

**Eesti 2012/2013.a  
karikavõistluste  
ja Superkarika finaali  
juhend**



## SISUKORD

<b>SISUKORD</b> .....	<b>2</b>
<b>SISSEJUHATUS</b> .....	<b>5</b>
<b>I ÜLDSÄTTED</b> .....	<b>5</b>
Artikkel 1 – Reguleerimisala .....	5
Artikkel 2 – Organiseerimine.....	5
<b>II OSAPOOLTE KOHUSTUSED</b> .....	<b>5</b>
Artikkel 3 – EJL-i kohustused .....	5
Artikkel 4 – Jalgpalliklubide/võistkondade kohustused .....	5
Artikkel 5 – Mängijate kohustused .....	6
<b>III AUTASUSTAMINE</b> .....	<b>7</b>
Artikkel 6 – Karikas, diplomid ja medalid .....	7
<b>IV OSAVÕTJAD JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM</b> .....	<b>7</b>
Artikkel 7 – Võistlustest osavõtjad .....	7
Artikkel 8 – Võistluste süsteem.....	7
<b>V REGISTREERIMINE JA VÕISTLUSTE LIIKMEMAKS</b> .....	<b>8</b>
Artikkel 9 – Võistkonna registreerimine .....	8
Artikkel 10 – Võistluste liikmemaks.....	8
Artikkel 11 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus.....	8
<b>VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD</b> .....	<b>8</b>
Artikkel 12 – Mängupäevad .....	8
Artikkel 13 – Mängu alguse kellaajad .....	8
Artikkel 14 – Mängukoha ja – aja muutmine .....	9
Artikkel 15 – Sobimatud mänguväljakud ja halb ilm.....	9
<b>VII STAADIONID</b> .....	<b>9</b>
Artikkel 16 – Nõuded staadionitele .....	9
Artikkel 17 – Ohutus .....	10
Artikkel 18 – Staadionite hindamine .....	10
Artikkel 19 – Mänguväljak.....	10
Artikkel 20 – Valgustus .....	10
Artikkel 21 – Tabloo.....	10
Artikkel 22 – Tehniline ala ja vahetusmängijate pink .....	10
<b>VIII MÄNGUREEGLID JA PROTOKOLLI TÄITMINE</b> .....	<b>10</b>
Artikkel 23 – Mängureeglid .....	10
Artikkel 24 – Mängupallid.....	10
Artikkel 25 – Mänguprotokoll .....	11
Artikkel 26 – Protokollis esitatud mängijate asendamine .....	11
Artikkel 27 – Mängijate vahetamine .....	11
Artikkel 28 – Vaheaeg poolaegade vahel .....	12
Artikkel 29 – Lisa-aeg .....	12
Artikkel 30 – Mängujärgsed penaltid.....	12
<b>IX KOHTUNIKUD</b> .....	<b>12</b>

Artikkel 31 – Määramine .....	12
Artikkel 32 – Kohtunike saabumine mängupaika .....	12
Artikkel 33 – Kohtunike hilinemine .....	12
Artikkel 34 – Kohtuniku terviserike .....	12
Artikkel 35 – Mänguprotokolli edastamine EJL-ile .....	12
Artikkel 36 – Kohtunike turvalisus .....	13
Artikkel 37 – Mänguinspektorid .....	13
<b>X MÄNGUVORMID .....</b>	<b>13</b>
Artikkel 38 – Mänguvormid .....	13
Artikkel 39 – Sponsorite logod mänguvormil .....	13
<b>XI MÄNGUDE KORRALDUSLIKUD PÕHIMÕTTED .....</b>	<b>14</b>
Artikkel 40 – Mängude läbiviimine .....	14
Artikkel 41 – Karikavõistluste finaal .....	14
Artikkel 42 – Mängueelse informatsiooni ankeet .....	14
Artikkel 43 – Mängueelne koosolek .....	14
Artikkel 44 – Riietusruumid ja pesemisvõimalus .....	15
Artikkel 45 – Ausa mängu tunnustamine .....	15
Artikkel 46 – Turvalisus .....	15
Artikkel 47 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele .....	15
Artikkel 48 – Meditsiiniline abi .....	15
Artikkel 49 – Pallipoisid .....	16
Artikkel 50 – Teadustus .....	16
Artikkel 51 – Mängukava .....	16
<b>XII MÄNGU ÄRAJÄÄMINE JA KATKESTAMINE .....</b>	<b>16</b>
Artikkel 52 – Mängimisest keeldumine ja muud analoogsed olukorrad .....	16
Artikkel 53 – Mängu katkestamine .....	16
Artikkel 54 – Olukorra väljumine kontrolli alt .....	16
<b>XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE. DOPING .....</b>	<b>17</b>
Artikkel 55 – EJL distsiplinaareeskirjad .....	17
Artikkel 56 – Hoiatused ja eemaldamised .....	17
Artikkel 57 – Protesti esitamine .....	18
Artikkel 58 – Apellatsiooni esitamine .....	18
Artikkel 59 – Doping .....	18
Artikkel 60 – Mängukäigu ja tulemuse eelnev fikseerimine .....	19
<b>XIV MEEDIA .....</b>	<b>19</b>
Artikkel 61 – Suhtlemine meediaga .....	19
Artikkel 62 – TV ülekanded .....	20
<b>XV TURUNDUSALASED SÄTTED .....</b>	<b>20</b>
Artikkel 63 – Kommertsõigused .....	20
Artikkel 64 – Reklaam mängupaikades .....	20
Artikkel 65 – Intellektuaalomandi õigused .....	21
<b>XVI SUPERKARIKA FINAAL .....</b>	<b>21</b>
<b>Artikkel 66 – Reguleerimisala .....</b>	<b>21</b>
Artikkel 67 – Süsteem ja osalejad .....	21
Artikkel 68 – Organiseerimine .....	21
Artikkel 69 – Autasustamine .....	21

Artikkel 70 – Õigus osaleda mängus ja mängijate ülesandmine.....	22
<b>XVI LÕPPSÄTTED.....</b>	<b>22</b>
Artikkel 71 – Vaidluste lahendamine.....	22
Artikkel 72 – Täpsustav asjaolu.....	22
Artikkel 73 – Ettearvamatud asjaolud.....	22
Artikkel 74 – Jõustumine.....	22
<b>LISA I: EJL-i miinimumstandard esmaabikoti sisule.....</b>	<b>23</b>
<b>LISA II: Karikavõistluste mängukorraldamise reeglid.....</b>	<b>24</b>

## **SISSEJUHATUS**

Eesti karikavõistlused on Eesti Jalgpalli Liidu (edaspidi EJL) klubidevahelised võistlused, kus selgitatakse Eesti karikavõitja.

### **I ÜLDSÄTTED**

#### **Artikkel 1 – Reguleerimisala**

- 1.1 Käesolev juhend reguleerib Eesti karikavõistlusi (edaspidi võistlused), mida mängitakse Evald Tipneri karikale ja superkarika finaalmängu.

#### **Artikkel 2 – Organiseerimine**

- 2.1 Võistlusi organiseerib ja juhib EJL.
- 2.2 EJL korraldab võistlusi igal aastal.
- 2.3 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.
- 2.4 Võistlustega seotud küsimuste käsitlemisel on pädevad järgmised organid:
  - a) tippjalgpallikomisjon (edaspidi: komisjon) toetab peasekretäri kõigis võistlustega seotud küsimustes nõustajana;
  - b) kohtunike komisjon korraldab kohtunike tegevust (peatükk IX).
- 2.5 Võistlusi viib läbi EJL-i võistluste osakond vastavalt käesolevale juhendile.
- 2.6 Distsiplinaar- ja apellatsioonikomisjon käsitlevad kontrolli ja distsipliiniga seotud küsimusi vastavalt Distsiplinaarkomisjoni põhimäärusele.

### **II OSAPOOLTE KOHUSTUSED**

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

- 3.1 EJL loob parimad tingimused võistluste korraldamiseks. Need tingimused puudutavad muuhulgas võistluste edendamist, kooskõlastamist ja administreerimist, võistkondade/klubide registreerimist, loa andmist võistlustel osalemiseks, võistlussüsteemi, Mängureegleid, kohtunike tegevust, kontrolli ja distsiplinaarküsimusi ning kommertsõiguste kasutamist.
- 3.2 EJL kannab võistluste administreerimise kulud, k.a mängukohtunike tasustamise kulud.
- 3.3 EJL korraldab võistluste finaalmängu.

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

- 4.1 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 EJK-il pädevus, mitte tavakohtusse, vaid sõltumatusse, erapooletusse, Eesti seaduse alusel asutatud ja Eestis tegutsevasse jalgpallialasesse vahekohtusse, tunnustama selle otsust lõplikuna ning seda täitma;
  - e) tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes Šveitsis Lausanne's asuva Rahvusvahelise Spordi Arbitraažkohtu (CAS) jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (Code of Sports-related Arbitration of the CAS).
- 4.2 Klubid/võistkonnad vastutavad oma mängijate, ametnike, liikmete, toetajate ja mängude juures ametikohustusi täitvate isikute käitumise eest.
  - 4.3 Klubi/võistkond peab arvestust liikmemaksu, treeningtasude ja varustuse kohta.
  - 4.4 Kodumängu korraldab klubi/võistkond vastutab korra ja turvalisuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu. Kodumängu korraldavad klubi/võistkonda võidakse rikkumiste eest võtta vastutusele ja distsiplinaarkorras karistada.
  - 4.5 Kodumängu korraldab klubi/võistkond vabastab EJK-i igasuguste kahjutasunõuete maksimisest või kohustustest kolmandate isikute suhtes, mis mängude korraldamisel tekivad, olenemata sellest, kas vastav mäng tegelikult toimus või ei toimunud, välja arvatud juhul, kui mäng ei toimunud kohtunike mitteilmumise tõttu.
  - 4.6 Kodumängu korraldab klubi/võistkond peab mängud korraldama EJK-i juhendite kohaselt. Klubi/võistkond loetakse ainuisikuliselt vastutatavaks kõikide mängu korraldamisega seotud kohustuste täitmise eest, kui EJK-i juhatus ei ole otsustanud teisiti
  - 4.7 Kodumängu korraldab klubi/võistkond kannab kõik mängu korraldusega seotud kulud, v.a mängukohtunike kulud.
  - 4.8 Kõik võistkonna lähetuskulud kannab külalisvõistkond.
  - 4.9 Klubi/võistkond on kohustatud tasuma tähtaegselt kõik käesolevast juhendist ning distsiplinaarkomisjoni otsustest tulenevad maksud, trahvid ja tasud.
  - 4.10 Kõik klubid/võistkonnad annavad tasuta EJK-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).
  - 4.11 Klubidel/võistkondadel ei ole volitusi tegutseda EJK-i või võistluste nimel EJK-i eelneva kirjaliku loata.

## **Artikkel 5 – Mängijate kohustused**

- 5.1 Osaledes võistlustel mängivad kohustuvad:
  - a) kinni pidama lojaalsuse, ausameelsuse ja sportlikkuse printsiipidest vastavalt AUSA mängu (inglise keeles Fair Play) põhimõtetele;
  - b) tunnustama kehtivaid jalgpallireegleid, mis on vastu võetud FIFA ja IFAB poolt;
  - c) täitma klubi/võistkonna, EJK-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 EJK-i põhikirja või muude EJK-i dokumentide täitmisega, käesolevas juhendis ning muudes EJK-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 tegutsevale jalgpallialasele vahekohtule, tunnustades vahekohtu otsust lõplikuna ja kohustades seda tingimusteta täitma;

- e) tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes Šveitsis Lausanne's asuva Rahvusvahelise Spordi Arbitraažkohtu (CAS) jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (Code of Sports-related Arbitration of the CAS);
  - f) mitte osalema ei otseselt ega kaudselt, ei ise ega oma sugulaste või tuttavate kaudu Eesti jalgpalliga seotud mistahes ennustumängudes või kihlvedudes ja teavitama igast temale teadaolevast vastavast katsest otsekohe EJL-i peasekretäri või presidenti.
- 5.2 Kõik mängijad annavad tasuta EJL-ile õiguse mitteärilisel 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, diplomid ja medalid**

- 6.1 EJL autasustab võistluste võitjaks tulnud võistkonda Evald Tipneri rändkarika ja diplomiga. Võistkonna liikmeid autasustatakse kokku kuni 30 medali ja diplomiga.
- 6.2 Teisele kohale tulnud võistkonda autasustatakse diplomiga. Võistkonna liikmeid autasustatakse kokku kuni 30 medali ja diplomiga.
- 6.3 Võitja on vastutav karika korrashoidmise eest. Kui karikas kaotatakse või kahjustatakse, hüvitab klubi EJL-le kõik taastamisega seotud kulud. EJL vastutab võitjaks tulnud klubi nime karikale graveerimise eest.

### **IV OSAVÕTJAD JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM**

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

- 7.1 Võistlustest võivad osa võtta kõik võistkonnad, kes on registreeritud sama aasta meistrivõistlustele ja rahvajalgpalli liigasse.
- 7.2 Karikavõistlustele registreeritakse võistkonnad, kes on esitanud EJL-le taotluse etteantud vormil ja määratud tähtajaks (artikkel 9 punkt 2).

#### **Artikkel 8 – Võistluste süsteem**

- 8.1 Võistlused toimuvad ühe mänguna karikasüsteemis (kaotaja langeb võistlustelt välja) esimesena loositud võistkonna koduväljakul.
- 8.2 Kõik võistkonnad loositakse paardesse enne igat ringi.
- 8.3 Karikavõistluste avaringi loosimine toimub eelmiste karikavõistluste finaalmängul. Iga võistkonna esindaja peab avaringi loosimisel osalema.
- 8.4 Loosimiskomisjoni kuuluvad EJL-i juhatuse ja sekretariaadi esindajad.
- 8.5 Loosimised on avalikud.

## **V REGISTREERIMINE JA VÖISTLUSTE LIIKMEMAKS**

### **Artikkel 9 – Võistkonna registreerimine**

- 9.1 Võistkonna registreerimiseks peab olema EJL-i esitatud:
  - a) EJL-i vormil võistkonna avaldus-ankeet;
  - b) kodustaadioni hindamise akt;
  - c) klubi kohustuste ja heakskiidu kinnitus.
- 9.2 Eesti meistrivõistlustel osaleva võistkonna registreerimisdokumentide esitamise viimane kuupäev on 1. veebruar või sellele eelnev tööpäev. Rahvajalgpalli liiga võistkonna registreerimisdokumentide esitamise viimane kuupäev on 30. aprill või sellele eelnev tööpäev.
- 9.3 Võistluste jooksul ei ole lubatud muuta võistkonna nime.

### **Artikkel 10 – Võistluste liikmemaks**

- 10.1 Võistlustel osalemine on kõikidele võistkondadele tasuta.

### **Artikkel 11 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus**

- 11.1 Meistrivõistlustel osalevatesse võistkondadesse mängijate nimelist üles andmist ei toimu.
- 11.2 Rahvajalgpalli liiga võistkonna mängijad tuleb EJL-s nimeliselt registreerida vastavalt EJL mängijate staatust ja üleminekuid reguleerivale korrale (Artikkel 5) ja võistkonda üles anda vastavalt Eesti meistrivõistluste Teise ja madalamate liigade juhendile (Artikkel 13).
- 11.3 Võistkonna eest tohivad võistlustel osaleda (sh olla protokollis kantud) ainult need mängijad, kellel on õigus mängida samas võistkonnas meistrivõistlustel.
- 11.4 Rahvajalgpalli liiga võistkonda karikavõistlusteks registreeritud litsentseeritud mängijad ei lähe rahvajalgpalli liiga turniiril kirja kui meistrivõistlustele registreeritud mängijad.
- 11.5 Mängijatel on lubatud võistlustel osaleda (sh olla protokollis kantud) ainult ühe võistkonna eest.
- 11.6 Erandina on mängijal lubatud võistlustel osaleda (sh olla protokollis kantud) uue võistkonna eest, kui tema üleminek ühest klubist teise on toimunud 1/8- ja 1/4-finaalide vahel. Kui võistluste 1/4-finaalidesse jõuab klubi duubelvõistkond, siis ei tohi selles võistkonnas osaleda (sh olla protokollis kantud) võistlustel enne põhivõistkonna eest mänginud mängija.
- 11.7 Mängijad, kes on sündinud 1994. aastal või hiljem tohivad ühe kalendrinädala jooksul mängida 2 mängus. Mängude hulka ei loeta mängimist rahvuskoondise mängus. Ühel kalendripäeval võib mängida ainult ühes mängus.

## **VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD**

### **Artikkel 12 – Mängupäevad**

- 12.1 Mängud toimuvad vastavalt EJL-i tüüpkalendrile, mille võtab vastu EJL-i juhatuse.
- 12.2 Karikavõistlused algavad juunis ja lõppevad mais.
- 12.3 Kinnitatud mängukalendris muudatuste tegemise õigus on EJL-i peasekretäril.

### **Artikkel 13 – Mängu alguse kellaajad**

- 13.1 Tööpäevadel alustatakse mängudega mitte varem kui 17.00 ja mitte hiljem kui 21.00. Laupäeval, pühapäeval ning riiklikel pühadel alustatakse mängudega mitte varem kui 10.00 ning mitte hiljem kui 21.00.
- 13.2 Mängu alguse kellaegades erandite ja muudatuste tegemise õigus on EJL-i peasekretäril.
- 13.3 Ühe võistkonna kahe meistri- ja/või karikavõistluste mängu vahele peab jääma vähemalt kaks kalendripäeva.



13.4 Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu kuni 15 minutit pärast EJL-i poolt määratud mängu algusaega.

#### **Artikkel 14 – Mängukoha ja – aja muutmine**

- 14.1 Mängukoha ja -aja muutmist saab taotleda, kui see on tingitud väljaku mängukõlbmatusest või staadioni hõivatusest, mille eest ei vastuta klubi.
- 14.2 Mänguaja muutmiseks on vajalik vastasvõistkonna kirjalik nõusolek.
- 14.3 Kirjalikud taotlused koos põhjendusega mängukoha ja/või mänguaja muutuse kohta peavad olema jõudnud EJL-i sekretariaati hiljemalt 10 päeva enne kalendris olevat mängupäeva, mida soovitakse muuta. Juhul, kui taotletakse mängu muutmist toomisega ettepoole, tuleb eeltoodud tähtaegu arvestada päevast, mida taotletakse uue ajana.
- 14.4 Hilisema taotluse esitamisega (v.a artiklis 15 kirjeldatud juhul) kaasneb mänguaja- või koha muudatusega 1 MP suurune tasu.
- 14.5 Taotlust mänguaja või -koha (v.a artiklis 15 kirjeldatud juhul) muutmiseks ei ole võimalik esitada, kui mänguni on jäänud vähem kui 3 tööpäeva.
- 14.6 Mängukoha ja mänguaja muutmise otsustab EJL-i võistluste osakond esitatud dokumentide alusel.
- 14.7 Muudatus jõustub pärast EJL-i võistluste osakonna poolt vastava kinnituse saatmist asjasse puutuvatele klubidele/võistkondadele ja kohtunikule.

#### **Artikkel 15 – Sobimatud mänguväljakud ja halb ilm**

- 15.1 Kodumängu korraldav klubi/võistkond peab tagama, et mänguväljak oleks mänguks sobiv ning tegema selleks maksimaalseid jõupingutusi.
- 15.2 Kui kodumängu korraldav klubi/võistkond leiab, et väljak on mängimiseks sobimatu ilmastiku olude tõttu, peab kodumängu korraldav klubi/võistkond sellest hiljemalt 24 tundi enne mängu algust teavitama EJL-i peakohtunikku. Seejärel otsustab EJL-i juhatus, milline klubi poolt pakutud uus koht sobib mängu korraldamiseks.
- 15.3 Kui kohtunik leiab, et mängu ei saa alustada mänguväljaku sobimatuse tõttu, mis on tekkinud halbade ilmastikutingimuste mõjul mängule eelneva 24 tunni jooksul, määrab EJL-i võistluste osakond uue mänguaja ja -koha. Edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud katab EJL.

### **VII STAADIONID**

#### **Artikkel 16 – Nõuded staadionitele**

- 16.1 Mänge tohib korraldada ainult nendel staadionitel, mis vastavad EJL-i staadionite hindamise kriteeriumitele. Staadioni rajatised peavad olema heas seisukorras ning vastama esitatud nõuetele. Samuti peavad nad vastama pädevate ametiasutuste määratletud ohutus- ja turvanõuetele.
- 16.2 Karikavõistlustel osaleval rahvajalgpalli liiga võistkonnal, kelle staadion ei vasta EJL-i staadionite hindamise kriteeriumidele, on võistlustele registreerides võimalus loobuda võistluste lõpuni koduväljakul mängimisest. Seda otsust võistluste jooksul ümber muuta ei saa.

### **Artikkel 17 – Ohutus**

- 17.1 Võistlustel osalevad klubid/võistkonnad peavad tagama kasutatavate staadionite ohutuse korrapärase kontrollimise, mis hõlmab ka tribüünide mahutavuse kindlaksmääramist pädevate ametiasutuste või nende poolt tunnustatud organi poolt.
- 17.2 Mängijate ja kohtunike ohutuse huvides peab kodumängu korraldava klubi/võistkond hoolitsema, et nimetatud isikud saaksid mänguväljakule minna ja sealt lahkuda ohutult.

### **Artikkel 18 – Staadionite hindamine**

- 18.1 Mänge võib korraldada staadionitel, mis on heaks kiidetud EJK-i staadionite komisjoni poolt.

### **Artikkel 19 – Mänguväljak**

- 19.1 Staadioni mänguväljak peab olema heas seisukorras ning vastama Mängureeglites esitatud nõuetele.
- 19.2 Mänguväljaku naturaalmuru peab olema mängueelselt niidetud ning muru pikkus ei tohi olla üle 45mm.
- 19.3 Mänguväljakul ei tohi olla mängu segavaid asju (n: kivid, jää, lumi, praht jne).
- 19.4 Kunstmuruväljaku kate peab olema terve (sh ilma rebendite, aukude jms-ta).
- 19.5 Mänguväljaku mängukõlblikkuse üle otsustab kohtunik.

### **Artikkel 20 – Valgustus**

- 20.1 Mänge võib korraldada nii päevavalguse käes kui ka prožektorite valgustusel. Kui prožektorite kasutamine on vajalik, peab keskmine valgustihedus vastama vähemalt 200-le luksile.

### **Artikkel 21 – Tabloo**

- 21.1 Võistlustel on mänguseisu kajastava tabloo olemasolu soovituslik.

### **Artikkel 22 – Tehniline ala ja vahetusmängijate pink**

- 22.1 Võistkondade kodustaadionil peavad olema mõlemale võistkonnale vahetusmängijate pingid, kus on kummalegi võistkonnale piisavalt istekohti (soovituslik 13 kaetud istekohta).
- 22.2 Varumängijate pingid peavad asetsema märgistatud tehnilises alas. Tehnilised alad peavad asetsema vähemalt 1 m kaugusel küljejoonest ning keskjoonest võrdselt minimaalselt 5 m kaugusel.

## **VIII MÄNGUREEGLID JA PROTOKOLLI TÄITMINE**

### **Artikkel 23 – Mängureeglid**

- 23.1 Mängimisel järgitakse Rahvusvahelise Jalgpalli Nõukogu (IFAB) välja töötatud ja FIFA poolt avaldatud Mängureegleid.

### **Artikkel 24 – Mängupallid**

- 24.1 Pallid peavad vastama Mängureeglitega kehtestatud nõuetele ja kandma märget "FIFA APPROVED" või „FIFA INSPECTED“.

## **Artikkel 25 – Mänguprotokoll**

- 25.1 Mänguprotokoll on dokument, kuhu kantakse mängus osalevate võistkondade koosseisud, ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik. Mängu alustamise eelduseks on täidetud mänguprotokolli esitamine kohtunikule.
- 25.2 Mänguprotokolli vorm on EJK-i kodulehel [www.jalgpall.ee](http://www.jalgpall.ee) (alajaotuses „Dokumendid“). Võistkonna esindaja kannab protokolli kõigi mängus osalevate mängijate numbrid, täisnimed (perekonna- ja eesnimi), samuti tehnilises alas viibivate ametnike täisnimed. Kõik protokolli kantud mängijad peavad omama jalgpalluri litsentsi. Protokoll tuleb täita trükitähtedega ja sellele peab alla kirjutama klubi esindaja, kes on registreeritud vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise korrale. Mängija, keda pole enne mängu algust protokolli kantud, ei tohi mängus osaleda. Protokolli kantud mängijate nimede õigsuse ja nende õiguse eest osaleda antud mängus vastutab klubi.
- 25.3 Ühes kohtumises tohib võistkond protokolli kanda kuni 18 mängijat.
- 25.4 Mängu peavad alustama need 11 mängijat, kelle nimed on protokollis esitatud esimesena. Ülejäänud seitse mängijat on vahetusmängijad. Numbrid mänguvormidel peavad vastama protokollis toodud numbritele. Kapteni ja väravavahi nimed tuleb protokollis ära märkida.
- 25.5 Mõlemad võistkonnad peavad esitama oma võistkonna andmetega täidetud protokolli kohtunikule vähemalt 30 minutit enne mängu.
- 25.6 Mängus võivad osaleda ainult need vahetusmängijad, kelle nimed on protokollis. Mängija, kes on välja vahetatud, enam uuesti mängus osaleda ei saa.
- 25.7 Kohtunikul on õigus enne mängu algust, poolajal või pärast mängu identifitseerida protokolli kantud mängijaid jalgpalluri kaardi või isikut tõendava dokumendi alusel.
- 25.8 Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisus väljakule vähem kui 7 mängijat, siis mäng lõpetatakse ja vähemusse jäänud võistkonnale arvestatakse kaotus ning mängutulemuseks märgitakse - : ... .

## **Artikkel 26 – Protokollis esitatud mängijate asendamine**

- 26.1 Kui protokolli lehed on mõlema klubi/võistkonna poolt täidetud, allkirjastatud ja kohtunikule tagastatud ning kui mäng ei ole veel alanud, tuleb kinni pidada järgmistest põhimõtetest:
- a) Kui keegi protokollis esimesena esitatud 11 mängijast ei saa mingil põhjusel mängu alustada, võib teda asendada ükskõik kellega seitsmest vahetusmängijast. Sellisel juhul tehakse mänguprotokolli vastav märge, kusjuures vastavasisuline taotlus tuleb kohtunikule esitada hiljemalt 5 minutit enne mängu algust. Kohtuniku poolt enne mängu algust eemaldatud mängija asenduse tulemusel väheneb vahetusmängijate arv, kuid mängu vältel võib välja vahetada ikkagi kolm mängijat;
  - b) kui keegi protokollis esitatud seitsmest vahetusmängijast ei saa ükskõik millisel põhjusel mängida, v.a. kohtuniku poolt eemaldatud vahetusmängija, võib teda asendada uue vahetusmängijaga. Sellisel juhul tehakse mänguprotokolli vastav märge, kusjuures vastavasisuline taotlus tuleb kohtunikule esitada hiljemalt 5 minutit enne mängu algust. Kohtuniku poolt enne mängu algust eemaldatud vahetusmängijat asendada ei ole võimalik ja selle tulemusel väheneb vahetusmängijate arv.

## **Artikkel 27 – Mängijate vahetamine**

- 27.1 Mängu vältel tohivad mõlemad võistkonnad vahetada 3 mängijat.
- 27.2 Mängu vältel tohivad vahetusmängijad lahkuda tehnilisest alast soojenduse tegemiseks. Kohtunik määrab kindlaks, kus soojendust tehakse. Korraga tohib soojendust teha

mõlemast klubist kolm vahetusmängijat, kes on väljakumängijatest erinevat värvi riietusega.

### **Artikkel 28 – Vaheaeg poolaegade vahel**

28.1 Vaheaeg poolaegade vahel kestab kuni 15 minutit. Sel ajal võivad mängijad jääda väljakule või minna riietusruumi. Teise poolaja alustamise aja otsustab kohtunik.

### **Artikkel 29 – Lissaaeg**

29.1 Mängu viigilise tulemuse korral mängitakse lissaaeg 2x15 minutit vaheajata.

29.2 Mängu- ja lissaaaja vahel on vaheaeg 5 minutit.

### **Artikkel 30 – Mängujärgsed penaltid**

30.1 Kui lissaaaja jooksul võitja ei selgu, selgitatakse võitja mängujärgsete penaltitega vastavalt Mängureeglitele.

## **IX KOHTUNIKUD**

### **Artikkel 31 – Määramine**

31.1 Võistlustel määrab mängudele litsentseeritud väljaku- ja abikohtunikud EJL.

31.2 Kui EJL-i poolt määratud kohtunik ei ilmu mingil põhjusel võistluspaika ja EJL-i peakohtunikul ei ole võimalik leida talle asendajat, jääb mäng ära. Ärajäänud mängu uue toimumisaja ja -koha teatab EJL ning uue mängu staadioni ja külalisvõistkonna kohalesõidukulud katab EJL.

### **Artikkel 32 – Kohtunike saabumine mängupaika**

32.1 Kohtunikud peavad mängupaika saabuma vähemalt 30 minutit enne mängu algust, sh mängul, millest võtab osa Meistri- või Esiliiga võistkond võetakse arvesse Artiklis 43 sätestatud saabumisaega.

### **Artikkel 33 – Kohtunike hilinemine**

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

### **Artikkel 34 – Kohtuniku terviserike**

34.1 Kui kohtuniku tabab enne mängu või mängu jooksul haigus, vigastus jms terviserike ning ta ei suuda jätkata, vahetab kohtuniku välja esimene abikohtunik. Kui abikohtunik puudub, mäng katkestatakse ning toimitakse vastavalt artiklile 51.

### **Artikkel 35 – Mänguprotokollide edastamine EJL-ile**

35.1 Pärast mängu 30 minuti jooksul täidab kohtunik protokollid, kirjutab sellele alla ja faksib (6279 969) või saadab e-postiga (comp@jalgpall.ee) 48 tunni jooksul EJL-i sekretariaati. Protokollide originaal tuleb posti teel ära saata või isiklikult tuua EJL-i võistluste osakonda arvestusega, et protokoll jõuab kohale enne selle liiga järgmise vooru mängu.

35.2 Pärast mängu lõppu kannab kohtunik protokollide mängus löödud väravad, vahetused, eemaldamised ja hoiatused (koos minutiga, põhjusega ning mängija ees- ja

perekonnanimega). Lisaks annab ta protokollis võimalikult üksikasjalikult teada kõikidest vahejuhtumitest, mis leidsid aset enne mängu, mängu jooksul või pärast mängu, näiteks:

- a) mängijate eksimustest, mille tagajärjel tuli mängijale näidata punast kaarti või ta mängust kõrvaldada;
- b) ametnike, varumängijate või klubi nimel mänguga seotud ametikohustusi täitvate isikute ebasportlikust käitumisest ja nende karistamisest;
- c) kõikidest muudest vahejuhtumitest.

35.3 Pärast protokollide täitmist esitab kohtunik selle mõlema võistkonna esindajale, kes kinnitavad selle oma allkirjaga. Protesti esitamise korral toimitakse vastavalt artiklile 55.

### **Artikkel 36 – Kohtunike turvalisus**

36.1 Kodumängu korraldab klubi/võistkond vastutab kohtunike turvalisuse eest mängu toimumise kohas.

### **Artikkel 37 – Mänguinspektorid**

37.1 Mängudele, milles osaleb Meistri- või Esiliiga klubi määratakse mänguinspektor.

37.2 Inspektoreid mängudele määrab kohtunike komisjon koostöös Meistri- ja Esiliiga tegevjuhiga.

37.3 Mänguinspektor hindab mängul kohtunike tegevust, mängu korraldust ning paneb võistkondadele AUSA mängu võistluste hinded.

37.4 Mänguinspektorid teevad koostööd kohtunike ja mängu korraldajatega mängu parima korralduse tagamiseks. Mänguinspektori korraldused mängijate, kohtunike ja pealtvaatajate turvalisuse tagamiseks on korraldajatele täitmiseks kohustuslikud.

37.5 Mänguinspektor ei vastuta kohtunike tegevuse ja mängu korralduse eest.

37.6 Mänguinspektor on kohustatud saatma mänguraporti EJL-i kolme tööpäeva jooksul pärast mängu. Vajadusel võib EJL-i juhatus küsida raportit ka varem.

## **X MÄNGUVORMID**

### **Artikkel 38 – Mänguvormid**

38.1 Võistkonnad kasutavad vormi, mille on nad võistkonna registreerimisel märkinud võistkonna ankeedis esimesena. Mängudes, kus osaleb Meistri- või Esiliiga võistkond vahetab sama värvi mängusärkide ja/või sääriste korral särgid ja/või säärised külalisvõistkond. Kõikides ülejäänud mängudes vahetab särgid ja/või säärised koduvõistkond.

38.2 Numbrid mängusärkidel peavad olema vahemikus 1-99 ja asetsevad mängusärgi seljal.

38.3 Numbrid mängupükstel peavad olema vahemikus 1-99 ja asetsevad pükste paremal küljel.

38.4 Ühe mänguvormi särgil ja pükstel peavad olema samad numbrid.

38.5 Mängusärgi seljal oleva numbriga kõrgus peab olema vahemikus 25 - 35 cm ja selgesti loetav.

### **Artikkel 39 – Sponsorite logod mänguvormil**

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

## **XI MÄNGUDE KORRALDUSLIKUD PÕHIMÕTTED**

### **Artikkel 40 – Mängude läbiviimine**

- 40.1 Võistlustel viiakse mängud läbi minimaalselt kõrgemas liigas osaleva võistkonna meistrivõistluste mängude korralduslikele nõuetele ja vastavalt Lisas 2 toodud karikavõistluste mängukorraldamise reeglitele.
- 40.2 Rahvajalgpalli liiga võistkondade omavahelisel kohtumisel tuleb mäng läbi viia minimaalselt IV liiga meistrivõistluste mängu korralduslikele nõuetele vastavalt.

### **Artikkel 41 – Karikavõistluste finaali**

- 41.1 Karikavõistluste finaali korraldab EJL A. Le Coq Arenal maikuus laupäeval.
- 41.2 Karikavõistlustest osavõtvatel võistkondadel on kohustus finaalmängule saata klubi esindaja (lippur) koos klubi lipuga. Esindaja osaleb EJLi poolt määratud ajal finaali proovis, peaproovis ja finaalis. Proov ja peaproov toimuvad 24 h jooksul enne finaali avavilet.

### **Artikkel 42 – Mängueelse informatsiooni ankeet**

- 42.1 Mängude eel, milles osaleb Meistri- või Esiliiga võistkond on mõlemad klubid/võistkonnad kohustatud saatma e-posti või faksi teel võistluste osakonda (dmitri@jalgpall.ee ja press@jalgpall.ee) mängueelse informatsiooni ankeedi, mis on EJL-i kodulehel [www.jalgpall.ee](http://www.jalgpall.ee) (alajaotuses „Dokumendid“).
- 42.2 Mängus osaleva klubi/võistkonna esindaja täidab ankeedi kõik lahtrid ning tagastab selle EJL-i võistluste osakonda vähemalt neli päeva enne mängu toimumist.
- 42.3 EJL-i võistluste osakond saadab klubi/võistkonna poolt täidetud ankeedid viivitamatult e-posti aadressile [press@jalgpall.ee](mailto:press@jalgpall.ee) ning nende alusel koostatakse pressiteade eesmärgiga tekitada ajakirjanduse huvi toimuva mängu vastu.

### **Artikkel 43 – Mängueelne koosolek**

- 43.1 Mängudel, milles osaleb Meistriliiga võistkond, toimub 60 minutit enne mängu algust koosolek staadionil, millest võtavad osa kohtunikud, mänguinspektor, mõlema võistkonna esindajad, kes on kantud mänguprotokollis ning mängu korraldaja.
- 43.2 Mängudel, milles osaleb Esiliiga võistkond, toimub 45 minutit enne mängu algust koosolek staadionil, millest võtavad osa kohtunikud, mänguinspektor, mõlema võistkonna esindajad, kes on kantud mänguprotokollis ning mängu korraldaja.
- 43.3 Mängudel, milles osalevad ainult Teise ja madalamate liigade või rahvaliiga võistkonnad võib 30 minutit enne mängu algust kohtuniku otsusel toimuda mängueelne koosolek staadionil, millest võtavad osa kohtunikud, mõlema võistkonna esindajad, kes on kantud mänguprotokollis ning mängu korraldaja.
- 43.4 Mängueelset koosoleku viib läbi mängukohtunik.
- 43.5 Mängueelset koosolekul tagastavad võistkonna esindajad kohtunikule täidetud mänguprotokollid ja TV mängudel mängijate eeldatava asetuse väljakul.
- 43.6 Mängueelset koosolekul kontrollitakse:
- a) mänguvorme;
  - b) mängupalle;
  - c) staadioni valmisolekut mänguks.
  - d) turvaplani olemasolu

- 43.7 Mängueelsel koosolekul määratakse kindlaks soojendusala ning kohtunik informeerib esindajaid mängu korraldust puudutavatest erisustest, mis tulenevad staadioni omapärasest.
- 43.8 Mängu kohtunik ja mängu inspektor esitavad mängu korraldajale märkused staadioni ja mänguväljaku valmisoleku kohta, mis peavad olema kõrvaldatud hiljemalt 30 minutit enne mängu. Kohtunik fikseerib puudused mänguprotokollis.
- 43.9 Koduvõistkond peab inspektorile tegema koopia mängu protokollist.

#### **Artikkel 44 – Riietusruumid ja pesemisvõimalus**

- 44.1 Kodumeeskond peab kindlustama riietusruumid ja pesemisvõimalused.

#### **Artikkel 45 – Ausa mängu tunnustamine**

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

#### **Artikkel 46 – Turvalisus**

- 46.1 Kodumängu korraldav klubi/võistkond on kohustatud kindlustama turvalisuse.
- 46.2 Vältimaks konflikti võistkondade toetajate vahel ning ohutuse tagamiseks on koduklubil soovituslik panna vastasvõistkonna fännid eraldi sektorisse või erinevatesse tribüüni otstesse.
- 46.3 Korraldaja klubi/võistkond peab tagama staadionil sisekorraeeskirjade täitmise ning mängijate, kohtunike, ametiisikute ja pealtvaatajate turvalisuse.
- 46.4 Turvalisuse tagamiseks ei tohi staadionile lubada alkoholi- või narkojoobes isikuid, tuua esemeid/aineid, mida võidakse tarvitada vägivaldaaktides või mis võivad olla ohtlikud teistele isikutele.
- 46.5 Staadionile ei tohi tuua ega kasutada mistahes pürotehnikat ega teisi sama efekti tekitavaid vahendeid.
- 46.6 Pealtvaatajatel ei ole lubatud viibida alal, mis jääb tribüünide ning väljaku külje- või otsajoone vahele. Pealtvaatajad ei tohi viibida väljakule lähemal kui 2 m küljejoonest ja 5 m otsajoonest ja tehnilisest alast.

#### **Artikkel 47 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele**

- 47.1 Tehnilises alas tohib olla kuni kuus klubi/võistkonna ametnikku ja seitse vahetusmängijat, kokku 13 inimest. Protokollis peavad olema välja toodud nende isikute nimed ja funktsioonid ning nad peavad viibima mängu ajal selles alas.
- 47.2 Tehnilises alas ei ole lubatud mängu ajal suitsetada. Selle nõude rikkumisest teatatakse distsiplinaarkomisjonile.
- 47.3 Mängust eemaldatud mängija ei tohi viibida tehnilises alas, vaid peab lahkuma tribüünile või riietusruumi. Samuti peab tehnilisest alast lahkuma sealt kohtuniku poolt eemaldatud ametiisik.

#### **Artikkel 48 – Meditsiiniline abi**

- 48.1 Igal võistkonnal peab olema mängul kaasas esmaabikott, mis vastab käesoleva juhendi Lisas I välja toodud miinimumstandardile.
- 48.2 Kodumängu korraldav klubi on vastutav vajaduse korral kiirabi kutsumise eest.

## **Artikkel 49 – Pallipoisid**

49.1 Võistkondade soojenduse ja mängu ajal peab staadionil olema vähemalt kuus pallipoissi, kes on mängijatest erinevas ühtses riietuses ning on vähemalt 12-aastased. Pallipoisid peavad olema instrueeritud. Madalamate liigade võistkondade omavahelistes mängudes on pallipoiste olemasolu soovituslik.

## **Artikkel 50 – Teadustus**

50.1 Kodumängu korraldav klubi/võistkond on kohustatud tagama staadionil piisava võimsusega teadustamise audiosüsteemi ning edastama teateid eesti keeles. Mängu ajal edastatav informatsioon peab olema neutraalne ja informatiivne. Keelatud on poliitiliste sõnumite edastamine, vägivallele õhutamine ja vastase halvustamine. Madalamate liigade võistkondade omavahelistes mängudes on teadustamine soovituslik.

## **Artikkel 51 – Mängukava**

51.1 Kodumängu korraldaval klubil on soovituslik varustada pealtvaatajaid piisavas koguses ajakohase mängukavaga, mis sisaldab mängu nimetust, kohta ja aega, mängivate võistkondade koosseise koos mängijate numbritega, kodumängu korraldava klubi kontaktandmeid ja muud informatsiooni.

## **XII MÄNGU ÄRAJÄÄMINE JA KATKESTAMINE**

### **Artikkel 52 – Mängimisest keeldumine ja muud analoogsed olukorrad**

52.1 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.

52.2 Katkestatud mängu korral, kui mängitud on alla 50% mänguajast, tuleb kogu 90-minutiline mäng mängida uuesti järgmisel päeval. Kõik hoiatused ja eemaldamised tühistatakse, v.a. distsiplinaarsed erijuhtumid, mis suunatakse Distsiplinaarkomisjoni erietsuse tegemiseks

52.3 Katkestatud mängu korral, kui mängitud on vähemalt 50% mänguajast, jätkatakse mängu sama protokollil alusel EJK-i võistluste osakonna poolt määratud päeval sellest minutist, mil mäng katkestati.

52.4 Edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud katab EJK.

### **Artikkel 53 – Mängu katkestamine**

53.1 Mängimiseks sobimatu väljaku, halbade ilmastikutingimuste või kohtunike terviserikke tõttu enne normaalaja lõppu katkestatud mängu korral, kui mängitud on alla 50% mänguajast, tuleb kogu 90-minutiline mäng mängida uuesti EJK-i võistluste osakonna poolt määratud päeval.

53.2 Kui mängitud on vähemalt 50% mänguajast, jätkatakse mängu sama protokollil alusel EJK-i võistluste osakonna poolt määratud päeval sellest minutist, mil mäng katkestati.

53.3 Edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud katab EJK.

### **Artikkel 54 – Olukorra väljumine kontrolli alt**

54.1 Kui mängu ei ole võimalik alustada või kui see katkestatakse enne normaalaja lõppu olukorra kontrolli alt väljumise tõttu, tuleb mäng uuesti mängida kuupäeval, mille määrab kindlaks EJK-i peasektetär.



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

### **Artikkel 55 – EJL distsiplinaareeskirjad**

- 55.1 Klubide/võistkondade, nende ametnike või klubi/võistkonna nimel mänguga seotud ametikohustusi täitvate isikute sooritatud distsiplinaarrikkumiste korral kohaldatakse Distsiplinaarkomisjoni põhimäärust ning EJL-i poolt rakendatavaid tasusid ja trahve.
- 55.2 Osavõtavad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta ettenähtud ajal. Mängule mitteilmunud võistkonnale arvestatakse loobumiskaotus ja mängule tulnud võistkonnale arvestatakse võit.
- 55.3 Mängu alustamisega ei tohi viivitada üle 15 minuti. Mängu alustamise üle otsustab kohtunik.
- 55.4 Mängu ärajäämisel koduvõistkonna poolt ettevalmistamata mänguväljaku ja/või staadioni mängukõlbmatuse tõttu (v.a. Artiklis 15 toodud juhtudel) määratakse koduvõistkonnale loobumiskaotus ja külalisvõistkonnale arvestatakse võit.
- 55.5 Loobumiskaotuse puhul jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused. Kandmata jäänud karistus tuleb ära kanda järgmises realselt peetavas võistluste mängus.
- 55.6 Vastasvõistkonnale läheb mäng arvesse, kui pall löödi mängu.
- 55.7 Loobumise andnud võistkond tasub 1,5 MP suuruse summa vastavalt EJL-i määrusele maksudest ja trahvidest (kehtib ka loobumisest etteteatamise korral).
- 55.8 Kui 1994. aastal või hiljem sündinud noormängija mängib kalendrinädala jooksul rohkem kui kahes mängus või üle ühe mängu päevas, karistatakse määrusi rikkunud võistkonda 1 MP suuruse rahatrahviga.

### **Artikkel 56 – Hoiatused ja eemaldamised**

- 56.1 Mänguväljakult eemaldatud mängija on diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud võistlustel peetavaks mänguks. Distsiplinaarkomisjonil on õigus seda karistust karmimaks muuta. Tõsiste rikkumiste korral võidakse karistust laiendada ka teiste sarjade mängudele.
- 56.2 Mängija on automaatselt diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud võistlustel peetavaks mänguks pärast igat kolmandat hoiatust, mille eest ta ei ole karistust kandnud.
- 56.3 Diskvalifitseeritud mängijal on keelatud osaleda järgmises realselt peetavas karikavõistluste mängus ja/või järgmistes realselt peetavates mängudes vastavalt Distsiplinaarkomisjoni otsusele.
- 56.4 Kui treener või mängiv treener on diskvalifitseeritud, ei tohi ta olla protokollil kantud (ja vastavalt viibida tehnilises alas) ei treeneri, mängijana ega muu ametiisikuna. Diskvalifitseeritud treener, mängiv treener ja ametiisik ei tohi staadionil enne mängu algust kuni mängu lõpuni mitte mingil viisil juhendada ega kontakteeruda meeskonnaga.
- 56.5 Hoiatused ei kandu ühest võistlusest ega karikavõistluste hooajast teise. Kui lõppenud karikavõistluste hooajast jääb mängijale mängukeeld, siis kandub see automaatselt üle järgnevasse karikavõistluste hooaegadesse.
- 56.6 Juhul kui diskvalifitseeritud või registreerimata mängija on kantud protokollil, kuid ei mängi kaasa, karistatakse klubi 0,5 MP suuruse rahatrahviga. Diskvalifitseeritud mängija karistust ei loeta kantuks ning karistus tuleb ära kanda järgmises realselt peetavas karikavõistluste mängus.
- 56.7 Juhul kui võistkonnas mängib kaasa diskvalifitseeritud või registreerimata mängija tühistatakse mängu tulemus ja määrusi rikkunud võistkonnale arvestatakse kaotus.

Vastavõistkonnale arvestatakse võit. Vastavõistkonna poolt löödud väravad jäävad kehtima, samuti jäävad jõusse kõik mängus saadud hoiatused ja eemaldamised. Määrusi rikkunud võistkonna mänguprotokollis kantud mängija(te) eelnevad karistused jäävad jõusse. Kandmata jäänud karistus tuleb ära kanda järgmises realselt peetavas karikavõistluste mängus.

- 56.8 EJL ei ole kohustatud teavitama võistkondi mängudes saadud kollastest ja punastest kaartidest. Mängijate saadud kollaste ja punaste kaartide arvestuse eest vastutab klubi/võistkond.
- 56.9 Distsiplinaarkomisjoni otsused edastatakse klubidele/võistkondadele kirjalikult hiljemalt 3 tööpäeva jooksul pärast karistuse määramist.
- 56.10 Kui võistkond saab ühes mängus viis või rohkem hoiatust, tuleb klubil EJL-ile tasuda 0,5 MP suurune summa süstemaatilise mängureeglite rikkumise eest. Kui võistkond saab viis või rohkem hoiatust teist või enam korda ühe hooaja jooksul, esitatakse asi distsiplinaarkomisjonile karistuse määramiseks. Üks punane kaart võrdustatakse kahe hoiatusega.

### **Artikkel 57 – Protesti esitamine**

- 57.1 Protesti esitamise korral tuleb see fikseerida mängu protokollis ja hiljemalt 24 tunni jooksul saata kirjalikult pikem selgitus ning tõendusmaterjal EJL-i aadressil.
- 57.2 Protest, mis ei ole fikseeritud mängu protokollis või ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu. Mängu kohtunik peab võimaldama 30 minuti jooksul pärast lõpuvilet võistkondade esindajatel protesti protokollis kanda, kui sellest on teada antud mängu lõppedes.
- 57.3 Protestide arutlusele võtmiseks tuleb maksta kautsjon 0,5 miinimumpalka 72 tunni jooksul. Protesti rahuldamisel summa tagastatakse.
- 57.4 Protest on suunatud mängutulemuse kehtivuse vastu. Protest põhineb mõne mängija osalemise õigustatusel, reeglite olulisel rikkumisel kohtuniku poolt või mõnel muul vahejuhtumil, mis mängutulemust mõjutas.
- 57.5 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.
- 57.6 Proteste ei saa esitada kohtuniku poolt langetatud faktiliste otsuste vastu.
- 57.7 Protesti esitamine kollase või punase kaardi näitamise vastu või pärast kahe kaardi näitamist mänguväljakult eemaldamise vastu on lubatud ainult juhul, kui kohtunik eksis vastava mängija isiku suhtes.

### **Artikkel 58 – Apellatsiooni esitamine**

- 58.1 Apellatsioonikomisjon käsitleb apellatsioone, mis esitatakse distsiplinaarkomisjoni langetatud otsuste vastu. Apellatsioonikomisjon juhindub EJL-i apellatsioonikomisjoni relemendist.

### **Artikkel 59 – Doping**

- 59.1 Dopingu kasutamiseks loetakse Eesti Dopinguvastased Reeglid sätestatud dopinguvastaste reeglite ühekordset või mitmekordset rikkumist.
- 59.2 Dopingu kasutamine on keelatud ja karistatav. Dopinguvastaste reeglite rikkumise korral algatab EJL rikkujate suhtes distsiplinaarmenetlust.

59.3 Mängijat võidakse dopingu suhtes testida mistahes ajal.

### **Artikkel 60 – Mängukäigu ja tulemuse eelnev fikseerimine**

60.1 Klubi ametniku või klubisse registreeritud mängija otsesel või kaudsel seotusel ükskõik millise tegevusega, mis viib või võib viia mängule eelneva mängukäigu ja tulemuse fikseerimiseni, karistatakse klubi ja/või mängijat. EJL teeb mängukäigu ja tulemuse eelneva võimaliku fikseerimise avastamiseks ja peatamiseks koostööd UEFA ja teiste rahvusvaheliste ja riiklike struktuuridega.

## **XIV MEEDIA**

### **Artikkel 61 – Suhtlemine meediaga**

- 61.1 Võistluste kajastamist meedias korraldab EJL ja omab kõiki sellega seonduvaid õigusi.
- 61.2 Kodumängu korraldav klubi on kohustatud vastava töötõendi esitanud ajakirjanikke ja/või teisi meedia esindajaid lubama staadionile mängu kajastama tasuta ja ilma täiendavate tingimusteta.
- 61.3 Kodumängu korraldav klubi on kohustatud organiseerima enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu meediale vajalikud töötingimused ning varustama neid vajaliku informatsiooniga.
- 61.4 Kodumängu korraldava klubi pressiesindaja (või tema asendaja) peab olema kogu kohtumise vältel kättesaadav EJL-i pressiteenistusele ja meediale, et vastata tekkivatele küsimustele operatiivselt ning vajadusel lahendada tekkivaid probleeme.
- 61.5 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 ning EJL-i mainet halvustavatest avaldustest.
- 61.6 Meediale antavates intervjuudes on klubi mängijatel, treeneritel ja teistel esindajatel keelatud üritada mõjutada kohtunikke.
- 61.7 Enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu ei ole teleintervjuude andmine mänguväljakul lubatud.
- 61.8 Kodumängu korraldav klubi määrab kindlaks ala, kus on võimalik vaheajal ja pärast mängu lõppu televisioonile anda välkintervjuusid.
- 61.9 Mängujärgse pressikonverentsi korraldamine on soovituslik. Mängujärgne pressikonverents peab algama hiljemalt 15 minutit pärast lõpuvilet. Kodumängu korraldav klubi vastutab vajalike seadmete olemasolu eest. Mõlemad klubid on kohustatud saatma sellele pressikonverentsile peatreeneri.
- 61.10 Pressikonverentsi ja/või välkintervjuude jaoks tuleb kodumängu korraldaval klubil ette valmistada ala. Sellesse alasse võib paigutada oma sponsorite logodega stendid, mida kasutatakse taustana pressikonverentside või välkintervjuude läbiviimisel ning mängijate intervjuuerimisel televisiooni poolt. Külalisvõistkond võib kasutada oma klubi mängijate intervjuuerimisel enda klubi taustseina, mis vastab eelpool kirjeldatud nõuetele. Finaalmängul kasutatakse EJL stende.
- 61.11 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, saavad reporterid läbi viia lisaintervjuusid.
- 61.12 Meedia esindajatel ei ole lubatud viibida mängijate riietusruumides ei enne mängu, mängu vältel ega pärast mängu.

- 61.13 Meedia esindajatele tuleb eraldada vähemalt 10 istekohta (võimaluse korral varikatuse all) ja võimaluse korral peaksid need istekohad olema varustatud laudadega.
- 61.14 Kirjutava ajakirjanduse ja raadioajakirjanduse esindajaid ei lubata mänguväljakule ega mänguväljaku piiride ja pealtvaatajate vahelisele alale.
- 61.15 Ainult fotograafidel ja teleoperaatoritel on lubatud viibida mänguväljaku piiride ja pealtvaatajate vahelisel alal, kusjuures kõik need isikud peavad oma tööülesandeid täitma neile määratud kindlates kohtades ja kandma selgelt eristatavat riietust (vesti).
- 61.16 Kodumängu korraldava klubi pressiesindaja on kohustatud enne mängu edastama EJK pressiteenistusele võistkondade koosseisud ning mängu ajal mängu informatsiooni jooksvalt.

## **Artikkel 62 – TV ülekanded**

- 62.1 Koduklubi tagab TV bussile ning satelliitbussile vajaliku elektritoite.
- 62.2 Koduklubi vastutab aluste ülespaneku eest kaamerate jaoks.
- 62.3 Klubide esindajad annavad inspektorile koos protokolliga ka meeskonna eeldatava asetuse väljakul.
- 62.4 Kõikidel telemängudel mängivad võistkonnad lühikestes pükstes.

## **XV TURUNDUSALASED SÄTTED**

### **Artikkel 63 – Kommertsõigused**

- 63.1 Käesolevas juhendis tähendavad "kommertsõigused" kõiki võistlustega seotud kommerts- ja meediaõigusi ning võimalusi, muu hulgas järgmisi õigusi:
- kõiki kehtivaid ja/või tulevase ülemaailmseid visuaalsete, audiovisuaalsete ja heliliste ringhäälingusaadete (staatiliste ja/või liikuvate kujutiste) edastamise õigusi raadio, televisiooni või muude olemasolevate ja/või tulevaste elektrooniliste levitamishendite abil (kaasa arvatud internet ja traadita tehnoloogia); ning
  - turundus-, sponsorlus-, reklaami-, litsentsi- ja frantsiisiõigusi koos võistlustega seotud andmete ja statistika alaste õigustega.
- 63.2 Kõik võistlustega seotud kommertsõigused kuuluvad võistluste korraldajale – EJK-ile.
- 63.3 Võistluste logoga seonduvad õigused kuuluvad EJK-ile, kuid klubidel on õigus logo kasutada.

### **Artikkel 64 – Reklaam mängupaikades**

- 64.1 Võistluste mängupaikades kasutatavate väljakuäärsete reklaampindade standardmõõtudeks on 1 x 6 m. Reklaamid peavad olema valmistatud pehmest või kõvast PVC-materjalist ning paigutatud alustele nii, et need ei kujutaks mingisugust ohtu mängupaigas viibivatele inimestele.
- 64.2 EJK-il on õigus tasuta kasutada iga võistlustel osaleva klubi koduväljakul toimuva kohtumise korral kuni 36 48 meetri ulatuses TV-kaamerate vaateulatuses olevat väljakuäärset reklaampinda võistlust toetava(te) sponsori(te) huvides. EJK on kohustatud oma soovist teatama ning reklaamiplaani edastama mängu korraldavale klubile vähemalt 5 tööpäeva enne vastava kohtumise toimumist.
- 64.3 Mängupaigas olevate väljakuäärsete reklaampindade (v.a artikli 61 punktis 2 märgitu) turustamise õigused kuuluvad mängu korraldavale klubile. Ühelgi kolmandal osapoolel

pole õigust paigutada reklaami väljaku piirkonda, v.a. eelneval kokkuleppel EJL-i ja mängu korraldava klubiga.

64.4 Mängu korraldav klubi peab tagama kõigi EJL-i ning klubi toetajate reklaambännerite väljapaneku ning korrashoiu kogu kohtumise vältel.

### **Artikkel 65 – Intellektuaalomandi õigused**

65.1 Kõik võistlustega seotud õigused intellektuaalomandile kuuluvad ainuüksi EJL-ile. Õigused intellektuaalomandile hõlmavad muuhulgas olemasolevaid või tulevasti 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.

65.2 Mängupaiku ja -aegu kajastava mängukalendri ning võistlustel peetavate mängudega seotud andmete ja statistika alased õigused kuuluvad ainuüksi EJL-ile.

## **XVI SUPERKARIKA FINAAL**

### **Artikkel 66 – Reguleerimisala**

66.1 Käesolev peatükk reguleerib Eesti Superkarika finaali, mis on EJL-i poolt korraldatav eraldi võistlus.

### **Artikkel 67 – Süsteem ja osalejad**

67.1 Superkarika finaal mängitakse ühe mänguna, kus kohtuvad eelmise hooaja Eesti meister ja eelmise hooaja Eesti karikavõitja. Juhul, kui meister ja karikavõitja on üks ja sama meeskond, mängitakse Superkarika finaali eelmise hooaja Eesti meistri ja eelmise hooaja karikafinaali kaotaja vahel.

67.2 Superkarika finaalis rakendatakse lisaks käesolevale peatükile kehtivat karikavõistluste juhendit.

67.3 Lõplik sõna kõikides küsimustes on EJL-i peasekretäril.

### **Artikkel 68 – Organiseerimine**

68.1 Superkarika finaali organiseerib ja korraldab EJL.

68.2 Superkarika finaali toimub igal aastal enne Meistriliiga hooaja algust vastavalt EJL-i tüüpkalendrile.

68.3 EJL määrab Superkarika finaali staadioni.

### **Artikkel 69 – Autasustamine**

69.1 EJL autasustab Superkarika finaali võitjaks tulnud võistkonda rändkarika ja diplomiga ning selle liikmeid kokku kuni 30 medali ja diplomiga.

69.2 Finaali kaotanud võistkonda ja võistkonna liikmeid autasustatakse kokku kuni 30 mälestusmedali ja diplomiga.

69.3 Võitja on vastutav karika korrashoiu ja säilimise eest. Karika kahjustamisel või hävimisel, hüvitab klubi EJL-le kõik taastamise või uue karika soetamisega seotud kulud. EJL vastutab võitjaks tulnud klubi nime karikale graveerimise eest.

### **Artikkel 70 – Õigus osaleda mängus ja mängijate ülesandmine**

70.1 Superkarika finaalis on õigus osaleda mängijal, kellel on mängu toimumise ajal õigus osaleda 2013.a. Eesti jalgpalli meistrivõistlustel selle võistkonna eest ja kes on võistkonda üles antud hiljemalt mängule eelneval päeval.

## **XVI LÖPPSÄTTED**

### **Artikkel 71 – Vaidluste lahendamine**

71.1 Käesoleva juhendiga seotud vaidluste lahendamiseks kohaldatakse EJK-i põhikirja sätteid.

### **Artikkel 72 – Täpsustav asjaolu**

72.1 Käesoleva juhendi mõistes loetakse klubiks ka selline võistlustel osalev iseseisev võistkond, kes ei ole ühegi klubiga juriidiliselt seotud.

### **Artikkel 73 – Ettearvamatud asjaolud**

73.1 Kõikides küsimustes, mida käesolevas juhendis ei ole käsitletud või mis on seotud vääramatu jõuga, langetab otsused EJK-i peasekretär ning need otsused on lõplikud.

### **Artikkel 74 – Jõustumine**

74.1 Käesolev juhend jõustub selle heakskiitmisel EJK-i juhatuse poolt ja kehtib karikavõistluste hooajal 2012/2013.a.

## **LISA I: EJL-i miinimumstandard esmaabikoti sisule**

Esmaabikott peab sisaldama järgnevaid:

1. Kummikindad
2. Käärid
3. Ühekordsed külmakotid või külmakotid eraldi termos
4. Haavapuhastusvahendid (nt antiseptiline aerosool Acept, 3%-line vesinikülihapendilahus)
5. Haavapuhastus padjad
6. Erineva suurusega plaastrid
7. Elastikside
8. Steriilsed sidemed

## LISA II: Karikavõistluste mängukorraldamise reeglid

### I Peatükk – Üldsätted

1. Käesolev Lisa kehtestab Karikavõistluste mängukorraldamise reeglid lisaks Juhendi Artiklis 40 sätestatule.
2. Karikavõistluste mängukorraldamise reeglid jagunevad kolmeks:
  - a) 1/64- kuni 1/8-finaal;
  - b) 1/4 ja 1/2-finaal;
  - c) finaal.
3. Etappides 1/64- kuni 1/2-finaalini vastutavad mängukorralduse eest kodu- ja külalismeeskond, finaali korraldamine on EJLi vastutusel.
4. Juhised jagunevad soovituslikeks ja kohustuslikeks.

### II peatükk – 1/64- kuni 1/8-finaal

1. Karikavõistluste mängupäev on kodumeeskonnale sündmus. Mängule kutsutakse läbi olemasolevate kanalite (tutvused, koduleht, kohalik ajakirjandus, sotsiaalmeedia jne) võimalikult palju publikut, sest pealtvaataja on mängu sama oluliseks komponendiks kui meeskonnad, kohtunikud jne. Olenemata vastasest kaasatakse kariakmängu vaatama nii palju kohalikku kogukonda ja meeskonna sõprade-tuttavate ringi kui võimalik. Ka külalismeeskond kutsub oma fännid mängule kaasa. Võimalusel ja senisel puudumisel luuakse meeskondade vahel sõprussidemed, mis kestavad kauem kui üks mäng.
2. Mängukorraldus
  - 2.1 Soovituslikud kriteeriumid:
    - 2.1.1 *Võistkondade saabumine ja väljak.* Hea tava kohaselt on mänguväljak reeglitele ja nõuetele vastavalt ette valmistatud tund enne mängu algust (sh on lõppenud muude võistkondade treeningud). Meeskondadel on vaba juurdepääs riietusruumidesse. Kodumeeskonna esindaja võtab külalised vastu, tervitab ja juhatab neile vajalikud ruumid, pinnad kätte.
    - 2.1.2 *Heli ja muusika.* Kui enne mängu algust, poolajal ja pärast mängu on meeleolu tekitamiseks võimalik mängida muusikat, siis on seda soovituslik teha. Ansambli ja/või muusiku olemasolu korral võib julgesti kasutada seda võimalust atmosfääri võimendamiseks. Mängitava muusika "hea maitse" määrab kodumeeskond.
    - 2.1.3 *Tegevused poolajal.* Poolajal võib pakkuda publikule meelelahutust muusika ja/või mõne kaasava mängu näol.
  - 2.2 Kohustuslikud kriteeriumid
    - 2.2.1 *Teadustamine.* Olenemata mängu vastaste liigalisest kuuluvusest, peab karikamängude 1/64- kuni 1/8-finaalis olema teadustus. Teadustuse eest vastutab kodumeeskond. Võimalusel tuleb kodumeeskonnal teha kodu- ja külalisvõistkonna protokollilehest koopia, et teadustaja saaks seda oma töös kasutada. Teadustaja tervitab publikut, tutvustab vastaseid (liigaline kuuluvus jne), viib kurssi, mis mänguga on tegemist, loeb viie minuti jooksul enne või pärast mängu avavilet ette võistkondade koosseisud jne. Mängu jooksul annab ta publikule infot väravatest, seisust ja vahetusest. Teadustamine võib toimuda helitehnika, ruupori, megafoni, valju hääle vm meetodil, mis



võimaldab kõigil pealtvaatajatel olla kursis vajaliku infoga.

- 2.2.2 *Lipud*. Mõlemad meeskonnad peavad mängule saabuma meeskonna lipuga ja seda mängu eel ja ajal eksponeerima. Nt võib meeskonna kapten vm esindaja varda külge seatud lipuga meeskonna ees kätlemisele-tervitamisele minna. Lipp on sümbol, mõlemad meeskonnad hea tava alusel austavad nii oma kui vastasmeeskonna lippu.

### **III peatükk – 1/4- ja 1/2-finaal**

1. Kevadiste karikamängude (1/4- ja 1/2-finaal) läbiviimine lähtub Meistriliiga juhendist. Kui mõni Teise või madalama liiga meeskond jõuab karikavõistluste veerand- ja poolfinaali ning peab läbi viima kodumängu, siis on kohustus lähtuda Meistriliiga juhendist, sest selline sündmus on iga madalama liiga klubi jaoks pidupäev, mille nimel on lisaks meeste platsil kohustatud pingutama ka kõik teised klubi seotud inimesed.
2. Veerand- ja poolfinaalmängude eel on võistkondade sissemarsi eel kohustuslik mängida karikamängude signatuuri, mille annab klubidele EJK.
3. Mängukorraldus
- 3.1 Soovituslikud kriteeriumid erinevalt Meistriliiga juhendist
  - 3.1.1 *Mängust teavitamine*. Karika veerand- ja poolfinaal ei ole lihtsalt liigamäng, seega peaks meeskond-klubi igal võimalikul viisil üritama tõmmata mängule tähelepanu ning kaasama võimalikult palju inimesi. Soovituslik publikuarv on 2013. aastal toimuvates veerandfinaalides on 300 või enam, poolfinaalis 500 või enam. Seega on ühise pingutusega võimalik saavutada igal Eesti jalgpalliklubil.
  - 3.1.2 *Videokokkuvõtte ja muu kajastus*. Iga kodumeeskond peaks tegema karikamängust võimalikult atraktiivse videokokkuvõtte ning edastama selle 24 tunni jooksul peale mängu lõppu Eesti Jalgpalliliidule ja võimalusel levitama seda oma kanalites. Iga karikamängu peaks pildistama vähemalt algaja fotograaf ning klubil on rangelt soovituslik avaldada karika veerandfinaalist artikkel klubi kodulehel.

### **IV peatükk – Karikafinaal. Evald Tipneri karikas**

1. Eesti karikafinaali korraldab Eesti Jalgpalli Liit.
2. Karikafinaal toimub maikuu viimasel laupäeval A. Le Coq Arenal.
3. Eesti karikafinaali on kaasatud kõik Eesti jalgpalliklubi ning klubidel on kohustus karikafinaali korralduse igati kaasa aidata. Eelkõige väljendub see lipu ja lippuri saatmisel proovidesse ning finaalmängule.
4. Samas on ka kõikide klubide moraalne kohustus külastada Eesti karikafinaali kogu meeskonnaga. Evald Tipneri karika väljamängimine on kõigi Eesti jalgpallurite heasoovlik pidupäev.