

# **Eesti 2012/2013.a saaljalgpalli meistrivõistluste juhend**



Kinnitatud EJL juhatuse poolt 7.09.2012

## SISUKORD

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

Artikkel 27 – EJK distsiplinaareeskirjad .....	14
Artikkel 28 – Hoiatused ja eemaldamised.....	15
Artikkel 29 – Protesti esitamine .....	16
Artikkel 30 – Apellatsiooni esitamine .....	16
Artikkel 31 – Doping .....	16
Artikkel 32 – Mängukäigu ja tulemuse eelnev fikseerimine .....	16
<b>XII LÕPPSÄTTED .....</b>	<b>17</b>
Artikkel 33 – Jõustumine .....	17
<b>LISA I: EJK-i poolsed miinimumnõuded esmaabikoti sisule.....</b>	<b>18</b>

## **SISSEJUHATUS**

Eesti saalijalgpalli meistrivõistlused on Eesti Jalgpalli Liidu (edaspidi EJL) klubidevahelised võistlused, kus selgitatakse Eesti meister saalijalgpallis, üldine paremusjärjestus ning Eestit UEFA Futsal Cup'il esindav võistkond.

## **I ÜLDSÄTTED**

### **Artikkel 1 – Reguleerimisala**

Käesolev juhend reguleerib Eesti saalijalgpalli meistrivõistlusi meistriliigas, esiliigas ja teises liigas.

### **Artikkel 2 – Organiseerimine**

1. Eesti saalijalgpalli meistrivõistlusi organiseerib ja juhib EJL.
2. EJL korraldab Eesti saalijalgpalli meistrivõistlusi (edaspidi võistlused) igal hooajal.
3. EJL-i 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 saalijalgpalli komisjon (edaspidi komisjon) toetab peasekretäri kõigis võistlustega seotud küsimustes nõustajana;
  - b) kohtunike komisjon korraldab kohtunike tegevust.
5. Võistlusi viib läbi EJL-i võistluste osakond vastavalt käesolevale juhendile.
6. Distsiplinaarkomisjon käsitleb kontrolli ja distsipliiniga seotud küsimusi vastavalt EJL-i juhatuse poolt kehtestatud distsiplinaarreeglistikule.

## **II OSAPOOLTE KOHUSTUSED**

### **Artikkel 3 – EJL-i kohustused**

1. EJL loob 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 kannab võistluste administreerimise kulud, k.a mängukohtunike tasustamise kulud ning auhinnad.

### **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;
  - 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).
2. Klubi/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 klubi/võistkonnad.
  5. Klubi/võistkond on kohustatud tasuma tähtaegselt kõik käesolevast juhendist ning distsiplinaarkomisjoni otsustest tulenevad maksud, trahvid ja tasud.
  6. Koduväljakul mängiv klubi/võistkond on kohustatud kindlustama:
    - a) reeglitekohaste mõõtmetega ja märgistusega väljakud ja väravad;
    - b) mängupallid;
    - c) lauakohtuniku ja ajavõtusüsteemi ning meistri- ja esiliigas lisaks elektroonilise tabloo;
    - d) teadustuse;
    - e) valgustuse (meistriliigas vähemalt 600 luxi);
    - f) riietusruumid ja pesemisvõimaluse võistkondadele ja kohtunikele;
    - g) korra saalis, võistkondade, kohtunike ja pealtvaatajate ohutuse ning julgeoleku.
  7. Igal võistkonnal peab olema mängul kaasas esmaabikott, mis vastab käesoleva juhendi Lisas I välja toodud miinimumnõuetele.
  8. Kodumängu korraldab klubi on vastutav vajaduse korral kiirabi kutsumise eest.
  9. Kõik klubi/võistkonnad annavad tasuta EJL-ile õiguse mitteäriksel eesmärgil edendustegevuseks kasutada ning volitada teisi kasutama võistlustel 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).
  10. Kui sissepääs mängule on piletitega, siis lubatakse EJL-i ametnikud töötõendi esitamisel tasuta sisse.
  11. 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 Saaljalgpalli reegleid, mis on vastu võetud FIFA poolt;
  - c) täitma klubi/võistkonna kodukorda, põhikirja jt dokumente ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastuvõetud otsuseid;
  - d) täitma EJL-i, FIFA ja UEFA, põhikirja, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
  - e) 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 tegutsevale jalgpallialasele vahekohtule, tunnustades vahekohtu otsust lõplikuna ja kohustudes seda tingimusteta täitma;
  - f) 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);
  - g) 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.
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/võistkonna nime, embleemi ja mängijate särgiga (kaasa arvatud särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).

## **III AUTASUSTAMINE**

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

1. Eesti meistrit autasustatakse rändkarikaga ja diplomiga ning võistkonna liikmeid diplomitega ja medalitega.
2. Meistriliigas teisele ja kolmandale kohale tulnud võistkondi autasustatakse diplomitega ja nende liikmeid diplomitega ja medalitega.
3. Esiliiga võitjat autasustatakse karika ja diplomiga ning võistkonna liikmeid diplomitega.
4. Esiliigas teisele ja kolmandale kohale tulnud võistkondi ja nende liikmeid autasustatakse diplomitega.

5. Teise liiga võitjat autasustatakse karika ja diplomiga ning võistkonna liikmeid diplomitega.
6. Teises liigas teisele ja kolmandale kohale tulnud võistkondi ja nende liikmeid autasustatakse diplomitega.

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

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

1. Võistlustest võivad osa võtta kõik võistkonnad, kes aktsepteerivad EJK-i põhikirja, käesolevat juhendit ning teisi EJK-i poolt välja antud normdokumente ja on tasunud tähtajaks liiga liikmemaksu.
2. Meistriliigas on õigus osaleda 8 võistkonnal, kelleks on 2011/2012.a hooajal meistriliigas 1.-6. kohale tulnud võistkonnad, esiliiga võitja ja meistriliiga üleminekumängude võitja.
3. Esiliigas on õigus osaleda 8 võistkonnal, kelleks on 2011/2012.a hooajal meistriliiga 8. kohale tulnud võistkond, meistriliiga üleminekumängude kaotaja, esiliigas 3.-6. kohale tulnud võistkonnad, teise liiga võitja ja esiliiga üleminekumängude võitja.
4. Teises liigas on õigus osaleda ülejäänud registreerunud võistkondadel, kes jagatakse EJK-i võistluste osakonna poolt regionaalse printsibi alusel kuni 10 võistkonnaga alagruppidesse vastavalt võistlustele registreerunud võistkondade arvule.
5. Võistlustele lubatakse võistkonnad, kes on esitanud EJK-ile taotluse viimase poolt etteantud vormil ja määratud tähtajaks.
6. Iga klubi võib ühes liigas välja panna vaid ühe võistkonna. Samanimelised võistkonnad erinevates liigades saavad olla vaid ühel klubil (mitte võistkonnal).
7. Võistkond võib enne hooaja algust koos põhivõistkonna registreerimisega EJK-is registreerida ühe madalama liiga võistkonna oma duubelvõistkonnaks (nõutav mõlema võistkonna esindaja kirjalik nõusolek).
8. Kui meistriliiga võistkonna duubelvõistkond osaleb esiliigas sama klubi nime all (s.o. niinimetatud II võistkonnana), ei saa see võistkond tõusta meistriliigasse. Meistriliigasse tõusmise ja üleminekumängudel osalemise aluseks saab sellisel juhul esiliiga lõpptabel, kus meistriliiga klubi II võistkonna kohta ei arvestata. Kui meistriliiga võistkond langeb esiliigasse ning mängib järgmisel hooajal esiliigas ja II võistkond jääb esiliigasse püsima, siis langeb II võistkond esiliigast välja teise liigasse sõltumata saavutatud kohast.
9. Kui esiliiga võistkonna duubelvõistkond osaleb teises liigas sama klubi nime all (s.o. niinimetatud II võistkonnana), ei saa see võistkond tõusta esiliigasse. Esiliigasse tõusmise ja üleminekumängudel osalemise aluseks saab sellisel juhul teise liiga lõpptabel, kus esiliiga klubi II võistkonna kohta ei arvestata.
10. Liigade koosseisud kinnitab EJK-i juhatus.
11. Kui klubi/võistkond loobub võistlustel osalemast enne meistrivõistluste algust, saab osalemise õiguse klubi/võistkond, kes saavutas eelmise hooaja meistrivõistlustel kõrgema koha.
12. EJK-i juhatusel on õigus teha võistlussüsteemi muudatusi vastavalt registreerunud võistkondade arvule.

## **Artikkel 8 – Ringide arv**

1. Võistlused koosnevad kaheringilisest põhiturniirist, mis viiakse läbi kodus-väljas printsiibil ja karikasüsteemis mängitavatest kohamängudest.
2. Kohamängudele pääsevad meistriliiga põhiturniiril 1.-6. kohale tulnud võistkonnad, kes selgitavad välja Eesti meistrivõistluste paremusjärjestuse.

## **Artikkel 9 – Võistluste süsteem**

1. Põhiturniiril selgub võistkondlik paremusjärjestus saavutatud punktide üldsumma järgi, kusjuures võit annab 3 punkti, viik 1 punkti ja kaotus 0 punkti. Võistkonnale, kes annab loobumiskaotuse või 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. Meistriliiga põhiturniiril 1.-6. koha saavutanud võistkonnad mängivad karikasüsteemis meistritiitlile. Veerandfinaalides kohtuvad põhiturniiril 3. koha saavutanud võistkond 6. koha saavutanud võistkonnaga ning 4. koha saavutanud võistkond 5. koha saavutanud võistkonnaga. 3. ja 6. koha omavahelise kohtumise võitja kohtub poolfinaalis põhiturniiril 2. koha saavutanud võistkonnaga ning 4. ja 5. koha omavahelise kohtumise võitja põhiturniiri võitjaga.
4. Veerand- ja poolfinaalides mängitakse kaks mängu kodus-võõrsil põhimõttel. Esimene mäng mängitakse põhiturniiril madalama koha saavutanud võistkonna koduväljakul. Edasi pääseb võistkond, kes kahe mängu kokkuvõttes lõi rohkem väravaid. Kui väravate arv on võrdne, siis pääseb edasi võistkond, kes lõi rohkem väravaid võõrsil. Kui ka see on võrdne, siis mängitakse lisaaeg 2x5 minutit. Lisaaeg ei kehti võõrsil löödud väravate eelis. Kui ka lisaaeg ei selgita võitjat, siis lüüakse 6m karistuslööke. Mõlemast võistkonnast lööb viis mängijat. Kui ka pärast seda on tulemus viigiline, siis jätkatakse ühekaupa löömist kuni võitja selgumiseni.
5. Poolfinaalide võitjad mängivad finaalis kuni kahe võiduni. Esimene mäng mängitakse põhiturniiril madalama koha saavutanud võistkonna koduväljakul ning teine ja vajadusel ka kolmas mäng mängitakse põhiturniiril kõrgema koha saavutanud võistkonna koduväljakul. Kõikides mängudes selgitatakse välja võitja. Normaalaja viigilise tulemuse korral mängitakse lisaaeg 2x5 minutit. Kui ka lisaaeg ei selgita võitjat, siis lüüakse 6m karistuslööke. Mõlemast võistkonnast lööb viis mängijat. Kui ka pärast seda on tulemus viigiline, siis jätkatakse ühekaupa kuni võitja selgumiseni.
6. Poolfinaalide kaotajad selgitavad 3. koha omaniku kahe mänguga kodus- võõrsil põhimõttel. Esimene mäng mängitakse põhiturniiril madalama koha saavutanud võistkonna koduväljakul. 3. koha võidab võistkond, kes kahe mängu kokkuvõttes



lõi rohkem väravaid. Kui väravate arv on võrdne, siis võidab 3. koha võistkond, kes lõi rohkem väravaid võõrsil. Kui ka see on võrdne, siis mängitakse lisaaeg 2x5 minutit. Lisaajal ei kehti võõrsil löödud väravate eelis. Kui ka lisaaeg ei selgita võitjat, siis lüüakse 6m karistuslööke. Mõlemast võistkonnast lööb viis mängijat. Kui ka pärast seda on tulemus viigiline, siis jätkatakse ühekaupa karistuslöövide löömist kuni võitja selgumiseni.

7. Esiliiga võitja tõuseb järgmiseks hooajaks meistriliigasse. Meistriliigas 8. koha saavutanud võistkond langeb järgmiseks hooajaks esiliigasse.
8. Meistriliigas 7. koha saavutanud võistkond mängib üleminekumänge esiliigas 2. koha saavutanud võistkonnaga. Üleminekumängude võitja mängib järgmisel hooajal meistriliigas ja kaotaja esiliigas.
9. Esiliigas 8. kohale jäänud võistkond langeb järgmiseks hooajaks teise liigasse ning teise liiga võitja tõuseb esiliigasse.
10. Esiliigas 7. koha saavutanud võistkond mängib üleminekumänge teises liigas 2. koha saavutanud võistkonnaga. Üleminekumängude võitja mängib järgmisel hooajal esiliigas ja kaotaja teises liigas.
11. Kui teises liigas moodustatakse alagrupid, selgitatakse teise liiga võitja ning paremuselt teine võistkond EJK-i poolt määratud süsteemi alusel lähtuvalt alagruppide arvust.

### **Artikkel 10 – Üleminekumängud**

1. Üleminekumängudel mängitakse esmalt turniiritabelis madalamal oleva võistkonna koduväljakul ja kehtivad kõrgemas liigas osaleva võistkonna liiga mängude läbiviimise nõuded.
2. Üleminekumängudel mängitakse karikasüsteemis kodus-väljas printsibil. Üleminekumängude võitja on võistkond, kes lööb kahe mängu kokkuvõttes rohkem väravaid. Kahe mängu kokkuvõttes võrdse tulemuse korral on võitja see võistkond, kes lööb rohkem väravaid vastase koduväljakul. Kui ka siis on võistkonnad võrdses seisus, mängitakse peale teist mängu lisaaeg 2x5 minutit. Lisaajal ei kehti võõrsil löödud väravate eelis. Kui ka lisaaeg ei selgita võitjat, siis lüüakse 6m karistuslööke. Mõlemast võistkonnast lööb viis mängijat. Kui ka pärast seda on tulemus viigiline, siis jätkatakse ühekaupa karistuslöövide löömist kuni võitja selgumiseni.

## **V REGISTREERIMINE JA LIIGA LIIKMEMAKS**

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

1. Võistkondade registreerimiseks on vaja EJK-i esitada järgmised dokumendid:
  - a) EJK-i vormil võistkonna avaldus-ankeet ning klubi ankeet ühes eksemplaris;
  - b) klubi kohustuste ja heakskiidu kinnitus;
  - c) koduväljaku hindamise akt.
2. Võistkonna registreerimisdokumentide esitamise viimane kuupäev on 1. oktoober või sellele eelnev tööpäev.
3. Hilinejaid registreeritakse võistlustele ainult EJK-i peasekretäri otsuse alusel ja nende liiga liikmemaks on kahekordne.
4. Võistluste jooksul ei ole lubatud muuta võistkonna nime.

## **Artikkel 12 – Liiga liikmemaks**

1. Liiga liikmemaksu tasumine on võistlustele registreerimise aluseks vastavalt EJL-i poolt esitatud arvele.
2. Võistlustel on kehtestatud liiga liikmemaks, mis on võistkonna kohta:
  - a) meistriliigas 3 kehtivat miinimumpalka;
  - b) esiliigas 2,5 kehtivat miinimumpalka;
  - c) teises liigas 1,5 kehtivat miinimumpalka.
3. Liiga liikmemaks (esitada maksekorralduse koopia või maksta kohapeal) peab olema tasutud 15. oktoobriks või sellele eelnenud tööpäevaks EJL-i arvele.
4. Kõik eelmiste hooegade võlgnevused tuleb tasuda hiljemalt 15. oktoobriks.
5. 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 ülesandmine ja õigus osaleda mängus**

1. Võistkonda saab üles anda mängijaid, kes on registreeritud klubisse.
2. Mängijate registreerimine klubisse toimub vastavalt EJL-i Mängijate staatust ja üleminekuid reguleerivale korrale.
3. Võistlusteks lubatakse ühte võistkonda üles anda kuni 20 mängijat, kuid mitte vähem kui 8 mängijat, kellest igas mängus võib osaleda kuni 12 mängijat.
4. Mängijate võistkonda ülesandmine uueks hooajaks algab esimesel tööpäeval pärast 10. oktoobrit.
5. Mängijate ülesandmine võistkonda toimub EJL-i registreerimise ja informatsiooni süsteemi (edaspidi ERIS) kaudu kuni vastava liiga esimesele mängule eelneva päeva lõpuni.
6. ERIS-e kaudu saab võistkonda üles anda vaid oma klubi mängijaid. Teiste klubide mängijaid saab võistkonda üles anda vaid EJL-i sekretariaadis.
7. Mängijate ülesandmiseks EJL-i sekretariaadis tuleb eelnevalt kokku leppida aeg EJL-i võistluste osakonnaga. EJL-i sekretariaadis saab mängijaid üles anda kuni esimesele vastava liiga mängule eelneva tööpäeva kella 14.00-ni.
8. Esimese ja teise ringi vahelisel perioodil on lubatud uute mängijate ülesandmine. Uus mängija on mängija, kes ei ole jooksvatel saaljalgpalli meistrivõistlustel olnud üles antud ühtegi võistkonda. Sellised mängijad kaotavad võistlustel osalemisega õiguse osaleda jalgpalli Meistri- või Esiliigades kuni 30. juunini 2013.a.
9. Mängijate võistkonna vahetus on lubatud esimese ja teise ringi vahelisel perioodil vaid madalamast liigast kõrgemasse.
10. ERIS-e kaudu saab mängijaid võistkonda üles anda kuni vastava liiga teise ringi esimesele mängule eelneva päeva lõpuni.
11. EJL-i sekretariaadis saab mängijaid võistkonda üles anda ja võistkonda vahetada kuni vastava liiga teise ringi esimesele mängule eelneva tööpäeva kella 14.00-ni.
12. Saaljalgpalli meistrivõistlustele ei tohi üles anda mängijaid ega osaleda mängijad, kes on üles antud või on osalenud 2012.a. hooajal jalgpalli Meistri- ja Esiliigas. Erandina tohib neid üles anda Saaljalgpalli meistrivõistlustele 5 tööpäeva jooksul peale tema võistkonna Meistri- või Esiliiga viimast mängu. Need mängijad

- kaotavad sellise ülesandmisega automaatselt õiguse osaleda järgmisel hooajal jalgpalli Meistri- ja Esiliigades kuni 30. juunini.
13. Teise ja madalamate liigade mängijad või 2012.a jalgpalli meistrivõistlustel mitteosalenud mängijad, kes on varem mänginud Meistri- või Esiliigas ja antakse üles saali jalgpalli meistrivõistlustele ning soovivad järgmisel hooajal taas osaleda Meistri- või Esiliigades, peavad ennast maha võtma saali jalgpalli meistrivõistlustelt hiljemalt 31. detsembril.
  14. Mängijad, kes pole varem jalgpalli Meistri- ja Esiliigas osalenud, kaotavad õiguse osaleda saali jalgpalli meistrivõistlustel peale osalemist jalgpalli 2013.a. Meistri- või Esiliigades.
  15. Mängija üles andmise ja võistlustel osalemise eelduseks on kehtiva jalgpalluri litsentsi olemasolu.
  16. Võistlustele saab üles anda klubisse registreeritud mängijaid, kes on täitnud järgmised nõuded:
    - a) omab kehtivat jalgpalluri litsentsi;
    - b) Eesti kodakondsuseta mängija ning Euroopa Liidu ja Euroopa Majanduspiirkonna liikmesriigi kodakondsuseta mängija omab elamisluba;
    - c) 1994.a ja hiljem sündinud mängijad on esitanud EJL-le arstliku kontrolli läbiviinud arsti kehtiva positiivse otsuse mängija tervisliku seisundi kohta.
  17. EJL-le esitatud dokumentide õigsuse ja mängija vastavuse eest ülesandmistingimustele vastutab klubi/võistkond.
  18. Võistlustele lubatakse üles anda mängijaid, kes on sündinud 1996. aastal või varem.
  19. Võistlustel on lubatud ühte võistkonda üles anda 4 välismängijat kellel pole Eesti, Euroopa Liidu ja/või Euroopa Majanduspiirkonna liikmesriigi kodakondsust ega Eestis välja antud välismaalase passi. Välismängijate arvestusse ei loeta mängijaid, kes on sündinud Eestis või kes on mänginud Eesti jalgpalli meistrivõistlustel vähemalt 7 hooaega. Mänguprotokollis tohib kanda 2 välismängijat, kellel on kehtiv elamisluba.
  20. Põhivõistkonna eest võib ühes mängus kaasa mängida kuni 3 duubelvõistkonna mängijat ning duubelvõistkonna eest kuni 2 põhivõistkonna mängijat. Põhivõistkonna eest võib hooaja jooksul kaasa mängida iga duubelvõistkonna mängija kuni viis (5) korda. Duubelvõistkonna eest on lubatud kaasa mängida ainult neil põhivõistkonna mängijatel, kes on põhivõistkonna eest osalenud võistlustel mitte rohkem kui viis (5) korda.
  21. Juhul, kui võistkond eksib käesoleva juhendi punktis 20 toodud reeglite vastu, käsitletakse seda kui ülesandmata mängijate kasutamist.
  22. Duubelvõistkonna mängija osalemine kõrgema liiga mängus võistkonda üles andmata on lubatud ainult juhul, kui mängija oli duubelvõistkonda üles antud enne kõrgema liiga ülesandmistähtaja lõppu ja mängija täidab kõiki teisi juhendi nõudeid.
  23. Duubelvõistkonna mängija puhul arvestatakse kõrgemas liigas saadud karistuse eest vahele jäetud mäng viie korra hulka, mida tal on lubatud kõrgemas liigas mängida.
  24. Üleminekumängudel on lubatud mängida ainult mängijatel, kes on üles antud sellesse võistkonda.

## **VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAJAD**

### **Artikkel 14 – Mängupäevad**

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

### **Artikkel 15 – Mängu alguse kellajaad**

1. Tööpäevadel alustatakse mängudega mitte varem kui 17.00 ja mitte hiljem kui 21.00. Laupäevadel, pühapäevadel ja riiklikel pühadel alustatakse mängudega mitte varem kui 10.00 ja mitte hiljem kui 21.00.
2. Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu kuni 15 minutit pärast määratud mängu algusaega.
3. Ühe võistkonna meistri- ja karikavõistluste mängu võib mängida kahel järjestikusel päeval.

## **VII MÄNGUREEGLID JA PROTOKOLLI TÄITMINE**

### **Artikkel 16 – Mängureeglid**

1. Mängimisel järgitakse FIFA poolt avaldatud Mängureegleid.
2. Meistrivõistlustel on mänguaeg 2 x 20 minutit. Mänguaega arvestatakse ainult siis, kui pall on mängus.
3. Kahe poolaja vahel on vaheaeg kuni 15 minutit.
4. Mängu alguses peab võistkonnas olema vähemalt 5 mängijat. Vastasel juhul määratakse võistkonnale loobumiskaotus.
5. 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**

Mängu pall peab vastama FIFA saaljalgpalli reeglitele (ümbermõõt 62-64 cm) ning peab kandma ühte järgnevatest kirjetest: "FIFA APPROVED", "FIFA INSPECTED" või "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD".

### **Artikkel 18 – Mänguprotokoll**

1. Mänguprotokoll on dokument, kuhu kantakse mängus osalevate võistkondade koosseisud, ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik. Mängu alustamise eelduseks on täidetud mänguprotokollil esitamise kohtunikule.
2. Mänguprotokollil vorm on EJL-i kodulehel [www.jalgpall.ee](http://www.jalgpall.ee) (alajaotuses „Dokumendid“). Võistkonna esindaja kannab protokollil kõigi mängus osalevate mängijate numbrid, täisnimed (perekonna- ja eesnimi), samuti tehnilises alas

viibivate ametnike täisnimed. Kõik protokolliga kantud mängijad peavad omama jalgpalluri litsentsi. Protokoll tuleb täita trükitähtedega ja sellele peab alla kirjutama klubi esindaja. Mängija, keda pole enne mängu algust protokolliga kantud, ei tohi mängus osaleda. Protokolliga kantud mängijate nimede õigsuse ja nende õiguse eest osaleda antud mängus vastutab klubi.

3. Mõlemad võistkonnad peavad esitama oma võistkonna andmetega täidetud protokolliga kohtunikule vähemalt 15 minutit enne mängu.
4. Ühes kohtumises tohib võistkond protokolliga kanda kuni 12 mängijat.
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. EKL määrab igale meistriliiga ja esiliiga mängule kaks kohtunikku ning teise liiga mängule ühe kohtuniku.
2. Vastuvõttevõistkond peab tagama lauakohtuniku.

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

Kohtunikud peavad mängupaika saabuma vähemalt 30 minutit enne mängu algust.

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

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

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

Pärast mängu lõppu kannab kohtunik protokolliga löödud väravad ja karistused, märkides ka toimumise minuti ning informeerib EKL-i võistluste osakonda faksil 6279 969 või e-mailil [comp@jalgpall.ee](mailto:comp@jalgpall.ee) ning hiljemalt 48 tunni jooksul peab protokolliga jõudma EKL-i.

## **IX MÄNGUVORMID**

### **Artikkel 23 – Mänguvormid**

1. Ühe võistkonna mängijad peavad kandma sama värvi mängusärke, pükse ja põlvikuid. Kohustuslik on kanda säärekaitsmeid.
2. Värava vaht peab kandma väljakumängijatest erinevat värvi riietust.
3. Meistriliiga võistkonnal peavad olema kaks erinevat värvi võistlusvormi, soovitatavalt üks hele ja teine tume.
4. Vahetusmängijad peavad kandma veste, mille värv erineb oluliselt mängusärgist.
5. Võistkonnad peavad kandma mänguvormi, mille nad on märkinud võistkonna avaldus-ankedis esimesena. Sama värvi mängusärgide ja/või sääraste korral vahetab särgid ja/või säärised külalisvõistkond.
6. Numbrid mängusärgidel võivad olla vahemikus 1-99 ja asetsevad mängusärgi seljal.

7. Numbrid mängupükstel võivad olla vahemikus 1-99 ja asetsevad pükste paremal küljel.
8. Mänguvormi särgil ja pükstel peavad olema samad numbrid.
9. Mängusärgi seljal oleva numbriga kõrgus peab olema vahemikus 25-35 cm ja selgesti loetav.

#### **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.

#### **Artikkel 26 – Mängu katkestamine**

1. Mängimiseks sobimatu väljaku, kohtunike terviserikke või muu ettearvamatu põhjuse tõttu peatab kohtunik mängu. Kui mängu ei ole mõistliku aja jooksul võimalik jätkata, katkestab ta mängu.
2. Katkestatud mängu korral, kui mängitud on alla 50% mänguajast, tuleb kogu mäng mängida uuesti. Kõik hoiatused ja eemaldamised tühistatakse, v.a. distsiplinaarsed erijuhtumid, mis suunatakse Distsiplinaarkomisjoni erietsuse tegemiseks
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.
4. Edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud katab EJK.

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

#### **Artikkel 27 – EJK distsiplinaareeskirjad**

1. Võistkondade, nende ametnike või võistkonna nimel mänguga seotud ametikohustusi täitvate isikute sooritatud distsiplinaarrikkumiste korral kohaldatakse Distsiplinaarkomisjoni põhimäärust ning EJK-i poolt rakendatavaid tasusid ja trahve.
2. Osavõtvad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta ettenähtud ajal. Mängule mitteilmunud võistkonnale kantakse turniiritabelisse loobumiskaotus (- : +). Mängule tulnud võistkonnale arvestatakse võit.
3. Mängu alustamisega ei tohi viivitada üle 15 minuti. Mängu alustamise üle otsustab kohtunik.

4. Loobumiskaotuse puhul kantakse tabelisse vastasvõistkonna võit tulemusega - : + ja kehtima jäävad loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused. Loobumise andnud võistkond tasub 1,5 miinimumpalga suuruse summa vastavalt EJL-i määrusele maksudest ja trahvidest (kehtib ka loobumisest etteteatamise korral).
5. 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 28 – Hoiatused ja eemaldamised**

1. Mänguväljakult eemaldatud mängija on diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud võistlustel peetavaks mänguks. Distsiplinaarkomisjonil on õigus seda karistust karmimaks muuta. Tõsiste rikkumiste korral võib Distsiplinaarkomisjon karistust laiendada ka teiste sarjade mängudele.
2. Mängija on automaatselt diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud võistlustel peetavaks mänguks pärast igat kolmandat hoiatust, mille eest ta ei ole karistust kandnud.
3. Diskvalifitseeritud mängijal on keelatud osaleda järgmises realselt peetavas meistrivõistluste mängus ja/või järgmistes realselt peetavates mängudes vastavalt Distsiplinaarkomisjoni otsusele.
4. Kui treener või mängiv treener on diskvalifitseeritud, ei tohi ta olla protokollil kantud (ja vastavalt viibida tehnilises alas) ei treeneri, mängija ega muu ametiisikuna. Diskvalifitseeritud treener, mängiv treener ja ametiisik ei tohi mängupaigas enne mängu algust kuni mängu lõpuni mitte mingil viisil juhendada ega kontakteeruda meeskonnaga.
5. Samuti mängija, kes on diskvalifitseeritud, ei tohi olla protokollil kantud, samuti ei treeneri ega mistahes muu ametiisikuna.
6. Hoiatused ei kandu ühest liigast, sarjast ega hooajast teise. Samuti ei kandu hoiatused lõppenud hooajast üleminekumängudele ega üleminekumängudest järgnevasse hooaegadesse.
7. Kui lõppenud hooajast jääb mängijale mängukeeld, siis kandub see automaatselt üleminekumängudele või järgnevasse hooaegadesse. Üleminekumängudest kanduvad karistused järgnevasse hooaegadesse.
8. 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.
9. Juhul kui võistkonnas mängib kaasa diskvalifitseeritud või üles andmata mängija tühistatakse mängu tulemus ja määrusi rikkunud võistkonnale arvestatakse kaotus. Vastasvõistkonnale arvestatakse võit ja tabelisse kantakse 3 punkti. Määrusi rikkunud võistkonna väravad annuleeritakse ja mängutulemuseks märgitakse - : ... (vastaste poolt löödud väravate arv). Vastasvõistkonna poolt löödud väravad jäävad kehtima, samuti jäävad jõusse kõik mängus saadud hoiatused ja eemaldamised. Määrusi rikkunud võistkonna mänguprotokollil kantud mängija(te) eelnevad karistused jäävad jõusse. Kandmata jäänud karistus tuleb ära kanda järgmises realselt peetavas meistrivõistluste mängus.

10. EJL ei ole kohustatud teavitama võistkondi mängudes saadud kollastest ja punastest kaartidest. Mängijate saadud kollaste ja punaste kaartide arvestuse eest vastutab klubi/võistkond.
11. Distsiplinaarkomisjoni otsused edastatakse võistkondadele kirjalikult hiljemalt 3 tööpäeva jooksul pärast karistuse määramist.

### **Artikkel 29 – Protesti esitamine**

1. Protesti esitamise korral tuleb see fikseerida mängu protokollis ja hiljemalt 24 tunni jooksul esitada kirjalikult pikem selgitus ning tõendusmaterjal EJL-i aadressil.
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 protokollile kanda, kui sellest on teada antud mängu lõppedes.
3. Protestide arutlusele võtmiseks tuleb maksta kautsjon 0,5 miinimumpalka 72 tunni jooksul EJL-i arvele. 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 mõjutas.
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 30 – Apellatsiooni esitamine**

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

### **Artikkel 31 – Doping**

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

### **Artikkel 32 – Mängukäigu ja tulemuse eelnev fikseerimine**

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.



## **XII LÖPPSÄTTED**

### **Artikkel 33 – Jõustumine**

Käesolev juhend jõustub selle heakskiitmisel EJL-i juhatuse poolt ja kehtib hooajal 2012/2013.

## **LISA I: EJL-i poolsed miinimumnõuded 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