



Eesti Jalgpalli Liidu

Triobet aastalõputurniiri juhend

2016

Kinnitatud EJL-i juhatuse poolt 27.11.2016. a.

SISUKORD

SISSEJUHATUS	3
Artikkel 1 – Organiseerimine	3
Artikkel 2 – EJK-i kohustused	3
Artikkel 3 – Osalejate kohustused	3
Artikkel 4 – Mängijate kohustused.....	3
Artikkel 5 – Aastalõputurniirist osavõtjad, võistkonna registreerimine ja osavõtumaks	4
Artikkel 6 – Karikas ja diplomid	4
Artikkel 7 – Turniiri süsteem	4
Artikkel 8 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus	5
Artikkel 9 – Mängureeglid.....	6
Artikkel 10 – Mänguvormid ja jalgpallisaapad	8
Artikkel 11 – Ausa mängu tunnustamine	8
Artikkel 12 – Distsiplinaareeskiri.....	8
Artikkel 13 – Vaidluste lahendamine	8
Artikkel 14 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid	8
Artikkel 15 – Jõustumine	9
<i>Lisa I: Lubatud/keelatud jalanõud</i>	<i>10</i>

SISSEJUHATUS

Triobet aastalõputurniir on Eesti Jalgpalli Liidu (edaspidi EJL) poolt korraldatav turniir minijalgpallis jalgpalli propageerimiseks.

Artikkel 1 – Organiseerimine

- 1.1 Aastalõputurniiri korraldab EJL.
- 1.2 EJL-i peadirektor (edaspidi Peadirektor) on aastalõputurniiri kõrgeim tegevjuhtimisorgan, kes vastutab kõigi aastalõputurniiriga seotud küsimuste eest, v.a distsiplinaarküsimused.
- 1.3 Distsiplinaarorganid käsitlevad distsiplinaarrikkumistega seotud küsimusi vastavalt EJL-i distsiplinaarreeglistikule.

Artikkel 2 – EJL-i kohustused

- 2.1 EJL loob parimad tingimused aastalõputurniiri korraldamiseks.
- 2.2 EJL kannab aastalõputurniiri korraldamise kulud, k.a mängukohtunike kulud.

Artikkel 3 – Osalejate kohustused

- 3.1 Aastalõputurniirist osavõtjad kohustuvad järgima käesolevat juhendit ja teisi EJL-i poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente.
- 3.2 Klubid/võistkonnad vastutavad oma mängijate, ametnike, liikmete, toetajate ja mängude juures ametikohustusi täitvate isikute käitumise eest.
- 3.3 Kõik lähetuskulud kannavad klubid/võistkonnad.
- 3.4 Kõik klubid/võistkonnad annavad tasuta EJL-le õiguse mitteärilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ning volitada teisi kasutama aastalõputurniiril osalevate klubide/võistkondade kõigi mängijate ja ametnike fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (kaasa arvatud nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos klubi/võistkonna nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (kaasa arvatud särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).

Artikkel 4 – Mängijate kohustused

- 4.1 Mängijad kohustuvad:
 - a) kinni pidama lojaalsuse, ausameelsuse ja sportlikkuse printsiipidest vastavalt AUSA mängu (inglise keeles Fair Play) põhimõtetele; ja
 - b) tunnustama käesolevat juhendit ning teisi EJL-i poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente.
- 4.2 Kõik mängijad annavad tasuta EJL-le õiguse mitteärilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks ja EJL-i poolt kindlaks määratud muudel mõistlikel eesmärkidel kasutada ja volitada kolmandaid isikuid kasutama mängijate fotosid ja 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).

Artikkel 5 – Aastalõputurniirist osavõtjad, võistkonna registreerimine ja osavõtumaks

- 5.1 Aastalõputurniir koosneb erinevatest turniiridest nagu:
- 1) täiskasvanute liigade turniir,
 - 2) rahvaliigade turniir,
 - 3) noorteliigade turniir,
 - 4) U17 Eliitliiga turniir,
 - 5) maakoolide turniir,
 - 6) ja teised turniirid (nt veteranide turniir, lastevanemate turniir, maakonna meistrite jt, mis toimuvad vastavalt võimalustele).
- 5.2 Täiskasvanute liigade, rahvaliigade ja noorteliigade turniirid on omakorda jaotatud alamturniirideks soo, vanuseklasside või liigade alusel.
- 5.3 Täiskasvanute liigade turniiridele kutsutakse Eesti 2016. a jalgpalli meistrivõistlused lõpetanud võistkonnad tulemuste alusel.
- 5.4 Rahvaliigade turniiridele kutsutakse Eesti 2016. a rahvajalgpalli liiga võistkonnad tulemuste alusel.
- 5.5 Noorteliigade turniiridele kutsutakse Eesti 2016. a noorte jalgpalli meistrivõistlused lõpetanud võistkonnad tulemuste alusel.
- 5.6 U17 Eliitliiga turniirile kutsutakse Eesti 2016. a noorte jalgpalli meistrivõistluste U17 Eliitliiga lõpetanud võistkonnad tulemuste alusel.
- 5.7 Maakoolide turniirile kutsutakse Eesti Koolispordi Liidu koolidevahelistel võistlustel osalenud võistkonnad tulemuste alusel.
- 5.8 Võistlustele lubatakse võistkonnad, kes on esitanud EJK-le taotluse viimase poolt etteantud vormil ja määratud tähtajaks.
- 5.9 Aastalõputurniiril osalemine on kõikidele võistkondadele tasuta.

Artikkel 6 – Karikas ja diplomid

- 6.1 EJK autasustab turniiri kolme paremat võistkonda karika ja diplomiga.
- 6.2 Igal turniiril kõige rohkem väravaid löönud ja parimat mängijat ning parimat väravavahti autasustatakse eriauhinnaga.

Artikkel 7 – Turniiri süsteem

- 7.1 Turniiri süsteemi ja mängu kestvuse otsustab EJK vastavalt turniirile registreerunud võistkondade arvule.

- 7.2 Turniiril selgub võistkondlik paremusjärjestus saavutatud punktide üldsumma järgi, kusjuures võit annab kolm (3), viik ühe (1) ja kaotus null (0) punkti.
- 7.3 Paremusjärjestuse määramisel võrdsete punktide korral arvestatakse:
- väiksemat tühistatud tulemuste arvu turniiritabelis;
 - omavaheliste mängude punkte;
 - omavaheliste mängude väravate vahet;
 - suuremat võitude arvu;
 - üldist väravate vahet alagrupis;
 - suuremat löödud väravate arvu;
 - loosimistulemust.
- 7.4 Kohamängude viigilise lõpptulemuse korral lüüakse parema selgitamiseks penaltideid, mida sooritavad mõlemast võistkonnast kolm (3) mängijat. Kui ka pärast seda on tulemus viigiline, siis jätkatakse löömist ühekaupa kuni võitja selgumiseni.

Artikkel 8 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus

- 8.1 Mängijaid antakse turniiril osalemiseks võistkonda üles mängupäeval enne turniiri esimest mängu EJK-i etteantud ülesandmislehel registreermislauas. Pärast täidetud ülesandmislehe tagastamist registreerimislaua selles enam muudatusi teha ei saa, sh mängijaid lisada või vahetada.
- 8.2 Ühte võistkonda on lubatud üles anda kuni 18 mängijat, välja arvatud Premium liiga turniiri võistkonda, kuhu on lubatud üles anda kuni 25 mängijat.
- 8.3 Täiskasvanute liigade, noorteliigade ja U17 Eliitliiga turniiride võistkondadesse tohib üles anda mängijaid, kes olid nendes võistkondades üles antud Eesti 2016. a meistrivõistlustel, kaasa arvatud mängijaid, kes olid Eesti 2016. a meistrivõistlustel sellesse võistkonda üles antud eriloaga.
- 8.4 Täiskasvanute liigade, noorteliigade ja U17 Eliitliiga turniiri võistkondadesse tohib üles anda ka uusi mängijaid, st mängijaid, kes ei olnud nendes võistkondades üles antud Eesti 2016. a jalgpalli meistrivõistlustel, kuid kes vastavad punktides 8.5, 8.6 või 8.7 toodud tingimustele.
- 8.5 Täiskasvanute liigade turniiridele on lubatud üles anda uusi mängijaid, kes on sündinud 2000. aastal või varem.
- 8.6 Rahvaliiga võistkonda on lubatud üles anda mängijaid, kes on sündinud 2000. aastal või varem. Lisaks on naiste rahvaliiga võistkonda lubatud üles anda nooremaid mängijaid, kes osalesid selle võistkonna eest Eesti 2016. a rahvajalgpalli liiga võistlustel.
- 8.7 Noorteliigade turniiridel on lubatud uusi mängijaid üles anda järgmiselt.
- U17 Eliitliiga turniir – 2000-2001 sündinud, v.a U-15 koondis

- Poiste U17 vanuseklassi turniir – 2000-2002 sündinud
 - Tütarlaste U17 vanuseklassi turniir – 2000-2002 sündinud
 - Poiste U16 vanuseklassi turniir – 2001-2004 sündinud
 - Poiste U15 vanuseklassi turniir – 2002-2005 sündinud
 - Poiste U14 vanuseklassi turniir – 2003-2005 sündinud
 - Tütarlaste U15 vanuseklassi turniir – 2002-2004 sündinud
 - Poiste U13 vanuseklassi turniir – 2004-2005 sündinud
 - Tütarlaste U13 vanuseklassi turniir – 2004-2006 sündinud
 - Poiste U12 vanuseklassi turniir – 2005-2006 sündinud
- 8.8 Maakoolide turniiril tohivad osaleda 6.-9. klassi õpilased, v.a need, kes on jäänud klassikursust kordama rohkem kui 1 õppeaasta.
- 8.9 Juhul, kui EJL korraldab eraldi turniiri veteranidele, siis sellel turniiril lubatakse võistkonda üles anda mängijaid, kes on sündinud 1976. aastal või varem.
- 8.10 Mängija tohib aastalõputurniiril igal punktis 5.1 loetletud turniiril osaleda vaid ühe võistkonna eest v.a. Rahvaliiga võistkonnas osalenud mängija, kes võib lisaks IV liiga ja Rahvaliiga turniirile osaleda ka ühe täiskasvanute turniiri võistkonna eest, järgides punkte 8.11 ja 8.12.
- 8.11 Mängija tohib ühel päeval osaleda vaid ühel turniiril.
- 8.12 Rahvaliigade võistkonnas tohib osaleda üks Eesti 2016. a jalgpalli meistrivõistlustel osalenud mängija, v.a Premium-, Esi- või Teises liigas osalenud mängija.
- 8.13 Juhul, kui EJL korraldab eraldi turniiri lastevanematele, siis sellel turniiril tohib klubi võistkonna eest mängida lapsevanem ja/või vanavanem, kelle laps/lapselaps on EJL-s sellesse klubisse registreeritud.

Artikkel 9 – Mängureeglid

- 9.1 Mängimisel järgitakse FIFA poolt avaldatud „Mängureegleid“ alltoodud täiendustega:
- i) mängitakse „jooksva ajaga“, v.a viimane minut, kus rakendatakse aja peatamist. Juhul kui üks võistkondadest on vähemalt kolmeväravalises eduseisus, aja peatamist ei rakendata, v.a Premium liiga ja naiste Meistriliiga turniiril;
 - ii) väljakul on korruga 6 mängijat (5 väljakumängijat ja väravavaht);
 - iii) väljak on piiratud 90 cm kõrguse piirdega;
 - iv) pall loetakse mängus olevaks kuni ta ei ole piiret ületanud ja ei ole peatatud kohtuniku poolt;

- v) kui pall ületab väljaku küljepiirde, määratakse vabalöök;
- vi) kui pall ületab väljaku otsapiirde, määratakse nurgalöök või lahtilöök värava eest;
- vii) väravavahi- ja trahviala on samad;
- viii) kollane kaart tähendab mängija eemaldamist mängust kaheks minutiks. Väravavahi asemel võib karistust kanda teine mängija;
- ix) punane kaart tähendab mängija eemaldamist mängu lõpuni ja tema võistkond mängib vähemuses 2 minutit, kusjuures võistkonda ei tohi jääda vähem kui 4 mängijat. Sellisel juhul kasutatakse karistusaja edasilükkamist;
- x) punase kaardi saanud mängija saab automaatselt mängukeelu järgmiseks mänguks. Punase kaardi korral peab koos karistatud mängijaga viibima trahvipingil teine mängija, kes kahe minuti möödudes mängu siseneb. Punase kaardi saanud mängija peab viibima trahvipingil kuni mängu lõpuni. Väravavahi asemel ei või karistust kanda teine mängija;
- xi) kahe minuti karistust kannab mängija selleks eraldatud trahvipingil;
- xii) kahe minuti karistus lõpeb, kui karistusaja jooksul lüüakse karistatud võistkonnale arvulisest ülekaalust värav;
- xiii) kui ühest võistkonnast kannavad 2 minutilist karistust korraga kaks mängijat ja karistatud võistkonnale lüüakse värav, siis loetakse karistus kantuks sellele mängijale, kes eemaldati esimesena.
- xiv) kaks kollast kaarti ühes mängus ühele ja samale mängijale ei tähenda automaatselt punast kaarti;
- xv) võistkonna mängijad ja treenerid on kohustatud viibima mängu ajal väljaku otsajoone taga neile spetsiaalselt ettevalmistatud pinkidel;
- xvi) mängijate lahkumine väljakult ning minek väljakule on lubatud ainult üle oma väljakupoolel asuva otsajoone. Sellest nõudest mittekiinnipidamine toob kaasa võistkonna karistamise kollase kaardiga;
- xvii) väravaesisest lahtilöögist ei ole lubatud lüüa palli otse üle keskjoone, pall peab puutuma väljakut enne oma väljakupoolel või seal viibivat mängijat. Rikkumise korral määratakse vabalöök sealt, kus pall ületas keskjoone.
- xviii) väravavahil ei ole lubatud visata palli käega ega käest lahti mängida otse üle keskjoone, pall peab puudutama enne väljakut oma väljakupoolel või seal viibivat mängijat. Rikkumise korral määratakse vabalöök sealt, kus pall ületas keskjoone.
- xix) mänguväljaku mõõtmed on 24x48 meetrit;
- xx) jalgpallivärvate mõõtmed on 2x5 meetrit;

- 9.2 Turniiril mängitakse palliga nr 5, v.a tüdrukute U13 ja U15 vanuseklassid ning poiste U13 ja U14 vanuseklassid, kes mängivad palliga nr 4.

Artikkel 10 – Mänguvormid ja jalgpallisaapad

- 10.1 Ühe võistkonna mängijad peavad kandma sama värvi mängusärke ja soovitatavalt ka pükse ning põlvikuid. Kohustuslik on kanda säärekaitsmeid.
- 10.2 Sama värvi mängusärkide korral vahetab särgid mängus teisenä märgitud võistkond.
- 10.3 Premium liiga turniiril määrab võistkondade mänguvormi värvid E JL.
- 10.4 Väravavaht peab kandma väljakumängijatest erinevat värvi riietust.
- 10.5 Number mängusärgil peab vastama mängijale võistkonna ülesandmislehel määratud numbriga. Mängija peab turniiri jooksul mängima ühe ja sama numbriga.
- 10.6 Turniiril tuleb mängida kunstmuru- või sisejalgpallisaabastega vastavalt lisale I.

Artikkel 11 – AUSA mängu tunnustamine

- 11.1 AUSA mängu tunnustamiseks soovitatakse mängijatel ülesrivistuse järel, enne mängu algust ning pärast mängu lõpuvilet kätelda vastasmängijate ja kohtunikega.

Artikkel 12 – Distsiplinaareeskiri

- 12.1 Võistkondade, nende ametnike või võistkonna nimel mänguga seotud ametikohustusi täitvate isikute sooritatud distsiplinaarrikkumiste korral kohaldatakse E JL-i juhatuse poolt kehtestatud distsiplinaarreeglistikku.
- 12.2 Juhul kui võistkonnas osaleb mängukeeluga mängija, mittelubatud sünniaastaga mängija või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija, siis antud mängutulemus tühistatakse ja määrusi rikkunud võistkonnale arvestatakse kaotus ning turniiritabelisse kantakse - : ... (vastaste löödud väravate arv). Mängija eemaldatakse turniirilt, võistkond omab õigust edasi mängida.
- 12.3 Vale nime all mänginud mängija eemaldatakse turniirilt, võistkond diskvalifitseeritakse.
- 12.4 Võistkonna ülesandmislehel valeandmeid esitanud võistkond diskvalifitseeritakse turniirilt.

Artikkel 13 – Vaidluste lahendamine

- 13.1 Käesoleva juhendiga seotud vaidlusi lahendab Peadirektor, kes vajadusel edastab asja arutamiseks distsiplinaarkomisjonile.

Artikkel 14 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid

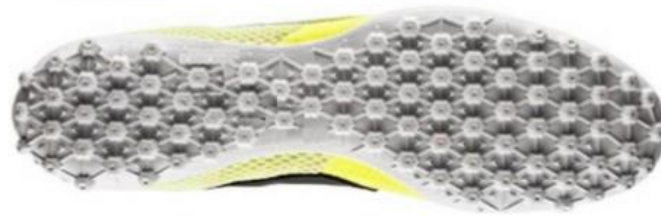
- 14.1 Juhendis käsitlemata või vääramatü jõuga seotud küsimustes, v.a distsiplinaarasjad, on otsuste tegemise pädevus Peadirektorill. Peadirektori otsused on lõplikud.

14.2 Erandite tegemise pädevus juhendi rakendusallas on vaid Peadirektoril.

Artikkel 15 – Jõustumine

15.1 Käesolev juhend jõustub selle heakskiitmisel EJL-i juhatuse poolt ja kehtib aastalõputurniiril 2016. a.

Lisa I: Lubatud/keelatud jalanõud



LUBATUD



LUBATUD



KEELATUD



KEELATUD



KEELATUD