

# **Eesti 2011.a rannajalgpalli meistrivõistluste Esiliiga juhend**



Kinnitatud EJL juhatuse poolt 03.mail 2011.a.

## SISUKORD

<b>SISUKORD</b> .....	<b>2</b>
<b>SISSEJUHATUS</b> .....	<b>3</b>
<b>I ÜLDSÄTTED</b> .....	<b>3</b>
Artikkel 1 – Reguleerimisala .....	3
Artikkel 2 – Organiseerimine .....	3
<b>II OSAPOOLTE KOHUSTUSED</b> .....	<b>3</b>
Artikkel 3 – EJL-i ja ERJL-i kohustused.....	3
Artikkel 4 – Jalgpalliklubide/võistkondade kohustused .....	4
Artikkel 5 – Mängijate kohustused.....	4
<b>III AUTASUSTAMINE</b> .....	<b>5</b>
Artikkel 6 – Karikas ja diplomid.....	5
<b>IV OSAVÕTJAD, VÕISTLUSTE SÜSTEEM JA ÜLEMINEKUMÄNGUD</b> .....	<b>5</b>
Artikkel 7 – Võistlustest osavõtjad.....	5
Artikkel 8 – Ringide arv .....	5
Artikkel 9 – Võistluste süsteem .....	5
Artikkel 10 – Üleminekumängud .....	6
<b>V REGISTREERIMINE JA LIIGA LIIKMEMAKS</b> .....	<b>7</b>
Artikkel 11 – Võistkonna registreerimine .....	7
Artikkel 12 – Liiga liikmemaks .....	7
Artikkel 13 – Mängijate nimeline registreerimine ja õigus osaleda mängus .....	7
<b>VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD</b> .....	<b>8</b>
Artikkel 14 – Mängupäevad .....	8
Artikkel 15 – Mängu alguse kellaajad .....	8
<b>VII MÄNGUREGLID JA PROTOKOLLI TÄITMINE</b> .....	<b>8</b>
Artikkel 16 – Mängureeglid .....	8
Artikkel 17 – Mängupallid .....	9
Artikkel 18 – Mänguprotokoll .....	9
<b>VIII KOHTUNIKUD</b> .....	<b>9</b>
Artikkel 19 – Määramine .....	9
Artikkel 20 – Kohtunike saabumine mängupaika.....	9
Artikkel 21 – Kohtunike hilinemine .....	9
Artikkel 22 – Mänguprotokolli edastamine EJL-ile.....	9
<b>IX MÄNGUVORMID</b> .....	<b>9</b>
Artikkel 23 – Mänguvormid .....	9
Artikkel 24 – Sponsorite logod mänguvormil.....	10
<b>X MÄNGU ÄRAJÄÄMINE JA KATKESTAMINE</b> .....	<b>10</b>
Artikkel 25 – Mängimisest keeldumine ja muud analoogsed olukorrad .....	10
<b>XI DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE, DOPING</b> .....	<b>10</b>
Artikkel 26 – EJL distsiplinaareeskirjad .....	10
Artikkel 27 – Kollased ja punased kaardid .....	10
Artikkel 28 – Protesti esitamine .....	11
Artikkel 29 – Apellatsiooni esitamine.....	11
Artikkel 30 – Doping.....	11
Artikkel 31 – Jõustumine .....	11

## **SISSEJUHATUS**

Eesti rannajalgpalli meistrivõistlused on Eesti Jalgpalli Liidu (edaspidi EJL) klubidevahelised võistlused, kus selgitatakse Eesti meister, Eesti esiliiga võitja ja üldine paremusjärjestus

## **I ÜLDSÄTTED**

### **Artikkel 1 – Reguleerimisala**

Käesolev juhend reguleerib Eesti rannajalgpalli meistrivõistlusi Esiliigas.

### **Artikkel 2 – Organiseerimine**

1. Eesti rannajalgpalli meistrivõistlusi organiseerib ja juhib Eesti Jalgpalli Liit (edaspidi EJL) koos Eesti Rannajalgpalli Liiduga (edaspidi ERJL).
2. EJL ja ERJL korraldavad Eesti rannajalgpalli meistrivõistlusi (edaspidi võistlused) igal aastal.
3. EJL-i peasekretär (edaspidi: peasekretär) on kõrgeim tegevjuhtimisorgan. Ta vastutab kõigi otsuste eest, mis puudutavad käesolevat juhendit, välja arvatud kontrolli ja distsiplinaarküsimustega seotud otsuste eest. Peasekretär delegeerib osa talle juhatuse poolt määratud kohustustest EJL-i võistluste osakonnale.
4. Võistlustega seotud küsimuste käsitlemisel on pädevad järgmised organid:
  - a) ranna- ja saaljalgpalli komisjon (edaspidi: komisjon) toetab peasekretäri kõigis võistlustega seotud küsimustes nõustajana;
  - b) kohtunike komisjon korraldab kohtunike tegevust (peatükk IX) .
5. Võistlusi viib läbi EJL-i võistluste osakond vastavalt käesolevale juhendile.
6. Distsiplinaar- ja apellatsioonikomisjon käsitlevad kontrolli ja distsipliiniga seotud küsimusi vastavalt Distsiplinaarkomisjoni põhimäärusele.

## **II OSAPOOLTE KOHUSTUSED**

### **Artikkel 3 – EJL-i ja ERJL-i kohustused**

1. EJL ja ERJL loovad parimad tingimused võistluste korraldamiseks. Need tingimused puudutavad muuhulgas võistluste edendamist, kooskõlastamist ja administreerimist, võistlejate registreerimist, loa andmist võistlustel osalemiseks, võistlussüsteemi, Mängureegleid, kohtunike tegevust, kontrolli ja distsiplinaarküsimusi ning kommertsõiguste kasutamist.
2. EJL ja ERJL organiseerivad:
  - a) reeglitekohaste mõõtmetega ja märgistusega väljakud ja väravad. Väljaku pikkus on 35-37 m ja laius 26-28 m. Väravapostide vahe on 5,5 m ja värava kõrgus kuni põikpuu alumise servani 2,2 m.
  - b) mängupallid;
  - c) teadustuse;
  - d) kohtunikud;
  - e) auhinnad;
  - f) autasustamise
3. EJL ja ERJL kannavad võistluste administreerimise kulud, k.a mängukohtunike tasustamise kulud.

#### **Artikkel 4 – Jalgpalliklubide/võistkondade kohustused**

1. Võistlustel osaledes kohustuvad klubid/võistkonnad:
  - a) järgima EJL-i põhikirja, juhendeid, otsuseid ja muid EJL-i poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente;
  - b) järgima FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
  - c) 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;
  - d) 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;
2. Klubid/võistkonnad vastutavad oma mängijate, ametnike, liikmete, toetajate ja mängude juures ametikohustusi täitvate isikute käitumise eest.
3. Klubi/võistkond peab arvestust liikmemaksu, treeningtasude ja varustuse kohta.
4. Kõik lähetuskulud kannavad võistkonnad.
5. Klubi/võistkond on kohustatud tasuma tähtaegselt kõik käesolevast juhendist ning distsiplinaarkomisjoni otsustest tulenevad maksud, trahvid ja tasud.
6. Kõik klubid/võistkonnad annavad tasuta EJL-ile õiguse mitteärilisel eesmärgil edendustegevuseks kasutada ning volitada teisi kasutama võistlustel osalevate klubide kõigi mängijate ja ametnike fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (kaasaarvatud nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos klubi nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (kaasaarvatud särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).
7. Klubidel/võistkondadel ei ole volitusi tegutseda EJL-i või Eesti meistrivõistluste nimel EJL-i eelneva kirjaliku loata.

#### **Artikkel 5 – Mängijate kohustused**

1. Osaledes võistlustel mängijad kohustuvad:
  - a) kinni pidama lojaalsuse, ausameelsuse ja sportlikkuse printsiipidest vastavalt Ausa mängu (inglise keeles Fair Play) põhimõtetele;
  - b) tunnustama kehtivaid rannajalgpallireegleid, mis on vastu võetud FIFA poolt;
  - c) täitma klubi/võistkonna, EJL-i, ERJL-i, FIFA ja UEFA kodukorda, põhikirja, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
  - d) 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; 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 tegutsevatele jalgpallialasele vahekohtule, tunnustades vahekohtu otsust lõplikuna ja kohustudes seda tingimusteta täitma;
  - e) mitte osalema ei otseselt ega kaudselt, ei ise ega oma sugulaste või tuttavate kaudu Eesti jalgpalliga seotud mistahes ennustusmängudes või kihlvedudes ja

teavitama igast temale teadaolevast vastavast katsest otsekohe EJL-i peasekretäri või presidenti.

2. Kõik mängijad annavad tasuta EJL-ile õiguse mitteäriksel eesmärgil edendustegevuseks 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).

### **III AUTASUSTAMINE**

#### **Artikkel 6 – Karikas ja diplomid**

1. Esiliiga võitjat autasustatakse karika ja diplomiga, teiseks ja kolmandaks tulnud võistkondi diplomiga. Esiliiga kolme esimese võistkonna liikmeid autasustatakse diplomitega.
2. ERJL autasustab Esiliiga esikolmikut eriauhindadega.
3. ERJL autasustab Esiliiga parimat mängijat, väravalööjat ja parimat väravavahti karika, diplomi ja eriauhindadega.

### **IV OSAVÕTJAD, VÕISTLUSTE SÜSTEEM JA ÜLEMINEKUMÄNGUD**

#### **Artikkel 7 – Võistlustest osavõtjad**

1. Võistlustest võivad osa võtta kõik võistkonnad, kes aktsepteerivad EJL-i põhikirja, käesolevat juhendit ning teisi EJL-i poolt välja antud normdokumente ja on tasunud tähtajaks liiga liikmemaksu.
2. Esiliigasse lubatakse mängima 24 esimesena registreerunud võistkonda.
3. Võistlejate nimekirja arvatakse võistkonnad, kes on registreerinud ERJL ametlikul rannajalgpalli kodulehel [www.rannajalgpall.ee](http://www.rannajalgpall.ee) ja esitanud soovitaotluse viimase poolt etteantud vormil ja määratud tähtajaks.
4. Iga klubi võib ühes liigas välja panna vaid ühe võistkonna.
5. Liigade koosseisud kinnitab EJL-i juhatus.

#### **Artikkel 8 – Ringide arv**

Esiliigas mängitakse kuus etappi ning selgitakse paremusjärjestus igal etapil.

#### **Artikkel 9 – Võistluste süsteem**

1. Alagruppides selgub võistkondlik paremusjärjestus saavutatud punktide üldsumma järgi, kusjuures võit annab 3 punkti, võit lisaajal või penaltitega 2 punkti ja kaotus 0 punkti, loobumisevõit 3 punkti ja mängutulemus 5:0. Võistkonnale, kelle mäng tühistatakse, arvestatakse kaotus ja turniiritabelisse märgitakse - : + (tühistatud mängu korral vastase löödud väravate arv).
2. Paremusjärjestuse määramisel võrdsete punktide korral arvestatakse:
  - a) väiksemat antud loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arvu turniiritabelis;
  - b) suuremat võitude arvu;
  - c) omavaheliste mängude punkte;
  - d) omavaheliste mängude väravate vahet;
  - e) üldist väravate vahet;
  - f) suuremat löödud väravate arvu.

3. võistkonnad loositakse kaheksasse alagrupperi (3 võistkonda loositakse alagrupperi). Alagruppide võitjad pääsevad otse mängima 16 parema hulka. Alagruppides teised ja kolmandad kohad saavutanud meeskonnad mängivad omavahel ja nende mängude võitjad pääsevad 16 parema hulka.

NÄIDE: Vahemängudes, kohtuvad alagruppide teised ja kolmandad:

A2-H3, A3-H2, B2-G3, B3-G2, C2-F3, C3-F2, D2-E3, D3-E2

Vahemängude võitjad pääsevad 1/8 finaali, kaotajad jagavad turniiril 17.-24.kohta.

1/8 finaalis mängivad alagruppide võitjad vahemängude võitjatega.

A1 - (B2-G3) - 1

B1 - (A2-H3) - 2

C1 - (B3-G2) - 3

D1 - (A3-H2) - 4

E1 - (C2-F3) - 5

F1 - (D2-E3) - 6

G1 - (C3-F2) - 7

H1 - (D3-E2) - 8

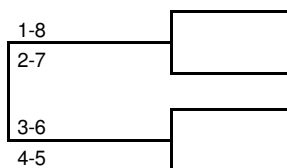
1/8 finaalide võitjad pääsevad veerandfinaali ja kaotajad jagavad turniiril kohad 9.-16.

Veerandfinaalide võitjad pääsevad poolfinaali ja kaotajad jagavad kohad 5.-8.

Poolfinaalide võitjad mängivad esikohale ja kaotajad kolmandale kohale.

1/4 finaal

1/2 finaal



4. Alates teisest etapist paigutatakse kaheksa suurema punktiarvuga võistkonda eraldi alagruppidesse ja ülejäänud võistkonnad loositakse.
5. Esiliiga etappidel saavad võistkonnad lisaks alagruppis saadud punktidele koha eest preemiapunkte järgnevalt:
- |         |   |            |
|---------|---|------------|
| 1.      | - | 100 punkti |
| 2.      | - | 85 punkti  |
| 3.      | - | 75 punkti  |
| 4.      | - | 65 punkti  |
| 5.-8.   | - | 55punkti   |
| 9.-16.  | - | 45 punkti  |
| 17.-24. | - | 35 punkt   |
6. Esiliiga paremusjärjestus määratakse etappidel saavutatud punktide kogusumma järgi.

### Artikkel 10 – Üleminekumäng

1. Esiliiga võitja tõuseb Meistriliigasse. Meistriliigas 10. koha saavutanud võistkond langeb Esiliigasse.

2. Meistriliigas 9. koha saavutanud võistkond mängib üleminekumängu Esiliigas 2. koha saavutanud võistkonnaga. Üleminekumäng viiakse läbi Meistriliiga mängude juhiste järgi, kusjuures kummaski meeskonnas võib osaleda kuni 10 mängijat. Üleminekumängu võitja mängib järgmisel aastal Meistriliigas ja kaotaja Esiliigas.

## **V REGISTREERIMINE JA LIIGA LIIKMEMAKS**

### **Artikkel 11 – Võistkonna registreerimine**

1. Esiliiga võistkondade registreerimiseks on vaja ERJL võistluste osakonda esitada järgmine info: ERJL-i vormil võistkonna nimi, klubi esindaja nimi, kontakt telefon ja e-maili aadress;
2. Võistkonna registreerimise viimane kuupäev on 27. mai.
3. Hilinejaid registreeritakse võistlustele ainult EJL-i peasekretäri otsuse alusel ja nende liiga liikmemaks on kahekordne.
4. Võistluste jooksul ei ole lubatud muuta võistkonna nime.

### **Artikkel 12 – Liiga liikmemaks**

1. Võistlustel on kehtestatud liiga liikmemaks, mis on võistkonna kohta: Esiliigas 600 eurot
2. Liiga liikmemaks peab olema tasutud 31.maiks või sellele eelnenud tööpäevaks ERJL arveldusarvele.
3. Kõik eelmiste hooegade võlgnevused tuleb tasuda hiljemalt 15. maiks.
4. Kahtluse korral, et võistkonna nime on muudetud eesmärgiga mitte maksta eelmise hooaja trahve, on õigus mitte registreerida uut võistkonda enne eelmise hooaja trahvide ja maksude tasumist.

### **Artikkel 13 – Mängijate nimeline registreerimine ja õigus osaleda mängus**

1. Esiliiga võistkondade mängijate nimeline registreerimine toimub võistlustel kohapeal, kus tuleb täita võistkonna nimekiri. Kaasas peavad olema kõikide mängijate isikut tõendavad dokumendid.
2. Teistest jalgpalliliitudest tulevate mängijate registreerimise aluseks on rahvusvahelise ülemineku sertifikaadi ehk transferi olemasolu.
3. Teisest jalgpalliliidust tulevaks mängijaks loetakse lisaks välismaalastele ka Eestist teise riiki mängima siirdunud ja tagasipöörduvat mängijat.
4. Võistlustel ei tohi osaleda mängijad, kes on registreeritud Eesti meistrivõistlustel jalgpallis Meistriliiga meeskonda või Esiliiga meeskonda. Erandina lubatakse osaleda Esiliiga mängijatel, kes on sündinud 1990.a. või varem.
5. Iga mängija võib võistlustel mängida ainult ühe võistkonna eest.
6. Esiliiga võistkonda saab registreerida minimaalselt 8 ja maksimaalselt 15 mängijat, kellest igas mängus võib osaleda kuni 12 mängijat.
7. Meistriliiga võistkond võib enne hooaja algust koos põhivõistkonna registreerimisega registreerida EJL-is ühe Esiliiga võistkonna duubelvõistkonnaks (nõutav mõlema võistkonna esindaja kirjalik nõusolek).
8. Duubelvõistkond peab kandma Meistriliigas mängiva võistkonna nime, kelle duublik ta on. Lubatud on võistkonna nimele lisada toetaja nimi või liides, mida kasutatakse näiteks Jalgpalliliigades (näited: FC Flora/NOKIA või FC Flora II)
9. Meistriliiga võistkond võib ühes mängus kasutada kuni 3 duubelvõistkonna mängijat ning Esiliiga võistkond kuni 2 Meistriliiga võistkonna mängijat.
10. Duubelvõistkonna mängija osalemine Meistriliiga mängus on lubatud ainult juhul, kui mängija oli nimeliselt registreeritud enne Meistriliiga registreerimistähtaaja lõppu.

11. Mängijad ei tohi ühel ja samal etapil mängida nii Meistri- kui ka Esiliiga võistkonnas.
12. Ühel võistkonnal võib olla vaid üks duubelvõistkond ja võistkond tohib olla vaid ühe võistkonna duubelvõistkonnaks.
13. Juhul, kui võistkond kasutab lubatud arvust rohkem duubelvõistkonna mängijaid, käsitletakse neid kui registreerimata mängijaid.
14. Üleminekumängudel on lubatud mängida ainult mängijatel, kes on registreeritud sellesse võistkonda.
15. Mängija nimelise registreerimise eelduseks on mängijal kehtiva jalgpalluri litsentsi olemasolu.
16. Võistlustele lubatakse registreerida mängijaid, kes on sündinud 1995. aastal või varem.

## **VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD**

### **Artikkel 14 – Mängupäevad**

1. Võistluste etapid toimuvad laupäeviti vastavalt kalendrile, mille võtab vastu EJK-i juhatus.
2. Kinnitatud kalendris muudatuste tegemise õigus on EJK-i peasekretäril järgmistel juhtudel:
  - a) kui kaks või rohkem ühe klubi mängijat on seotud Eesti koondise mänguga;
  - b) lähtuvalt ilmastikust ja/või staadioni seisukorrast.

### **Artikkel 15 – Mängu alguse kellaajad**

1. Võistlustel alustatakse mängudega mitte varem kui 9.30 ning lõpetatakse mitte hiljem kui 21.00.
2. Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu kuni 15 minutit pärast päevakavas määratud mängu algusaega.

## **VII MÄNGUREEGLID JA PROTOKOLLI TÄITMINE**

### **Artikkel 16 – Mängureeglid**

1. Mängimisel järgitakse FIFA poolt avaldatud Mängureegleid ( vt. [www.fifa.com/aboutfifa/documentlibrary/doclists/laws](http://www.fifa.com/aboutfifa/documentlibrary/doclists/laws))
2. Esiliigas on mänguaeg alagrupimängudes 3 x 6 minutit ja kohamängudes 3 x 8 minutit.
3. Aeg peatatakse ainult kohtuniku otsusel kui toimub aja tahtlik viivitamine, kui on toimunud vigastus jne.
4. Kolmandike vahel on minutised vaheajad.
5. Kui normaalaeg lõpeb viigilise tulemusega, siis mängitakse kolmeminutiline lisa-aeg.
6. Peale viigilise tulemusega lõppenud lisa-aega lüüakse penaltide ükshaaval kuni võitja selgumiseni.
7. Mängu alguses peab võistkonnas olema vähemalt 5 mängijat. Vastasel juhul määratakse võistkonnale loobumiskaotus.
8. Kui mängu ajal jääb võistkonda vähem kui 3 mängijat, siis mäng katkestatakse ja võistkonnale arvestatakse kaotus ning mängus löödud väravad tühistatakse. Tabelisse kantakse löödud väravate kohale miinusmärk sulgudes. Vastavõistkonna löödud väravad jäävad kehtima ja kantakse tabelisse tavalises korras.

## **Artikkel 17 – Mängupallid**

Võistlustel kasutatakse spetsiaalseid rannajalgpalle, millised organiseerb ERJL.

## **Artikkel 18 – Mänguprotokoll**

1. Mänguprotokoll ( edaspidi protokoll ) päise täidab enne mängu algust kohtunik. Seejärel kannavad võistkondade esindajad protokolliga kõigi mängu osalevate mängijate täisnimed ja numbrid. Protokoll tuleb täita trükitähtedega ja sellele peab alla kirjutama klubi/võistkonna esindaja. Protokolliga kantud mängijate nimede õigsuse ja nende õigsuse eest osaleda antud mängu vastutab klubi.
2. Mängu osalevate võistkondade esindajad peavad edastama täidetud ja allkirjastatud protokolliga kohtunikule vähemalt 15 minutit enne mängu.
3. Ühes kohtumises tohib võistkond protokolliga kanda kuni 12 mängijat.
4. Mängu võivad osaleda ainult need mängijad, kelle nimed on protokollis.
5. Kohtunikul on õigus enne mängu algust, poolajal või pärast mängu identifitseerida protokolliga kantud mängijaid jalgpalluri kaardi või isikut tõendava dokumendi alusel.

## **VIII KOHTUNIKUD**

### **Artikkel 19 – Määramine**

1. EJL määrab igale etapile kohtunikud, kellest üks on etapi peakohtunik

### **Artikkel 20 – Kohtunike saabumine mängupaika**

Kohtunikud peavad mängupaika saabuma vähemalt 30 minutit enne mängu algust.

### **Artikkel 21 – Kohtunike hilinemine**

Kui kohtunik ei ole saanud mängupaika 15 minutit enne mängu algust, tuleb sellest otsekohe teatada EJL-i kohtunike osakonnale. Peakohtunik otsustab, kuidas olukorda lahendada. Kui peakohtunik otsustab kohtuniku välja vahetada, on selline otsus lõplik.

### **Artikkel 22 – Mänguprotokolliga edastamine EJL-ile**

Etapi peakohtunik täidab võistluste tabelid ja informeerib EJL võistluste osakonda mängude tulemustest ja antud distsiplinaarkaristustest telefonil 627 9969, faksil

6 279 969 või saadab e-postiga 48 tunni jooksul EJL-i sekretariaati . Protokolliga originaal tuleb posti teel ära saata või isiklikult tuua EJL-i võistluste osakonda.

## **IX MÄNGUVORMID**

### **Artikkel 23 – Mänguvormid**

1. Ühe võistkonna mängijad peavad kandma sama värvi mängusärke ja -pükse. Mängusärgil peavad olema selgelt eristatavad numbrid.
2. Värvavaht peab kandma väljakumängijatest erinevat värvi riietust.
3. Mängitakse paljajalu, võib kasutada meditsiinilist teipi ja spetsiaalseid liigesekaitseid.
4. Kui võistkondadel on sama värvi särgid, siis vahetab särgi ajakavas esimesena märgitud võistkond.
5. Numbrid mängusärgidel võivad olla vahemikus 1-99 ja asetsevad mängusärgi seljal.
6. Mänguvormi särgil ja pükstel peavad olema samad numbrid.
7. Mängija peab mängima etapi kõik mängud sama numbriga..

## **Artikkel 24 – Sponsorite logod mänguvormil**

Sponsorite logode arv ja suurus võistkonna mänguvormil ei ole piiratud.

## **X MÄNGU ÄRAJÄÄMINE JA KATKESTAMINE**

### **Artikkel 25 – Mängimisest keeldumine ja muud analoogsed olukorrad**

1. Kui võistkond keeldub mängimisest või kui võistkonna süü tõttu ei ole võimalik mängu läbi viia või lõpuni mängida, arutab vastavat juhtumit distsiplinaarkomisjon. Distsiplinaarkomisjon määrab kindlaks rakendatavad distsiplinaarmeetmed, mille hulka kuuluvad ka kaotus ja/või võistlustelt diskvalifitseerimine.
2. Erandjuhtudel võib peasekretär kinnitada mängu poolelijätmise hetkel kehtinud mängutulemuse, kui mängutulemus oli selle klubi/võistkonna kasuks, kes ei olnud mängu poolelijätmise eest vastutav.

## **XI DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE. DOPING**

### **Artikkel 26 – EJL distsiplinaareeskirjad**

1. Võistkondade, nende ametnike või võistkonna nimel mänguga seotud ametikohustusi täitvate isikute sooritatud distsiplinaarrikkumiste korral kohaldatakse Distsiplinaarkomisjoni põhimäärust ning EJL-i poolt rakendatavaid tasusid ja trahve.
2. Osavõtvad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta ettenähtud ajal. Mängule mitteilmunud võistkonnale kantakse turniiritabelisse loobumiskaotus (– : +). Mängu alustamisega ei tohi viivitada üle 15 minuti. Mängu alustamise üle otsustab kohtunik.
3. Loobumiskaotuse puhul kantakse tabelisse vastasvõistkonna võit tulemusega 5:0 ja jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused. Loobumise andnud võistkond tasub 1,5 MP suuruse summa vastavalt EJL-i määrusele maksudest ja trahvidest (kehtib ka loobumisest etteteatamise korral).
4. Kui võistkond diskvalifitseeritakse või kui ta on andnud kaks loobumiskaotust ühe hooaja jooksul pärast seda, kui võistlustel on mängitud 50% või rohkem mängu, siis toimumata mängude eest loetakse kaotused ning tabelisse märgitakse – : +. Kui võistkond on mänginud vähem kui 50% mängu, siis toimunud mängude tulemused tühistatakse. Kõik nendes mängudes saadud karistused jäävad jõusse.

### **Artikkel 27 – Kollased ja punased kaardid**

1. Mänguväljakult eemaldatud mängija on diskvalifitseeritud üheks järgmiseks mänguks. Võistluste žüriil, kuhu kuuluvad võistluste peakohtunik, EJL-i ja ERJL-i poolt määratud esindajad, on õigus seda karistust karmimaks muuta. Tõsiste rikkumiste korral võib Distsiplinaarkomisjon karistust laiendada ka teiste sarjade mängudele.
2. Esiliigas on mängija automaatselt diskvalifitseeritud üheks järgmiseks mänguks pärast igat teist hoiatust.
3. Kui treener või mängiv treener on diskvalifitseeritud, ei tohi ta olla protokollil kantud (ja vastavalt viibida tehnilises alas) ei treeneri ega mängijana. Samuti mängija, kes on diskvalifitseeritud, ei tohi olla protokollil kantud ei treeneri ega mistahes muu ametiisikuna.
4. Mängija kandmata karistus kandub edasi järgmisesse etappi või hooaega olenemata võistkonnast, kus mängija mängib.

5. Mängija, kes mängib mitmes liigas, ei tohi enne mängida teistes liigades, kui ta on jätnud nõutud arvu mängu vahele liigas, kus ta sai karistuse, mis tingis mängu või mängude vahelejätmise..
6. Kui protokoll on kantud diskvalifitseeritud või registreerimata mängija, mängu tulemus tühistatakse ja määrusi rikkunud võistkonnale arvestatakse kaotus. Turniiritabelisse kantakse – : ... (vastaste poolt löödud väravate arv). Vastasvõistkonna poolt löödud väravad jäävad kehtima, samuti jäävad jõusse kõik mängus saadud hoiatused ja eemaldamised. Määrusi rikkunud võistkonna mängija(te) eelnevad karistused jäävad jõusse. Kandmata jäänud karistus tuleb ära kanda järgmises realselt peetavas meistrivõistluste mängus.
7. Mängijate saadud kollaste ja punaste kaartide arvestuse eest vastutab klubi/võistkond.
8. Distsiplinaarkomisjoni otsused edastatakse võistkondadele kirjalikult hiljemalt 3 tööpäeva jooksul pärast karistuse määramist.

#### **Artikkel 28 – Protesti esitamine**

1. Protesti esitamise korral tuleb see fikseerida mängu protokollis ja hiljemalt 1 tunni jooksul esitada kirjalikult pikem selgitus ning tõendusmaterjal võistluste žüriile.
2. Protest, mis ei ole fikseeritud mängu protokollis või ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu. Mängu kohtunik peab võimaldama 5 minuti jooksul pärast lõpuvilet võistkondade esindajatel protest protokollis kanda, kui sellest on teada antud mängu lõppedes.
3. Protestide arutlusele võtmiseks tuleb maksta kautsjon 32 eurot 1 tunni jooksul. Protesti rahuldamisel summa tagastatakse.
4. Protest on suunatud mängutulemuse kehtivuse vastu. Protest põhineb mõne mängija osalemise õigustatusel, reeglite olulisel rikkumisel kohtuniku poolt või mõnel muul vahejuhtumil, mis mängutulemust mõjutab.
5. Mänguväljaku ja palli seisukorda puudutavad protestid tuleb asjassepuutuvate ametnike poolt kohtunikule kirjalikult esitada enne mängu algust. Kui mänguväljaku ja palli seisukord muutub kaheldavaks mängu vältel, peab ühe poole kapten sellest vastaspoole kapteni juuresolekul kohtunikule viivitamatult suuliselt teatama.
6. Proteste ei saa esitada kohtuniku poolt langetatud faktiliste otsuste vastu.
7. Protesti esitamine kollase või punase kaardi näitamise vastu on lubatud ainult juhul, kui kohtunik eksis vastava mängija isiku suhtes.

#### **Artikkel 29 – Apellatsiooni esitamine**

Apellatsioonikomisjon käsitleb apellatsioone, mis esitatakse distsiplinaarkomisjoni langetatud otsuste vastu. Apellatsioonikomisjon juhendub EJK-i apellatsioonikomisjoni reeglendist.

#### **Artikkel 30 – Doping**

1. Dopingi kasutamiseks loetakse Maailma Antidopingi Koodeksis sätestatud dopinguvastaste reeglite ühekordset või mitmekordset rikkumist.
2. Dopingi kasutamine on keelatud ja karistatav. Dopinguvastaste reeglite rikkumise korral algatab EJK rikkujate suhtes distsiplinaarmenetlust.
3. Mängijat võidakse dopingu suhtes testida mistahes ajal.

#### **Artikkel 31 – Jõustumine**

Käesolev juhend jõustub selle heakskiitmisel EJK-i juhatuse poolt ja kehtib hooajal 2011.