dest;
- 26.1.3 võistkondade rietusruumid peavad olema piisavalt suured (vähemalt 18 istekohta ühe võistkonna kohta);
- 26.1.4 kohtunike rietusruum peab olema piisavalt suur (vähemalt 3 istekohta ja 1 laud).



- 26.2 Mängijate ja kohtunike riietusruumid peavad olema heas korras ja hiljemalt võistkondade saabumise ajaks mänguks ettevalmistatud.
- 26.3 Madalamate liigade ja rahvaliiga võistkondade kodustaadionil, kus puuduvad riietusruumid, peab koduvõistkonna Klubi kindlustama vastasvõistkonnale ja kohtunikele riide vahetamise ja pesemisvõimaluse kodustaadioni vahetus läheduses.

### **Artikkel 27 – Kell ja tabloo**

- 27.1 Mängu toimumise ajal võib staadioni kellal näidata mänguaega tingimusel, et kell peatatakse mõlema poolaja normaalaja lõppedes, st pärast 45 minutit ja 90 minutit. Sama tingimus kehtib ka mängimisel lisaajaga (st kell tuleb peatada pärast 15 ja 30 minutit).
- 27.2 Premium, Esi- ja Esiliiga B võistkonna kodumängul on mänguseisu kajastava tabloo olemasolu kohustuslik, ülejäänud mängudel soovituslik. Elektroonilisel tablool on mänguolukordadest korduste näitamine keelatud.

### **Artikkel 28 – Tehniline ala ja vahetusmängijate pink**

- 28.1 Staadionil peavad olema mõlemale võistkonnale vähemalt 13 istekohaga ning soovitatavalt varikatusega vahetusmängijate pingid.
- 28.2 Varumängijate pingid peavad asetsema märgistatud tehnilises alas. Tehnilised alad peavad asetsema vähemalt 1 m kaugusel küljejoonest ning keskjoonest võrdselt minimaalselt 5 m kaugusel.

## **VIII MÄNGUVORMID**

### **Artikkel 29 – Mänguvormid**

- 29.1 Mänguvorm peab vastama Mängureeglitele (Reegel 4). Kui mänguvorm ei vasta reeglitele, ei lubata mängijat väljakule.
- 29.2 Klubi registreerib koos võistkonna registreerimisega hooajaks vähemalt kaks erineva põhivärviga mänguvormi komplekti, põhimänguvormi ja varumänguvormi(-d). Koduvõistkond mängib alati oma põhimänguvormiga. 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. Hooaja keskel mänguvormide muutmiseks peab Klubi EJL-le esitama põhjendatud taotluse, mille vaatab läbi Peadirektor.
- 29.3 Mängudel, milles osaleb Premium, Esi- või Esiliiga B võistkond, määrab võistkondade mänguvormi värvid mänguks EJL mängueelse informatsiooni ankeedis lähtudes punktis 29.2 kirjeldatud põhimõttest ja need kinnitab Klubi. Kui Klubi soovib EJL-i poolt määratud mänguvormi värve muuta, esitab ta koos mängueelse informatsiooni ankeediga EJL-ile põhjendatud taotluse, mille vaatab läbi Võistluste osakond.

- 29.4 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.
- 29.5 Mänguvormi alt välja paistev alusriietus peab olema sama värvi, mis mängusärk või püksid.
- 29.6 Ühe mänguvormi särgil ja pükstel peavad olema samad numbrid.

## **IX MÄNGUDE KORRALDAMINE**

### **Artikkel 30 – Mängude korraldamine**

- 30.1 Koduvõistkonna Klubi peab mängu korraldama lähtudes meistrivõistlustel kõrgemas liigas osaleva võistkonna liiga meistrivõistluste mängu mängukorralduslikest nõuetest, mis on toodud vastava liiga meistrivõistluste juhendi peatükis „Mängude korraldamine ja turundamine“ (Premium, Esi- ja Esiliigas B) või „Mängude korraldamine“ (Teine ja madalamad liigad) ning vastavalt lisas III toodud karikavõistluste mängukorraldamise soovitustele.
- 30.2 Rahvaliiga võistkondade omavahelisel kohtumisel tuleb mäng korraldada lähtudes Kolmanda ja Neljanda liiga meistrivõistluste mängu mängukorralduslikest nõuetest, mis on toodud Eesti meistrivõistluste Teise ja madalamate liigade juhendi peatükis „Mängude korraldamine“ ning vastavalt lisas III toodud karikavõistluste mängukorraldamise soovitustele.
- 30.3 Kõik mängude korraldamise ja muud läbiviimise nõuded on kokkuvõtvalt välja toodud lisas IV.

### **Artikkel 31 – Karikafinaal**

- 31.1 Võistluste finaalmängu ehk karikafinaali korraldab EJK ja kannab mängu korraldamisega seotud kulud.
- 31.2 Karikafinaali koduvõistkond on poolfinaalide loosimisel esimesena väljaloositud paari võitja.
- 31.3 Karikafinaal toimub igal aastal maikuu ühel laupäeval.

### **Artikkel 32 – Mängueelse informatsiooni ankeet**

- 38.1 Neli (4) päeva enne mängu milles osaleb Premium, Esi- või Esiliiga B võistkond, on mõlema võistkonna Klubid kohustatud ERIS-es täitma mängueelse informatsiooni ankeedi.
- 32.1 Mängueelse informatsiooni ankeedis olev info läheb üles EJK-i kodulehele ja selle alusel koostab EJK pressiteate eesmärgiga tekitada meedia huvi toimuva mängu vastu.

## **X MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED**

### **Artikkel 33 – Stardiloend**

- 33.1 Mängudel, millest võtab osa Premium, Esi- või Esiliiga B võistkond, peavad kõik tegevused toimuma stardiloendis toodud aegadel. Stardiloendi blankett on toodud juhendi lisas II. Koduvõistkonna Klubi valmistab ette stardiloendi, mis kinnitatakse mängueelsel koosolekul. Koduvõistkonna Klubi on vastutav stardiloendi jaotamise eest kõikidele mängus osalevatele pooltele.

### **Artikkel 34 – Võistkondade saabumine**

- 34.1 Mängudel, millest võtab osa Premium, Esi- või Esiliiga B võistkond, peavad võistkonnad võistluspaika saabuma hiljemalt 75 minutit enne mängu algust, ülejäänud mängudel hiljemalt 30 minutit enne mängu algust.
- 34.2 Mäng peab algama ettenähtud ajal. Ootamatute asjaolude ilmnemisel ei tohi mängu alustamisega viivitada rohkem kui 15 minuti. Mängu alustamise üle otsustab kohtunik.

### **Artikkel 35 – Mänguprotokoll**

- 35.1 Mänguprotokoll on dokument, kuhu kantakse mängus osalevate võistkondade koosseisud ja ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik. Mängu alustamise eelduseks on võistkondade koosseisu lehtede kinnitamine.
- 35.2 Mängudes, kus vähemalt üks osaleja on Premium, Esi- ja Esiliiga B võistkond, on võistkonnad kohustatud mänguprotokollis võistkondade koosseisu lehed täitma kooskõlas punktiga 35.4 ERIS-e kaudu määrates ühtlasi ära mängijate taktikalise asetuse väljakul ning kinnitama need hiljemalt 75 minutit enne mängu algust. Koduvõistkonna Klubi on vastutav koosseisu lehtede väljatrukkimise eest. Võistkonna koosseisude väljaprintid tuleb kohtunikule esitada hiljemalt 60 minutit enne mängu algust toimival mängueelsel koosolekul. Enne koosseisu lehtede esitamist kohtunikule ei ole lubatud võistkondade koosseise meediale ja/või avalikkusele edastada.
- 35.3 Mängudel, millest võtavad osa Teise ja madalamate liigade ning rahvaliiga võistkonnad, on mängus osalevad võistkonnad kohustatud mänguprotokollis võistkondade koosseisu lehed täitma kooskõlas punktiga 35.4 ERIS-e kaudu ning kinnitama need hiljemalt 15 minutit enne mängu algust.
- 35.4 Võistkonna esindaja sisestab mänguprotokollis kõigi mängus osalevate mängijate numbrid, täisnimed (perekonna- ja eesnimi), samuti tehnilises alas viibivate ametiisikute täisnimed. Mängijana mänguprotokollis kantud isikut ametiisikuna enam mänguprotokollis kanda ei ole lubatud. Kõik mänguprotokollis kantud tehnilises alas viibivad isikud peavad omama jalgpalli ametiisiku litsentsi. Koosseisu peab kinnitama Klubi esindaja, kes omab jalgpalli ametiisiku litsentsi. Mängija, keda pole enne mängu algust mänguprotokollis kantud, ei tohi mängus osaleda. Mänguprotokollis kantud mängijate õiguse eest osaleda antud mängus vastutab Klubi.
- 35.5 Ühes kohtumises tohib võistkond mänguprotokollis kanda kuni kaheksateist (18) mängijat. Mängu peavad alustama need üksteist (11) mängijat, kelle

- nimed on protokollis esitatud esimesena. Ülejäänud mängijad on vahetusmängijad.
- 35.6 Iga mängija peab mänguprotokolli olema kantud erineva numbriga ja numbrid mänguvormidel peavad vastama mänguprotokollis toodud numbritele.
- 35.7 Kapteni ja väravavahi nimed tuleb protokollis ära märkida.
- 35.8 Minimaalne mängijate arv väljakul on seitse (7). Vähema mängijate arvu korral mängu ei alustata, võistkonnale arvestatakse kaotus, vastasvõistkonnale võit ning tulemuseks märgitakse - : +.
- 35.9 Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisus väljakule vähem kui seitse (7) mängijat, siis mäng lõpetatakse ja vähemusse jäänud võistkonnale arvestatakse kaotus ning vastasvõistkonnale võit, mängu tulemuseks märgitakse - : ... (vastaste poolt löödud väravate arv).
- 35.10 Võistkonnad võivad mängijaid, kellel ei ole Eesti kodakondsust ega Eestis välja antud välismaalase passi, protokolli kanda piiranguta, välja arvatud punktis 35.11 toodud juhul.
- 35.11 Premium liiga võistkonnas peavad kaheksateistkümnest (18) protokolli kantavast mängijast kolmteist (13) olema „Eestis treenitud mängijad“. Kui võistkond kannab protokolli vähem kui kolmteist (13) „Eestis treenitud mängijat“, siis väheneb vastavalt ka maksimaalne protokolli kantavate mängijate arv.
- 35.12 Esi- ja Esiliiga B võistkonnas peavad kaheksateistkümnest (18) protokolli kantavast mängijast viisteist (15) olema „Eestis treenitud mängijad“. Kui võistkond kannab protokolli vähem kui viisteist (15) „Eestis treenitud mängijat“, siis väheneb vastavalt ka maksimaalne protokolli kantavate mängijate arv.
- 35.13 Premium, Esi- ja Esiliiga B võistkonnas peavad mängu alustama vähemalt kaks (2) ja kogu mängu jooksul väljakul olema vähemalt üks (1) KTM, välja arvatud juhul, kui KTM eemaldatakse, samuti siis, kui KTM saab vigastada või ei saa mõnel muul põhjusel mängu jätkata ja võistkonnal on kõik vahetused juba tehtud. Juhul kui KTM-i ei saa asendada teise KTM-iga, peab võistkond jätkama mängu vähemuses. Alates 2021. a hooajast peab mängu alustama vähemalt kaks (2) ja kogu mängu jooksul väljakul olema vähemalt kaks (2) KTM-i. Alates hooajast 2024 luuakse täiendav noormängijate stipendiumisüsteem Klubidele, kes võtavad endale hooaja alguses kohustuse kasutada kõikides Võistluste hooaja mängudes kogu mängu jooksul väljakul vähemalt kolm (3) KTM mängijat.
- 35.14 Premium, Esi- ja Esiliiga B võistkonnad peavad mänguprotokolli kandma vähemalt kaks korda rohkem KTM-e, kui neid peab vastavalt punktile 35.13 mängu lõppedes väljakul olema. See tähendab, et võistkond peab mänguprotokolli kandma vähemalt kaks (2) KTM-i, alates 2021. a hooajast vähemalt neli (4) ning alates 2024. a hooajast vähemalt kuus (6) KTM-i.
- 35.15 Sama Klubi Premium, Esi- või Esiliigas B mängiva võistkonna duubelvõistkond, mille nimi kannab laiendit U21, peab koosnema enamasti alla 22-aastastest mängijatest. Mänguprotokolli on lubatud kanda vaid

värvavahid ja kuni kolm (3) väljakumängijat, kes on sündinud 1998. aastal või varem (alates ¼-finaalidest 1999. aastal või varem), ülejäänud mänguprotokolliga kantavad mängijad peavad olema sündinud 1999. aastal või hiljem (alates ¼-finaalidest 2000. aastal või hiljem).

- 35.16 Sama Klubi Premium, Esi- või Esiliigas B mängiva duubelvõistkonna duubelvõistkond (nn Klubi kolmas võistkond), mille nimi kannab laiendit U19, peab koosnema enamasti alla 20-aastastest mängijatest. Mänguprotokolliga on lubatud kanda vaid värvavahid ja kuni kolm (3) väljakumängijat, kes on sündinud 2000. aastal või varem (alates ¼-finaalidest 2001. aastal või varem), ülejäänud mänguprotokolliga kantavad mängijad peavad olema sündinud 2001. aastal või hiljem (alates ¼-finaalidest 2002. aastal või hiljem).
- 35.17 Mängus võivad osaleda ainult need vahetusmängijad, kelle nimed on kantud mänguprotokolliga. Mängija, kes on välja vahetatud, enam uuesti mängus osaleda ei saa.
- 35.18 Kõikidel mänguprotokolliga kantud mängijatel ja ametiisikutel peavad mängul kaasas olema isikut tõendavad dokumendid. Kohtunikul on õigus enne mängu algust, vaheajal või pärast mängu identifitseerida mänguprotokolliga kantud mängijaid isikut tõendava dokumendi alusel.

### **Artikkel 36 – Mänguprotokollis esitatud mängijate asendamine**

- 36.1 Kui mänguprotokolliga võistkondade koosseisud on mõlema Klubi poolt elektrooniliselt täidetud, kinnitatud ja kohtunikule edastatud ning kui mäng ei ole veel alanud, tuleb kinni pidada järgmistest põhimõtetest:
- a) kui keegi mänguprotokollis esimesena esitatud üheteistkümnest (11) mängijast ei saa mingil põhjusel mängu alustada, välja arvatud kohtuniku poolt eemaldatud mängija, võib teda asendada ükskõik kellega seitsmest (7) vahetusmängijast. Sellisel juhul tehakse mänguprotokolliga vastav märge, kusjuures vastavasisuline taotlus tuleb kohtunikule esitada hiljemalt 5 minutit enne mängu algust. Asendatud mängijat võib sellisel juhul kanda mänguprotokolliga vahetusmängijana, samuti on lubatud teda mänguprotokollist välja võtta ning vahetusmängijat asendada uue ülesantud mängijaga. Vahetusmängijate arv selle tulemusena ei väheneks. Mängu vältel võib välja vahetada kuni kolm (3) mängijat;
  - b) kui keegi mänguprotokollis esitatud seitsmest (7) vahetusmängijast ei saa ükskõik millisel põhjusel mängida, v.a kohtuniku poolt eemaldatud vahetusmängija, võib teda asendada uue üles antud mängijaga. Sellisel juhul tehakse mänguprotokolliga vastav märge, kusjuures vastavasisuline taotlus tuleb kohtunikule esitada hiljemalt 5 minutit enne mängu algust.
  - c) kohtuniku poolt enne mängu algust eemaldatud väljakumängijat võib asendada ükskõik kellega seitsmest vahetusmängijast. Kohtuniku poolt enne mängu algust eemaldatud vahetusmängijat asendada ei ole võimalik. Mõlemal juhul väheneb vahetusmängijate arv, kuid lubatud vahetuste arv mängus jääb samaks.

### **Artikkel 37 – Mängueelne koosolek**

- 37.1 Mängudel, milles osaleb Premium, Esi- või Esiliiga B võistkond, toimub 60 minutit enne mängu algust staadionil koosolek, millest võtavad osa EJK-i poolt mängule määratud kohtunik, kohtunike vaatlaja, mänguinspektor, mõlema võistkonna esindajad, kes on ametiisikuna kantud mänguprotokollis (sh treener, kes on mänguprotokollis kantud mängijana) ning mängu mängueelsel ankeedil märgitud kodumängu korraldaja.
- 37.2 Mängudel, milles osalevad Teise ja madalamate liigade või rahvaliiga võistkonnad, võib 30 minutit enne mängu algust kohtuniku otsusel toimuda mängueelne koosolek, millest võtavad osa kohtunik, mõlema võistkonna esindajad, kes on kantud mänguprotokollis ning mängu korraldaja.
- 37.3 Mängueelset koosolekut juhivad mänguinspektor. Mängudel, kus mänguinspektorit ei ole, juhivad mängueelset koosolekut kohtunike vaatlaja või mängu kohtunik.
- 37.4 Mängueelsel koosolekul esitavad Premium, Esi- ja Esiliiga B võistkondade omavahelisel mängul võistkonna esindajad kohtunikule väljaprintid mänguprotokollis võistkonna koosseisu lehest.
- 37.5 Mängueelsel koosolekul:
- a) kontrollitakse mänguvorme;
  - b) kontrollitakse mängupalle;
  - c) kontrollitakse mänguväljaku valmisolekut mänguks;
  - d) tutvustatakse võistkondadele autasustamistseremoonia protseduuri finaali korral.
- 37.6 Mängueelsel koosolekul määratakse kindlaks soojendusala ning kohtunik informeerib esindajaid mängu korraldust puudutavatest erisustest, mis tulenevad staadioni omapärasest.
- 37.7 Mängu kohtunik ja -inspektor teavitavad staadioni ja mänguväljaku puudujääkide olemasolu korral mängu korraldajat, mis peavad olema kõrvaldatud hiljemalt 30 minutit enne mängu algust. Kohtunik fikseerib puudused mänguprotokollis. Tõsiste puuduste korral otsustab kohtunik mängu toimumise.
- 37.8 Koduvõistkond peab koheselt peale mängueelse koosoleku lõppu esitama kohtunikele, kohtunike vaatlajale ja mänguinspektorile koopia mänguprotokollist.

### **Artikkel 38 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine**

- 38.1 Enne mängu algust rivistab kohtunik mõlemad võistkonnad üles koos mängijate saatjatega ning mängitakse EJK-i hümnid „Võiduhüüd“.
- 38.2 Ausa mängu tunnustamiseks soovitatakse mängijatel ülesrivistuse järel ning pärast mängu lõpuvilet suruda oma vastasmängijate ja kohtunikega kätt.

## **Artikkel 39 – Mängijate vahetamine**

- 39.1 Mängu normaalaja vältel tohivad mõlemad võistkonnad teha kuni kolm (3) vahetust. Juhul, kui mäng läheb lisaajale, on mõlemal võistkonnal lubatud teha kuni neli (4) vahetust.
- 39.2 Mängu vältel tohivad vahetusmängijad lahkuda tehnilisest alast soojenduse tegemiseks. Ala, kus soojendust tehakse, määrab kohtunik. Korraga tohib soojendust teha mõlemast võistkonnast kuni kolm (3) vahetusmängijat koos soojendust läbiviiva juhendajaga, kes on protokollis kantud ametiisikuna. Soojendust tegevad mängijad ja nende juhendaja peavad olema väljakumängijatest erinevat värvi riietusega.

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

- 40.1 Kõik ametiisikud, sh treenerid, kes viibivad tehnilises alas, peavad omama jalgpalli ametiisiku litsentsi, välja arvatud rahvaliiga võistkonna ametiisikud, kellel on rahvaliiga jalgpalluri litsents.
- 40.2 Tehnilises alas tohivad olla kuni kuus (6) Klubi ametiisikut ja kuni seitse (7) vahetusmängijat, st kokku kuni kolmteist (13) inimest. Protokollis peavad olema välja toodud nende isikute nimed ja funktsioonid ning nad peavad viibima mängu ajal selles alas.
- 40.3 Mängudes, kus osaleb Premium liiga võistkond tohib tehnilises alas olla kuni üksteist (11) Klubi ametiisikut ja kuni seitse (7) vahetusmängijat, st kokku kuni kaheksateist (18) inimest. Kui varumängijate pingil ei ole piisavalt istekohti, tuleb tehnilise ala kõrvale paigaldada puuduv arv lisaistekohti. Mänguprotokollis peavad olema välja toodud nende isikute nimed ja funktsioonid ning nad peavad viibima mängu ajal selles alas.
- 40.4 Premium, Esi- ja Esiliiga B võistkonnal on arsti või meditsiinitöötaja viibimine tehnilises alas kohustuslik.
- 40.5 Tehnilises alas ei ole lubatud mängu ajal suitsetada.
- 40.6 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, välja arvatud meditsiinitöötaja või arst, kui ta on ainuke selle ameti esindaja tehnilises alas. Eemaldatud ametiisik ei tohi kuni mängu lõpuni mitte mingil viisil juhendada ega kontakteeruda võistkonnaga.
- 40.7 Mängu ajal ei ole mängijatel lubatud kasutada mistahes elektroonilisi vahendeid ega sidesüsteeme. Võistkonna ametiisikutel on lubatud kasutada väikeseid elektroonilisi vahendeid ja sidesüsteeme Mängureeglitega kirjeldatud tingimustel. Võistkonna ametiisik, kes kasutab mittelubatud elektroonilisi vahendeid või käitub elektrooniliste vahendite kasutamise tõttu ebaeetiliselt, eemaldatakse tehnilisest alast.

## **Artikkel 41 – Mänguprotokollis täitmine ja avalikustamine**

- 41.1 15 minuti jooksul pärast mängu lõppu kannab kohtunik mänguprotokollis mängus löödud väravad ja vahetused koos minutiga ning hoiatused ja

eemaldamised koos minuti, mängija või ametiisiku ees- ja perekonnanime, võistkonna ja põhjendusega ning kinnitab selle. Lisaks annab ta mänguprotokollis võimalikult üksikasjalikult teada kõikidest vahejuhtumitest, mis leidsid aset enne mängu, mängu jooksul või pärast mängu, näiteks:

41.1.1 Mängija/ametiisiku eksimus, mille tagajärjel tuli mängijale näidata kollast või punast kaarti või ta mängust kõrvaldada;

41.1.2 kõik muud vahejuhtumid.

41.2 Võistkonna esindajad on kohustatud peale mängu lõppu tutvuma mänguprotokolliga EJK-i kodulehel veendumaks, et kõik mängusündmused on õiged. Kuni 72 tundi pärast mängu lõppu on võistkonna esindajal õigus paranduste tegemiseks saata e-kiri aadressile [protokollid@jalgpall.ee](mailto:protokollid@jalgpall.ee).

41.3 Mänguprotokoll avalikustatakse EJK-i kodulehel.

41.4 Protesti esitamise korral toimitakse vastavalt artiklile 50.

## **XI KOHTUNIKUD, KOHTUNIKE VAATLEJAD JA MÄNGUINSPEKTORID**

### **Artikkel 42 – Kohtunikud**

42.1 EJK määrab Võistluste mängudele määratletud kriteeriumitele vastava kohtunikebrigaadi.

42.2 Mängudel, millest võtavad osa Premium, Esi- ja Esiliiga B võistkonnad, peavad kohtunikud mängupaika saabuma hiljemalt 75 minutit enne mängu algust, ülejäänud mängudel hiljemalt 30 minutit enne mängu algust.

### **Artikkel 43 – Kohtunike hilinemine/mitteilmumine**

43.1 Kui kohtunik ja/või abikohtunikud ei ole saanud ettenähtud ajaks mängupaika, tuleb sellest otsekohe teatada EJK-i kohtunike osakonnale. Peakohtunik otsustab, kuidas olukorda lahendada. Kui peakohtunik otsustab kohtuniku või abikohtunikud välja vahetada, on selline otsus lõplik. Kui EJK-i peakohtunikul ei ole võimalik leida kohtunikule/abikohtunikele asendajat, toimitakse vastavalt artiklile 22.

### **Artikkel 44 – Kohtuniku terviserike**

44.1 Kui kohtunik või abikohtunik ei saa haiguse, vigastuse vm terviserikke tõttu mängu alustada või oma tööd jätkata, vahetab kohtuniku välja neljas kohtunik või abikohtunik. Kui neljas kohtunik ja abikohtunik puudub, jääb mäng ära või see katkestatakse ning toimitakse vastavalt artiklile 22 või 23.

### **Artikkel 45 – Kohtunike vaatleja**

45.1 Mängudele, millest võtab osa Premium, Esi- või Esiliiga B võistkond, võib EJK-i kohtunike komisjon koostöös EJK-i kohtunike osakonnaga määrata kohtunike vaatleja.

45.2 Kohtunike vaatleja on EJK-i ametlikuks isikuks mängul.



- 45.3 Kohtunike vaadleja hindab mängul kohtunike tegevust. Mängudel, millele ei ole määratud mänguinspektorit, hindab kohtunike vaadleja ka mängu korraldust. Sellisel juhul on kohtunike vaadleja korraldused mängukorralduslike puuduste likvideerimiseks ning mängijate, kohtunike ja pealtvaatajate turvalisuse tagamiseks kodumängu korraldajale täitmiseks kohustuslikud.
- 45.4 Kohtunike vaadleja peab mängupaika saabuma hiljemalt 75 minutit enne mängu algust.
- 45.5 Kohtunike vaadleja ei vastuta kohtunike tegevuse ja mängukorralduse eest.

#### **Artikkel 46 – Mänguinspektor**

- 46.1 Suurema publiku huvi ja turvariskiga mängudele, millest võtab osa Premium, Esi- või Esiliiga B võistkond, võib EJL määrata mänguinspektori.
- 46.2 Mänguinspektor on EJL-i poolt määratud ametnik, kelle ülesanne on jälgida mängukorralduse vastavust EJL-i nõuetele, sh et turvalisuse ja ohutuse nõuded staadionil ja selle vahetus läheduses oleks täidetud enne mängu, mängu ajal ja peale mängu. Mänguinspektor peab mängupaika saabuma vähemalt 90 minutit enne mängu algust. Pärast igat mängu täidab mänguinspektor ettekande.
- 46.3 Mänguinspektor teeb koostööd kohtunike, kohtunike vaadleja ja mängu korraldajaga mängu parima korralduse tagamiseks. Mänguinspektori korraldused kodumängu korraldajale mängukorralduslike puuduste likvideerimiseks ning mängijate, kohtunike ja pealtvaatajate turvalisuse tagamiseks on korraldajatele täitmiseks kohustuslikud.
- 46.4 Mänguinspektor ei vastuta kohtunike tegevuse ja mängu korralduse eest.

### **XII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE**

#### **Artikkel 47 – EJL distsiplinaareeskirjad**

- 47.1 Klubide, mängijate, ametiisikute, liikmete või Klubi nimel mänguga seotud ametikohustusi täitvate isikute distsiplinaarrikkumiste korral kohaldatakse EJL-i Distsiplinaarmäärust.

#### **Artikkel 48 – Hoiatused ja eemaldamised**

- 48.1 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.
- 48.2 Mänguväljakult eemaldatud mängija, treener, mängiv treener või muu ametiisik (v.a meditsiinitöötaja) peab koheselt lahkuma tehnilisest alast ning ei tohi kuni mängu lõpuni viibida tehnilises tsoonis ega juhendada mitte mingil viisil võistkonda.
- 48.3 Mängija ja võistkonna ametiisik on automaatselt diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud võistlustel peetavaks mänguks pärast igat kolmandat erinevas mängus saadud hoiatust välja arvatud punktis 48.4 kirjeldatud juhul.

- 48.4 Võistlustel saadud üksikud hoiatused aeguvad peale Võistluste veerandfinaale ja poolfinaalidesse edasi ei kandu. Kui Võistluste veerandfinaalis saab mängija või ametiisik kolmanda hoiatuse või ta eemaldatakse, on ta diskvalifitseeritud järgmiseks antud Võistluste mänguks.
- 48.5 Hoiatused ei kandu ühest liigast, sarjast ega hooajast teise.
- 48.6 Mängukeeld, v.a tähtajaline mängukeeld, ei kandu ühest sarjast teise.
- 48.7 Kandmata kollaste kaartide karistused aeguvad peale Võistluste lõppu ja järgnevasse hooaegadesse edasi ei kandu.
- 48.8 Kui mängija eemaldatakse võistkonna viimasest Võistluste mängust, jääb talle kandmata mängukeeld, mis kandub automaatselt järgnevasse hooaegadesse. Kandmata mängukeeld aegub viie (5) aasta pärast peale selle saamist. Mängukeeld ei laiene automaatselt teiste sarjade mängudele.
- 48.9 Kui treener või ametiisik eemaldatakse võistkonna viimasest Võistluste mängust, jääb talle kandmata võistkonna juhendamise / tehnilises alas viibimise keeld, mis kandub 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 sarjade mängudele.
- 48.10 Mängija, kes on diskvalifitseeritud, ei tohi olla mänguprotokolli kantud ega viibida tehnilises alas ei mängija, treeneri ega mistahes muu ametiisikuna.
- 48.11 Kui treener või muu ametiisik on diskvalifitseeritud, ei tohi ta mitte üheski Võistluste mängus olla mänguprotokolli kantud ega viibida tehnilises alas ei treeneri, mängija ega muu ametiisikuna. Diskvalifitseeritud treener ja muu ametiisik ei tohi kaks (2) tundi enne mängu algust kuni mängu lõpuni mitte mingil viisil juhendada ega kontakteeruda võistkonnaga.
- 48.12 EJL ei ole kohustatud teavitama võistkondi mängudes saadud hoiatustest ja eemaldamistest. Mängijate saadud hoiatuste ja eemaldamiste arvestuse eest vastutab Klubi.

#### **Artikkel 49 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele**

- 49.1 Osavõtavad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta juhendi punktis 34.1 ettenähtud ajal. Võistluskohta ettenähtud ajal mitteilmunud võistkonnale, kelle süü tulemusena mäng ei toimunud, loetakse mäng kaotatuks ja mängutulemuseks märgitakse - : +.
- 49.2 Loobumiskaotuse puhul jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused. Vastasvõistkonna karistused loetakse kantuks.
- 49.3 Loobumiskaotuse andnud võistkonna Klubi tasub 300 euro suuruse trahvisumma.
- 49.4 Juhul kui diskvalifitseeritud, ülesandmata või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija on kantud mänguprotokolli vahetusmängijana, kuid ei mängi kaasa, karistatakse Klubi 100 euro suuruse

rahatrahviga. Diskvalifitseeritud mängija karistust ei loeta kantuks ning karistus tuleb ära kanda järgmises Võistluste mängus.

- 49.5 Juhul kui mänguprotokoll on kantud diskvalifitseeritud või ametiisiku litsentsi mitteomav treener või muu ametiisik, karistatakse Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga. Diskvalifitseeritud treeneri või ametiisiku karistust ei loeta kantuks ning karistus tuleb ära kanda järgmises Võistluste mängus.
- 49.6 Juhul kui tehnilises alas viibib mänguprotokoll kandmata vahetusmängija, treener või muu ametiisik, karistatakse Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga. Kui mänguprotokoll kandmata mängija osaleb mängus, rakendatakse punktis 49.7 sätestatud.
- 49.7 Juhul kui võistkonnas mängib kaasa diskvalifitseeritud, ülesandmata või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija, tühistatakse mängu tulemus ja määrusi rikkunud võistkonnale arvestatakse kaotus ning tal tuleb tasuda 100 euro suurune rahatrahv. 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 hoiatused ja eemaldamised. Määrusi rikkunud võistkonna diskvalifitseeritud mängijate, sh mängus osalenud mängija, eelnevad karistused loetakse kantuks.
- 49.8 Kui 2002. aastal või hiljem sündinud noormängija (2021. aasta hooajal 2003. aastal või hiljem sündinud noormängija) mängib seitsme (7) kalendripäeva jooksul rohkem kui kahes (2) EJL-i egiidi all toimivas mängus, karistatakse määrusi rikkunud võistkonna Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga.
- 49.9 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.
- 49.10 Mängude korralduslike põhimõtete ning muude käesolevas artiklis käsitlemata juhendi nõuete rikkumise korral on EJL-il õigus määrata Klubile rahatrahv vastavalt sellele liigale meistrivõistluste juhendiga kehtestatud määrale, mille järgi mäng läbi viiakse.
- 49.11 Kui Premium, Esi- või Esiliiga B võistkond saab ühes karikavõistluste mängus kuus (6) hoiatust, seejuures võrdsustatakse eemaldamine kahe hoiatusega ning kui kohtunike vaateleja on oma ettekandes hinnanud võistkonna mängu ebasportlikuks, karistatakse võistkonda 100 euro suuruse rahatrahviga. Kui võistkond saab ühes karikavõistluste mängus seitse (7) või rohkem hoiatust, seejuures võrdsustatakse eemaldamine kahe hoiatusega, karistatakse võistkonda 100 euro suuruse rahatrahviga.
- 49.12 Muude käesolevas artiklis käsitlemata juhendi nõuete rikkumise korral rakendatakse Klubi suhtes lisas V toodud sanktsioone või esitatakse asi distsiplinaarorganile menetlemiseks. Lisaks võib EJL edastada asja distsiplinaarorganile täiendava karistuse määramiseks.

## **Artikkel 50 – Protesti esitamine**

- 50.1 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.

50.2 Protesti ei saa esitada kohtuniku poolt langetatud faktiliste otsuste vastu.

50.3 Võistkond peab kohtuniku protesti sisseandmisest teavitama mängu lõppedes, misjärel kohtunik märgib 15 minuti jooksul mänguprotokollis märkuste lahtrisse info protesti sisseandmise kohta.

50.4 Mänguprotokollis fikseeritud protesti asjaolud ja protesti esitamise alus vastavalt juhendi punktidele 50.1 tuleb hiljemalt 24 tunni jooksul kirjalikult saata distsiplinaarinspektorile e-posti aadressil fp@jalgpall.ee ja vastasvõistkonna esindajale.

50.5 Protest, mis ei ole fikseeritud mänguprotokollis või ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu.

50.6 Protesti esitamisel tuleb 24 tunni jooksul maksta EJK-i arveldusarvele kautsjon, mille suurus on 100 eurot.

50.7 Protesti rahuldamisel kautsjon tagastatakse.

50.8 Protesti arutamine toimub EJK-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis sätestatud protseduurireegleid järgides.

50.9 Protesti suhtes tehtud otsusele rakendatakse EJK-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis distsiplinaarorgani otsuse kohta sätestatud.

### **Artikkel 51 – Doping**

51.1 Dopingu kasutamiseks loetakse dokumendis Eesti Dopinguvastased Reeglid sätestatud dopinguvastaste reeglite ühe- või mitmekordset rikkumist.

51.2 Dopingu kasutamine on keelatud ja karistatav. Dopinguvastaste reeglite rikkumise korral algatab EJK rikkujat suhtes distsiplinaarimenetluse.

51.3 Mängijat võidakse dopingu suhtes testida mistahes ajal. Klubid ja mängijad on kohustatud tegema Eesti Antidopingu Sihtasutuse esindajatega (sh ametnike ja dopingutestijatega) igakülgset koostööd, sh andma infot treeningute kohta.

51.4 Võistlustel viiakse dopingukontroll läbi pisteliselt. Eesti Antidopingu Sihtasutuse poolt mängule määratud dopinguarst teatab koos EJK-i poolt määratud ametnikuga mängu vaheajal mõlema võistkonna esindajale nende

mänguprotokollil kantud mängijate nimed, kes peavad pärast mängu lõppu andma dopinguproovi.

- 51.5 Klubi peab tagama, et dopingukontrolliks valitud mängija vahetult peale väljakult lahkumist või mängu lõppedes siirdub koheselt dopingu kontrolliks ettenähtud ruumi ja täidab kõiki teisi protseduureegleid. Dopinguproovile mitteilumumine loetakse võrdseks positiivse dopinguprooviga.
- 51.6 Kodumängu korraldab Klubi peab tagama dopinguproovi võtmiseks vastavad tingimused.

### **Artikkel 52 – Mängukäigu ja tulemuse eelnev fikseerimine**

- 52.1 Mängija või Klubi ametiisiku otsesel või kaudsel seotusel ükskõik millise tegevusega, mis viib või võib viia mängukäigu või tulemuse eelneva fikseerimiseni, kohaldatakse mängija ja/või Klubi suhtes sanktsioone vastavalt EJL-i Distsiplinaamäärusele. EJL teeb mängukäigu ja tulemuse eelneva võimaliku fikseerimise avastamiseks ning peatamiseks koostööd UEFA ja teiste rahvusvaheliste ning riiklike asutuste ja organisatsioonidega.

## **XIII MEEDIA**

### **Artikkel 53 – Suhtlemine meediaga**

- 53.1 Käesolev artikkel sätestab nõuded meediaga suhtlemisel ning on täitmiseks kohustuslikud mängudel, millest võtavad osa Premium, Esi- ja Esiliiga B võistkonnad.
- 53.2 Võistluste kajastamist meedias korraldab EJL ja talle kuuluvad kõik sellega seonduvad õigused.
- 53.3 Kodumängu korraldab Klubi on kohustatud vastava töötõendi esitanud ajakirjanikke ja/või teisi meedia esindajaid lubama staadionile mängu kajastama tasuta ja ilma täiendavate tingimusteta.
- 53.4 Kodumängu korraldab Klubi on kohustatud organiseerima enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu meediale vajalikud töötingimused ning varustama neid vajaliku informatsiooniga.
- 53.5 Kodumängu korraldava Klubi pressiesindaja või meediaga suhtlemise eest vastutav isik peab olema kogu kohtumise vältel kättesaadav EJL-i pressiteenistusele ja meediale, et vastata tekkivatele küsimustele operatiivselt ning vajadusel lahendada tekkivaid probleeme.
- 53.6 Hea tava näeb ette, et Klubi mängijad, treenerid ja teised ametiisikud on meediaga suhtlemiseks avatud. Klubi mängijad, treenerid ja teised ametiisikud hoiduvad ajakirjandusele antavates kommentaarides ja intervjuudes jalgpalli, Võistluste ning EJL-i mainet kahjustavatest avaldustest.
- 53.7 Meediale antavates intervjuudes on Klubi mängijatel, treeneritel ja teistel esindajatel keelatud üritada mõjutada kohtunikke.

- 53.8 Enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu ei ole mänguväljakul teleintervjuude andmine lubatud.
- 53.9 Treeneril või mängijal on mängujärgselt otseülekanne jaoks intervjuu andmine kohustuslik.
- 53.10 Kodumängu korraldav Klubi määrab kindlaks konkreetse ala, kus on võimalik vaheajal ja pärast mängu lõppu televisioonile anda välkintervjuusid. Mängu vaheajal ja pärast mängu võivad sellisel alal eelneva kokkuleppe alusel välkintervjuusid anda ainult kahe võistkonna treenerid või nende abid. Mängijad võivad anda välkintervjuusid ainult pärast mängu.
- 53.11 Mängujärgse pressikonverentsi korraldamine on soovituslik ning see tuleb eelnevalt EJL-i esindajaga kooskõlastada. Mängujärgne pressikonverents peab algama hiljemalt 15 minutit pärast lõpuvilet. Kodumängu korraldav Klubi vastutab vajalike tehniliste vahendite olemasolu eest. Mõlemad Klubid on kohustatud saatma sellele pressikonverentsile oma treeneri ja ühe (või kaks) mängija(t).
- 53.12 Kodumängu korraldaval Klubil tuleb ette valmistada ala pressikonverentsi või välkintervjuude jaoks. Sellesse alasse on vaja paigutada Klubi ning EJL-i sponsorite logodega taustsein, mida kasutatakse taustana pressikonverentside või välkintervjuude läbiviimisel ning mängijate intervjuueerimisel televisiooni poolt. Külalisvõistkond võib kasutada oma Klubi mängijate intervjuueerimisel enda Klubi taustseina, mis vastab eelpool kirjeldatud nõuetele.
- 53.13 Pärast mängu võidakse luua ajakirjanikele avatud tsoon, mis asub riietusruumide ja Klubide transpordivahendite parkimise ala vahel. Selles tsoonis, kuhu on juurdepääs ainult treeneritel, mängijatel ja meedia esindajatel, on reporteritel võimalik läbi viia lisaintervjuusid.
- 53.14 Meedia esindajatel ei ole lubatud viibida mängijate riietusruumides ei enne mängu, mängu vältel ega pärast mängu.
- 53.15 Meedia esindajatele tuleb eraldada vähemalt kümme (10) istekohta tribüünil (võimaluse korral varikatuse all) ja võimaluse korral peaksid need istekohad olema varustatud laudadega.
- 53.16 Raadio- ja kirjutava ajakirjanduse esindajatel ei ole lubatud viibida mänguväljakul ega mänguväljaku piiride ja pealtvaatajate vahelisel alal.
- 53.17 Mänguväljaku piiride ja pealtvaatajate vahelisel alal on lubatud viibida vaid fotograafidel ja teleoperaatoritel, kusjuures kõik need isikud peavad oma tööülesandeid täitma neile määratud kindlates kohtades ja kandma selgelt eristatavat riietust (vesti).

#### **Artikkel 54 – Televisiooni- ja internetiülekanded**

- 54.1 Käesolev artikkel sätestab nõuded televisiooni- ja internetiülekande teostamiseks mängust ning on täitmiseks kohustuslikud mängudel, millest tehakse otseülekanne kas televisiooni või interneti vahendusel.

- 54.2 Kodumängu korraldav Klubi tagab ülekande- ning satelliitbussile vajaliku elektritoite.
- 54.3 Koduklubi vastutab kaameraplatvormide ülespaneku eest.
- 54.4 Kodumängu korraldav Klubi on kohustatud staadionile lubama telemänguga seotud isikuid (nt TV meeskond) kaelakaardi ettenäitamisel.

## **XIV SUPERKARIKA FINAAL**

### **Artikkel 55 – Üldsätted**

- 55.1 Superkarika finaalis kehtivad juhendi peatükid I (Üldsätted), II (Osapoolte kohustused), VIII (Mänguvormid), X (Mänguga seotud tegevused), XI (Kohtunikud, kohtunike vaatlejad ja mänguinspektorid), XII (Distiplinaarküsimused ja nende menetlemine), XIII (Meedia) ja XV (Lõppsätted) koos käesolevas peatükis kirjeldatud lisasätetega.
- 55.2 Superkarika finaal on EJL-i poolt korraldatav eraldi võistlus, mis toimub enne meistrivõistluste hooaja algust.

### **Artikkel 56 – Süsteem ja osalejad**

- 56.1 Superkarika finaal mängitakse ühe mänguna, kus kohtuvad eelmise hooaja karikavõistluste võitja ja Eesti meister. Juhul kui karikavõitja ja meister on üks ja sama võistkond, mängitakse Superkarika finaal eelmise hooaja karikavõistluste võitja ja meistrivõistlustel 2. koha saavutanud võistkonna vahel. 2021. aastal peetavas Superkarika finaalis kohtuvad 2019/2020. aasta karikavõistluste võitja ja 2020. aasta hooaja Eesti meister või 2. koha saavutanud võistkond.
- 56.2 Mängu viigilise tulemuse korral lisaaega ei mängita ja võitja selgitatakse viie (5) penaltilöögi tulemuse põhjal. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse penaltilöökidest löömist kuni võitja selgumiseni.
- 56.3 Lõplik sõna kõikides küsimustes on Peadirektoril.

### **Artikkel 57 – Korraldamine**

- 57.1 Superkarika finaali korraldab EJL.
- 57.2 Superkarika finaal toimub igal aastal enne Premium liiga hooaja algust vastavalt Eesti jalgpalli tüüpkalendrile.
- 57.3 Superkarika finaali toimumiskoha määrab EJL.

### **Artikkel 58 – Autasustamine**

- 58.1 EJL autasustab Superkarika finaali võitjaks tulnud võistkonda rändkarika ja diplomiga ning selle liikmeid kuni 35 kuldmedali ja diplomiga.
- 58.2 Võitja on vastutav karika korrashoidmise ja säilivuse eest. Klubi peab tagastama täiuslikus seisukorras karika EJL-ile üks kuu enne järgmist Superkarika finaali. Juhul kui karikas kaotatakse või saab kahjustada, hüvitab

Klubi EJL-ile kõik taastamisega seotud kulud. EJL graveerib võitjaks tulnud Klubi nime karikale.

- 58.3 Finaalis 2. koha saavutanud võistkonda autasustatakse diplomiga ja võistkonna liikmeid kuni 35 hõbemedali ja diplomiga.

### **Artikkel 59 – Õigus osaleda mängus**

- 59.1 Superkarika finaalis on õigus osaleda mängijal, kellel on mängu toimumise ajal õigus osaleda Eesti jalgpalli meistrivõistlustel selle võistkonna eest ja kes on võistkonda üles antud hiljemalt kaks (2) tundi enne Superkarika finaali algust.

### **Artikkel 60 – Mängueelse informatsiooni ankeet**

- 60.1 Superkarika finaalis osalevate võistkondade Klubid on kohustatud täitma ERIS-es mängueelse informatsiooni ankeedi vähemalt neli (4) päeva enne mängu.
- 60.2 Mängueelse informatsiooni ankeedi alusel koostab EJL pressiteate eesmärgiga tekitada meedia huvi toimuva mängu vastu.

### **Artikkel 61 – Mängueelne koosolek**

- 61.1 60 minutit enne Superkarika finaali algust toimub staadionil koosolek, millest võtavad osa EJL-i poolt mängule määratud kohtunik, kohtunike vaatleja, mänguinspektor, mõlema võistkonna esindajad, kes on ametiisikuna kantud mänguprotokoll (sh treener, kes on mänguprotokoll kantud mängijana) ning mängu korraldaja.
- 61.2 Mängueelset koosolekut juhib mänguinspektor.
- 61.3 Mängueelset koosolekul esitavad võistkonna esindajad kohtunikule väljaprintid mänguprotokoll võistkonna koosseisu lehest ja mängijate eeldatavast taktikalisest asetusest väljakul.
- 61.4 Mängueelset koosolekul:
- a) kontrollitakse mänguvorme;
  - b) kontrollitakse mängupalle;
  - c) kontrollitakse mänguväljaku valmisolekut mänguks;
  - d) tutvustatakse võistkondadele autasustamistseremoonia protseduuri.
- 61.5 Mängueelset koosolekul määratakse kindlaks sojendusala ning kohtunik informeerib esindajaid mängu korraldust puudutavatest erisustest, mis tulenevad staadioni omapärast.

## **XV LÕPPSÄTTED**

### **Artikkel 62 – Vaidluste lahendamine**

- 62.1 Juhendist tulenevate vaidluste lahendamiseks kohaldatakse EJL-i põhikirja IV peatükis sätestatut.



### **Artikkel 63 – Täpsustav asjaolu**

- 63.1 Käesoleva juhendi mõistes loetakse Klubiks ka selline Võistlustel osalev iseseisev võistkond, kes ei ole välja pandud ühegi Klubi poolt.

### **Artikkel 64 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid**

- 64.1 Juhendis käsitlemata või vääraratu jõuga seotud küsimustes, välja arvatud distsiplinaarasjad, on otsuste tegemise pädevus Peadirektoril. Peadirektori otsused on lõplikud.
- 64.2 Erandite tegemise pädevus juhendi rakendusallas on vaid Juhatusel.

### **Artikkel 65 – Lisad**

- 65.1 Kõik lisad moodustavad käesoleva juhendi lahutamatu osa.

### **Artikkel 66 – Jõustumine**

- 66.1 Käesolev juhend on kinnitatud EJK juhatuse poolt 12. juuni 2020. a ja kehtib karikavõistluste 2020/2021. a 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, korruptsiooni, dopingut, vägivalda (nii füüsilise kui moraalse), diskrimineerimise, ekspluateerimise ja liialdatud kommertslikkuse.

Ausa mängu põhimõtteid kohustuvad järgima Klubi 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 EKL-i poolt organiseeritud või korraldatud mängu või võistluste aususe põhimõtet ning kohustub tegema EKL-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 EKL-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 EKL-i põhikirjaliste eesmärkidega;
- isikliku või kolmandate isikute kasu eesmärgil osaleb otseselt või kaudselt panustamises või sellega sarnases tegevuses ennustusmängudes mängu tulemuse või käigu peale EKL-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 EKL-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 EJK-i ja/või tema organite (sh distsiplinaarorganite) poolt tehtud otsuseid või juhiseid või CAS-i poolt tehtud otsuseid;
- põhjustab süüliselt mängu hilinemise või ärajäämise;
- põhjustab süüliselt mängu katkemise või peatamise või kes vastutab mängu süülise katkemise või peatamise eest;
- käitub vägivaldselt, provokatiivselt või kasutab ebatsensuurseid väljendeid;
- käitub eelise saamiseks ebasportlikult;
- kasutab või üritab kasutada dopingut või kes annab või üritab anda dopingut mängijale kasutamiseks;
- vabatahtlikult ja viivitamatult ei teavita EJK-i temale tehtud ettepanekust mõjutada mängu või võistluse käiku ja/või tulemust;
- vabatahtlikult ja viivitamatult ei teavita EJK-i ükskõik millisest talle teada olevast rikkumisest ülaltoodud käitumispõhimõtetes.

## LISA II: Stardiloend

### STARDILOEND EVALD TIPNERI KARIKAVÕISTLUSED

(Mängu nimetus)

(Kuupäev, staadion)

kell		minutit
	Kohtunike saabumine hiljemalt	- 75
	Võistkondade saabumine hiljemalt	- 75
	Mängueelne koosolek / Täidetud protokollid	- 60
	Võistkondade soojenduse algus	- 45
	Protokolli koopiad jagamiseks	- 30
	<b>Võistkondade soojenduse lõpp</b>	- 15
	Teadustamine	- 15
	Kohtunike vile kogunemiseks võistkondadele	-
	Mängijate ülevaatus	-
	Võistkonnad hakkavad liikuma väljakule	-
	EJL hümn	-
	Loosimine	- 1
	<b>Kohtumise avavile</b>	<b>0</b>
	Eeldatav esimese poolaja lõpp	+ 45
	Võistkonnad väljakule teiseks poolajaks	+ 58
	<b>Teise poolaja algus</b>	<b>+ 60</b>
	Eeldatav mängu lõpp	+ 105
	<i>Vajadusel lisa-aeg ja penaltiseeria vastavalt mängureeglitele</i>	<i>+ 110</i>

### **LISA III: Karikavõistluste mängu korraldamise soovitused**

Lisaks juhendi artiklis 30 sätestatule on karikavõistluste mängu korraldamisel soovitatav lähtuda järgmisest põhimõtetest:

1. Karikavõistluste mäng on pidupäev, kuhu võistkonnad kutsuvad kaasa elama võimalikult palju toetajaid, kohaliku kogukonna liikmeid ja sõpru-tuttavaid;
2. Et lisada pidulikkust, saavad mõlemad võistkonnad mängule oma võistkonna/Klubi lipuga ja eksponeerivad seda mängu eel ja ajal. Nt võivad kaptenid mängueelsel rivistusel koos lippudega väljakule marssida.
3. Enne mängu algust, poolajal ja pärast mängu on meeleolu tekitamiseks soovituslik mängida muusikat.
4. Ka mängudel madalamate liigade võistkondade osavõtul on teadustus soovituslik. Teadustuse eest vastutab koduvõistkond. Teadustaja tervitab publikut, tutvustab vastaseid (liigaline kuuluvus jne), viib kurssi, mis mänguga on tegemist, loeb ette võistkondade koosseisud jne. Mängu jooksul annab ta publikule infot väravatest, seisust ja vahetustest.
5. Vaheajal võib pakkuda publikule meelelahutust muusika ja/või mõne kaasava mängu näol.
6. Iga võistkond peab tegema pingutusi selleks, et karikavõistluse mängu kajastataks maksimaalselt kohalikes väljaannetes (ajalehed, raadiod, kodulehed), üleriigilises meedias ja võistkonna/Klubi enda meediakanalite (koduleht, sotsiaalmeedia) vahendusel.

## LISA IV: Mängude läbiviimise nõuded

Nõue	Mängud PL võistkonna osalusel	Mängud EL võistkonna osalusel	Mängud TL võistkonna osalusel	KL/NL/RL võistkondade omavahelised mängud
Arvuti koos internetiühenduse ja printimisvõimalusega staadionil	Kohustuslik PL ja EL võistkondade omavahelisel mängul	Kohustuslik PL ja EL võistkondade omavahelisel mängul	-	-
Mänguväljaku ettevalmistamine lähtuvalt mängureeglites ja juhendis kehtestatud nõuetele	Kohustuslik	Kohustuslik	Kohustuslik	Kohustuslik
Riietusruumid võistkondadele ja kohtunikele staadionil	Kohustuslik kui PL võistkond on koduvõistkond	Kohustuslik kui EL võistkond on koduvõistkond	Kohustuslik kui II liiga võistkond on koduvõistkond	-
Pesemisvõimaluse tagamine võistkondadele ja kohtunikele staadioni vahetus läheduses	Kohustuslik	Kohustuslik	Kohustuslik	Kohustuslik
Mänguseisu kajastav tablo staadionil	Kohustuslik kui PL võistkond on koduvõistkond	Kohustuslik kui EL võistkond on koduvõistkond	Soovituslik	Soovituslik
Märgistatud tehniline ala ja vahetumängijate pink	Kohustuslik	Kohustuslik	Kohustuslik	Kohustuslik
Arsti või meditsiinitöötaja viibimine tehnilises alas	Kohustuslik PL võistkonnale	Kohustuslik EL võistkonnale	-	-
Kokkulepitud/määratud mänguvormi kasutamine mängudel	Kohustuslik	Kohustuslik	Kohustuslik	Kohustuslik
Stardiloendist kinnipidamine	Kohustuslik	Kohustuslik	-	-
Mänguprotokoll esitamine kohtunikule ettenähtud ajaks	Kohustuslik	Kohustuslik	Kohustuslik	Kohustuslik
Mängueelse informatsiooni ankeedi täitmine ERIS veebikeskkonnas	Kohustuslik	Kohustuslik	-	-
Turunduslike tegevuste täitmine vastavalt meistrivõistluste juhendile	Vastavalt PL ja EL juhendi lisale VII	Vastavalt PL ja EL juhendi lisale VII	Soovituslik	Soovituslik
Väljakuäärsete reklaambännerite paigutamine vastavalt MV juhendile	Kohustuslik kui PL võistkond on koduvõistkond	-	-	-
Eesti lipp mängupaigas	Kohustuslik	Kohustuslik	Soovituslik	Soovituslik
Osalevate võistkondade Klubide lipud mängupaigas	Soovituslik	Soovituslik	Soovituslik	Soovituslik
EJL-i hümn esitamine mängijate ülesrivistuse ajal	Kohustuslik	Kohustuslik	-	-
Mängijate saatjad (telemängudel 22, muudel mängudel 2 saatjat)	Kohustuslik	Soovituslik	-	-
Turvameetmete rakendamine	Kohustuslik	Kohustuslik 1	Turvalisuse eest	-

vastavalt MV juhendile	minimaalselt 5 turvatöötaja rakendamine + 1 turvatöötaja või korrapidaja 50 eeldatava pealtvaataja kohta alates 250-st eeldatavast pealtvaatajast	turvajuhi + 2 korrapidaja või turvatöötaja rakendamine	vastutav isik soovituslik	
Kanderaam + kanderaamikandjad	Kohustuslik	Kohustuslik	-	-
Laud ja tool + vahetusmängijate tabloo neljandale kohtunikule	Kohustuslik	Kohustuslik	-	-
Mängupallid	Kohustuslik 8 mängupalli	Kohustuslik 8 mängupalli	Kohustuslik 5 mängupalli	Kohustuslik 3 mängupalli
Pallipoisid	Kohustuslik vähemalt 8 pallipoissi	Kohustuslik vähemalt 8 pallipoissi	Kohustuslik vähemalt 6 pallipoissi	Soovituslik
Piletimüük	Kohustuslik	Kohustuslik	-	-
Teadustus	Kohustuslik	Kohustuslik	Soovituslik	Soovituslik
Mängukava	Kohustuslik	Kohustuslik	Soovituslik	Soovituslik
Toitlustus	Kohustuslik	Soovituslik	-	-
Kodumängude salvestamine	Kohustuslik, v.a TV ja internetivahendusel ülekantavad mängud	Kohustuslik, v.a TV ja internetivahendusel ülekantavad mängud	-	-
Pealtvaatajate aruanne	Kohustuslik	Kohustuslik	-	-
Telemängu järgselt intervjuu andmine studios	Kohustuslik mängudel, millest tehakse otseülekanne TV vahendusel	Kohustuslik mängudel, millest tehakse otseülekanne TV vahendusel	-	-
Nõuded televisiooni- ning internetiülekannete teostamiseks lähtuvalt juhendi artiklist 54	Kohustuslik mängudel, millest tehakse otseülekanne	Kohustuslik mängudel, millest tehakse otseülekanne	-	-

\* Mängude korralduslike põhimõtete ning muude mängude läbiviimise nõuete rikkumise korral on EJL-il õigus määrata Klubile rahaträhv vastavalt sellele liigale meistrivõistluste juhendiga kehtestatud määrale, mille järgi mäng läbi viiakse

## LISA V: Tasud ja sanktsioonid

<b>Tasud:</b>	<b>Summa (eurodes)</b>
Kautsjon protesti esitamisel	100
Kautsjon apellatsioonikomisjonile ja litsentsiasjade apellatsioonikomisjonile	1000
Mänguaja ja –koha muutmise taotluse esitamine tähtajast hiljem	100
<b>Sanktsioonid:</b>	
Loobumiskaotus	300
Mänguõigust mitteomava mängija protokollu kandmine või osalemine mängus	100
Diskvalifitseeritud treeneri/ametiisiku kandmine mänguprotokollu	100
Protokollu kandmata mängija või ametiisiku viibimine tehnilises alas	100
Jalgpalli ametiisiku litsentsi mitteomava ametiisiku või treeneri kandmine mänguprotokollu.	100
2002. a (2003. <sup>1</sup> a) või hiljem sündinud noormängija osalemine seitse (7) kalendripäeva jooksul rohkem kui kahes (2) EJK-i egiidi all toimivas mängus	100
Mängija osalemine rohkem kui ühes (1) EJK-i egiidi all toimivas mängus päevas	100
Mängude korralduslike põhimõtete rikkumine	Vastavalt MV juhendile

<sup>1</sup> 2021. aastal 2003. a või hiljem sündinud noormängija osalemine ühe nädala jooksul rohkem kui kahes mängus.