

Eesti 2013.a rahvajalgpalli liiga juhend



Kinnitatud EJL-i juhatuse poolt 29.01.2013

SISUKORD

SISSEJUHATUS	4
I ÜLDSÄTTED	4
Artikkel 1 – Reguleerimisala	4
Artikkel 2 – Organiseerimine.....	4
II OSAPOOLTE KOHUSTUSED	4
Artikkel 3 – EJK-i kohustused	4
Artikkel 4 – Võistkondade kohustused	4
Artikkel 5 – Mängijate kohustused	5
III AUTASUSTAMINE	6
Artikkel 6 – Karikas ja diplomid.....	6
IV OSAVÕTJAD JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM	7
Artikkel 7 – Võistlustest osavõtjad	7
Artikkel 8 – Võistluste süsteem.....	7
V REGISTREERIMINE	7
Artikkel 9 – Võistkonna registreerimine ja liiga liikmemaks.....	7
Artikkel 10 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus	8
VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD	8
Artikkel 11 – Mängupäevad	8
Artikkel 12 – Mängu alguse kellaajad	8
VII MÄNGUVÄLJAKUD	8
Artikkel 13 – Nõuded mänguväljakule	8
VIII MÄNGUREEGLID JA PROTOKOLLI TÄITMINE	9
Artikkel 14 – Mängureeglid	9
Artikkel 15 – Mänguprotokoll	9
Artikkel 16 – Mängijate vahetamine.....	9
Artikkel 17 – Vaheaeg poolaegade vahel	9
IX KOHTUNIKUD	10
Artikkel 18 – Määramine	10
Artikkel 19 – Kohtunike saabumine mängupaika	10
Artikkel 20 – Mänguprotokolli edastamine EJK-ile	10
X MÄNGUVORMID	10
Artikkel 21 – Mänguvormid	10
XI MÄNGUDE KORRALDUSLIKUD PÕHIMÕTTED	11
Artikkel 22 – Riietusruumid ja pesemisvõimalus.....	11
Artikkel 23 – Ausa Mängu tunnustamine	11
Artikkel 24 – Turvalisus	11
Artikkel 25 – Meditsiiniline abi.....	11
XII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE	11

Artikkel 26 – EJK-i distsiplinaareeskirjad	11
Artikkel 27 – Hoiatused ja eemaldamised.....	11
Artikkel 28 – Protesti esitamine	12
XIII LÕPPSÄTTED	12
Artikkel 29 – Ettearvamatud asjaolud	12
Artikkel 30 – Jõustumine	13

SISSEJUHATUS

Rahvajalgpalli liiga võistluste eesmärk on populariseerida jalgpalli Eestis ja anda võimalus mängida jalgpalli kõigil soovijatel vastavalt oma võimetele ja võimalustele.

I ÜLDSÄTTED

Artikkel 1 – Reguleerimisala

- 1.1 Käesoleva juhendi reguleerimisalasse kuuluvad Eesti rahvajalgpalli liigas osalevate osapoolte õigused, kohustused ja vastutus.

Artikkel 2 – Organiseerimine

- 2.1 Eesti rahvajalgpalli liiga võistlusi (edaspidi Võistlused) organiseerib ja juhib Eesti Jalgpalli Liit (edaspidi EJK).
- 2.2 EJK korraldab Võistlusi igal aastal.
- 2.3 EJK-i peasekretär (edaspidi Peasekretär) on kõrgeim tegevjuhtimisorgan, vastutab kõigi otsuste eest, mis puudutavad käesolevat juhendit, v.a distsiplinaarküsimused. Peasekretär võib osa talle juhatuse poolt määratud kohustustest edasi delegeerida EJK-i võistluste osakonnale.
- 2.4 Võistlusi viib läbi EJK-i võistluste osakond.
- 2.5 Distsiplinaarorganid käsitlevad distsiplinaarrikkumistega seotud küsimusi vastavalt EJK-i distsiplinaarreeglistikule.

II OSAPOOLTE KOHUSTUSED

Artikkel 3 – EJK-i kohustused

- 3.1 EJK loob parimad tingimused Võistluste korraldamiseks. Need tingimused puudutavad muuhulgas Võistluste edendamist, kooskõlastamist ja administreerimist, võistkondade registreerimist, võistlejate ülesandmist, loa andmist Võistlustel osalemiseks, võistlussüsteemi, Mängureegleid, kohtunike tegevust, kontrolli ja distsiplinaarküsimusi.

Artikkel 4 – Võistkondade kohustused

- 4.1 Võistlustel osaledes kohustuvad võistkonnad:
 - a) järgima EJK-i põhikirja, juhendeid, otsuseid ja muid EJK-i poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente;
 - b) järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes EJK-i põhikirjas ning muudes EJK-i dokumentides ette nähtud vaidluste lahendamise korda ning täitma vaidluse lahendanud organi otsust;
 - c) 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.

- 4.2 Võistkonnad vastutavad oma mängijate, ametnike, liikmete, toetajate ja mängude juures ametikohustusi täitvate isikute käitumise eest.
- 4.3 Kodumängu korraldav võistkond vastutab korra ja turvalisuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.
- 4.4 Võistkond on kohustatud pidama oma kodumängud EJL-ile teatatud kodustaadioni(te)l kooskõlas artikliga 13, mis asub/asuvad Eesti Vabariigi territooriumil. Mänge võidakse erandkorras korraldada mõnel teisel väljakul EJL-i otsusega.
- 4.5 Kodumängu korraldav võistkond kannab kõik mängu korraldusega seotud kulud.
- 4.6 Külalisvõistkonna lähetuskulud kannab külalisvõistkond.

Artikkel 5 – Mängijate kohustused

- 5.1 Osaledes Võistlustel mängijad 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 Rahvusvahelise Jalgpalli Nõukogu (inglise keeles The International Football Association Board, edaspidi IFAB) poolt;
 - c) täitma EJL-i, FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
 - d) järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes, mis on seotud või tekivad seoses EJL-i põhikirja või muude EJL-i dokumentide täitmisega, käesolevas juhendis ning muudes EJL-i dokumentides ette nähtud vaidluste lahendamise korda;
 - e) 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) hoiduma igasugusest käitumisest, mis kahjustab või võib kahjustada EJL-i poolt organiseeritud või korraldatud võistluste aususe põhimõtet ning kohustuvad tegema EJL-iga täielikku koostööd võitlemaks selliste tegude vastu. Selliseid põhimõtteid ei ole muuhulgas järginud isik, kes:
 - i) on aktiivselt või passiivselt seotud või üritab ennast siduda altkäemaksu või korruptsiooniga jalgpallialases tegevuses;
 - ii) kasutab tema jalgpallialase tegevuse kaudu talle teatavaks saanud informatsiooni, mis ei ole avalikkusele kättesaadav, ja mis kahjustab või võib kahjustada mängu või võistluse aususe põhimõtteid;
 - iii) otseselt või kaudselt mõjutab või üritab mõjutada ükskõik millise tegevusega mängu käiku ja/või eelnevalt fikseerida mängu või võistluse tulemust (kokkuleppeline mängutagajärg) eesmärgiga

saada sellest isikliku kasu või kasu kolmandale isikule. Kasu saamise all mõistetakse nii finantsilist kui igasugust muud kasu;

- iv) käitub endale või kolmandale isikule eelise saamiseks viisil, mis avaldab või võib avaldada mõju mängu või võistluse käigule ja/või tulemusele, ning mis on vastuolus EJL-i põhikirjaliste eesmärkidega;
- v) isikliku või kolmandate isikute kasu eesmärgil osaleb otseselt või kaudselt panustamises või sellega sarnases tegevuses mängu tulemuse ja käigu peale võistlustel, milles osaleb tema või tema lähedase isiku võistkond. Kasu saamise all mõistetakse nii finantsilist kui igasugust muud kasu;
- vi) kasutab ja/või edastab meedias talle teatavaks saanud konfidentsiaalset infot, teeb ebaeetilisi avaldusi, kutsub üles provokatsioonilisele käitumisele, kelle käitumine rikub või võib rikkuda jalgpalli mainet või EJL-i poolt tunnustatud võistluste aususe põhimõtet;
- vii) rikub üldisi käitumisnorme- ja tavaid;
- viii) edastab spordiüritusel ükskõik millisel viisil üritusega sobimatu sõnumi, sh poliitilise või solvava;
- ix) ei täida EJL-i organite otsuseid ja ettekirjutusi ning mängu ametnike poolt antud korraldusi;
- x) põhjustab süüliselt mängu hilinemise või toimumata jäämise;
- xi) põhjustab süüliselt mängu katkemise või peatamise või kes vastutab mängu süülise katkemise või peatamise eest;
- xii) käitub vägivaldselt või kasutab ebatsensuurseid väljendeid;
- xiii) käitub eelise saamiseks ebasportlikult;
- xiv) kasutab või üritab kasutada dopingut või kes annab või üritab anda dopingut mängijale kasutamiseks;
- xv) vabatahtlikult ja viivitamatult ei teavita EJL-i temale tehtud ettepanekust mõjutada mängu või võistluse käiku ja/või tulemust;
- xvi) vabatahtlikult ja viivitamatult ei teavita EJL-i ükskõik millisest talle teada olevast rikkumisest käesolevas artiklis toodud käitumispõhimõtetes.

III AUTASUSTAMINE

Artikkel 6 – Karikas ja diplomid

- 6.1 EJL autasustab Võistluste võitjaks tulnud võistkonda karika ja diplomiga. Võistkonna liikmeid autasustatakse diplomitega.
- 6.2 Teisele ja kolmandale kohale tulnud võistkondi ja nende liikmeid autasustatakse diplomitega.
- 6.3 EJL autasustab alagruppide võitjaks tulnud võistkondi karikate ja diplomitega.

IV OSAVÕTJAD JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM

Artikkel 7 – Võistlustest osavõtjad

- 7.1 Võistlustest võivad osa võtta kõik võistkonnad, kes aktsepteerivad EJL-i põhikirja, käesolevat juhendit ning teisi EJL-i poolt välja antud dokumente.
- 7.2 Võistlustel osalemiseks peavad klubid EJL-ile esitama võistkonna registreermisdokumendid etteantud vormidel ja määratud tähtajaks.

Artikkel 8 – Võistluste süsteem

- 8.1 Võistlused koosnevad üheringilisest turniirist alagruppides ja finaaltorniirist.
- 8.2 Alagruppides selgub võistkondlik paremusjärjestus saavutatud punktide üldsumma järgi, kusjuures võit annab 3 punkti, viik 1 punkti ja kaotus 0 punkti.
- 8.3 Võistkonnale, kes annab loobumiskaotuse või kelle mäng tühistatakse, arvestatakse kaotus ja vastasvõistkonnale võit ning turniiritabelisse märgitakse 0 : 3 (tühistatud mängu korral vastase löödud väravate arv).
- 8.4 Võistkondade paremusjärjestuse määramisel võrdselt 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.
 - g) suuremat võõrsil löödud väravate arvu.
- 8.5 Liigas moodustatakse alagrupid, mille arv ja võistkondade arv igas alagrupis otsustatakse vastavalt registreerunud võistkondade arvule.
- 8.6 Alagruppide turniiride tulemuste põhjal mängitakse karikasüsteemis finaaltorniir.

V REGISTREERIMINE

Artikkel 9 – Võistkonna registreerimine ja liiga liikmemaks

- 9.1 Võistkondade registreerimiseks on vaja EJL-i kodulehel esitada järgmised andmed:
 - a) võistkonna nimi;
 - b) kaks võistkonna esindajat;
 - c) võistkonna kontaktandmed;
 - d) koduväljaku aadress ja mõõtmed;
 - e) väravate suurus;
 - f) mängijate arv koduväljakul.
- 9.2 Võistkondade registreerimine toimub 1. märtsist kuni 1. aprillini 2013.a.
- 9.3 Võistkonna nime ei ole lubatud Võistluste jooksul muuta.
- 9.4 Võistlustel liiga liikmemaksu ei rakendata.

Artikkel 10 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus

- 10.1 Võistlustel mängijate ülesandmist võistkondadesse ei toimu ning võistkonna mängijate arv ei ole piiratud.
- 10.2 Ühes võistkonnas võivad mängida mehed, naised ja noored, kes on sündinud 1999.a või varem ning kes ei ole üles antud käesoleva aasta Eesti meistrivõistlustele.
- 10.3 Erandina on lubatud ühe võistkonna igas mängus kaasa mängida kuni kahel Eesti meistrivõistlustele ülesantud mängijal (välja arvatud Meistri- või Esiliigas osaleval mängijal) ja kuni kahel mängijal, kes on sündinud 1999.a või hiljem.
- 10.4 Mängija võib Võistlustel mängida ainult ühe võistkonna eest.
- 10.5 Mängijal on soovitatav omada kehtivat jalgpalluri litsentsi.

VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD

Artikkel 11 – Mängupäevad

- 11.1 Alagruppide mängud toimuvad maist kuni augustini soovitavalt kolmapäeval või laupäeval.
- 11.2 Vajadusel koostab EJK mängude kalendri.
- 11.3 Alagruppide võistkonnad lepivad kokku mängupäevad ja koduvõistkond registreerib need EJK-i koduleheküljel.
- 11.4 Igal võistkonnal on soovitatavalt üks mäng nädalas ja mitte rohkem kui kaks mängu nädalas.
- 11.5 Finaalturniiri korraldab EJK septembris ja oktoobris.

Artikkel 12 – Mängu alguse kellaajad

- 12.1 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.
- 12.2 Mängu algusaja määrab koduvõistkond.
- 12.3 Ausa Mängu põhimõtete nimel tuleb alustada kõiki mängu kellaajal, mis võimaldab külalisvõistkonnal jõuda mängule.
- 12.4 Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu kuni 15 minutit pärast määratud mängu algusaega.

VII MÄNGUVÄLJAKUD

Artikkel 13 – Nõuded mänguväljakule

- 13.1 Mänguväljak peab võimaldama mängida jalgpalli.
- 13.2 Mänguväljaku mõõtmed peavad olema vähemalt 35x50 m või mitte suuremad kui 90x120 m.
- 13.3 Mänguväljakul peavad olema tähistatud külje-, otsa- ja keskjoon, karistusala ning penaltikoht.
- 13.4 Väravate suurus võib olla alates 2x5 m kuni normaalmõõtmeteni vastavuses väljaku suurusega.
- 13.5 Kodumängu korraldab võistkond peab tegema maksimaalseid jõupingutusi, et mänguväljak oleks mänguks sobiv.

VIII MÄNGUREEGLID JA PROTOKOLLI TÄITMINE

Artikkel 14 – Mängureeglid

- 14.1 Mängimisel järgitakse IFAB-i poolt välja töötatud ja FIFA poolt avaldatud Mängureegleid.
- 14.2 Mänguaeg Võistlustel on 2x45 minutit. Kui mängitakse 7v7 või 8v8, siis on võistkondade vastastikkusel kokkuleppel lubatud mängida 2x35 minutit.
- 14.3 Mängijate arv väljakul võib olla 1 (väravavaht) + 6 (väljakumängijat), 1+7, 1+8, 1+9 või 1+10.
- 14.4 Mängijate arv väljakul peab olema vastavuses väljaku mõõtmetega.
- 14.5 Koduvõistkond määrab mängijate arvu väljakul võistkonna registreerimisel.
- 14.6 Suluseisu mängudes ei fikseerita.
- 14.7 Mängupallid peavad vastama Mängureeglitega kehtestatud nõuetele.

Artikkel 15 – Mänguprotokoll

- 15.1 Rahvaliiga mänguprotokoll on EJL-i kodulehel www.jalgpall.ee alajaotuses Dokumendid. Protokoll tuleb kirjutada loetavalt kõigi mängus osalevate mängijate perekonna- ja eesnimed ning numbrid. Protokoll tuleb täita trükitähtedega ja sellele peab alla kirjutama võistkonna esindaja. Protokoll kantud mängijate nimede õigsuse ja nende õiguse eest osaleda antud mängus vastutab klubi.
- 15.2 Ühes kohtumises tohib võistkond protokoll kanda kuni 18 mängijat.
- 15.3 Mängu peavad alustama need mängijad, kelle nimed on protokollis esitatud esimesena. Ülejäänud mängijad on vahetusmängijad. Kapteni ja väravavahi ning Eesti meistrivõistlustele ülesantud mängijate nimed tuleb protokollis tähistada vastavalt C, Vv, Reg.
- 15.4 Mängus osalevate võistkondade esindajad peavad edastama täidetud ja allkirjastatud protokoll kohtunikule vähemalt 10 minutit enne mängu.
- 15.5 Mängus võivad osaleda ainult need mängijad, kelle nimed on protokollis.
- 15.6 Kohtunikul on õigus enne mängu algust, poolajal või pärast mängu identifitseerida protokoll kantud mängijaid isikut tõendava dokumendi alusel.
- 15.7 Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisus väljakule kolm mängijat vähem kui ette nähtud, siis mäng lõpetatakse ja vähemusse jäänud võistkonnale arvestatakse kaotus ning vastasvõistkonnale võit, mängutulemuseks märgitakse - : ... (vastaste poolt löödud väravate arv).

Artikkel 16 – Mängijate vahetamine

- 16.1 Võistlustel on lubatud vahetada kõiki protokoll kantud mängijaid koos tagasivahetustega. Vahetuste arv ei ole piiratud.
- 16.2 Mängijate vahetused võivad toimuda ainult väljaku keskjoone juures mängupauside ajal.

Artikkel 17 – Vaheaeg poolaegade vahel

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

IX KOHTUNIKUD

Artikkel 18 – Määramine

- 18.1 Mängukohtuniku(d) tagab koduvõistkond.
- 18.2 Koduvõistkond teatab kohtuniku nime E JL-ile vähemalt 7 päeva enne mängu.
- 18.3 On soovitatav, et koduvõistkonna poolt tagatud kohtunik on läbinud jalgpallikohtunike baaskursuse.
- 18.4 Finaalturniiril lubatakse kasutada ainult litsentseeritud kohtunikke.

Artikkel 19 – Kohtunike saabumine mängupaika

- 19.1 Kohtunikud peavad mängupaika saabuma vähemalt 15 minutit enne mängu algust.

Artikkel 20 – Mänguprotokolli edastamine E JL-ile

- 20.1 Pärast mängu lõppu 30 minuti jooksul täidab kohtunik protokolli. Koduvõistkond sisestab tulemuse E JL-i koduleheküljele ning saadab protokolli 72 tunni jooksul kas faksi (6279 969) või e-posti teel E JL-i sekretariaati.
- 20.2 Pärast mängu lõppu kannab kohtunik protokolli mängus löödud väravad, hoiatused ja eemaldamised (koos minuti, põhjenduse 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) mängija eksimus, mille tagajärjel tuli mängijale näidata kollast või punast kaarti või ta mängust kõrvaldada;
 - b) varumängija või pealtvaataja ebasportlik käitumine;
 - c) kõik muud vahejuhtumid.
- 20.3 Pärast protokolli täitmist kohtuniku poolt kinnitavad mõlema võistkonna esindajad selle oma allkirjaga.
- 20.4 Protesti esitamise korral toimitakse vastavalt artiklile 28.

X MÄNGUVORMID

Artikkel 21 – Mänguvormid

- 21.1 Võistkond kannab ühtset mänguvormi.
- 21.2 Sama värvi mängusärkide korral vahetab särgid külalisvõistkond. Lubatud on kanda ka teist värvi veste.
- 21.3 Numbrid mängusärkidel võivad olla vahemikus 1-99 ja asetsevad mängusärgi seljal.
- 21.4 Ühe mänguvormi särgil ja pükstel peavad olema samad numbrid.
- 21.5 Mängusärgi seljal olev number peab olema selgelt loetav.
- 21.6 Sponsorite logode arv ja suurus võistkonna mänguvormil ei ole piiratud.

XI MÄNGUDE KORRALDUSLIKUD PÕHIMÕTTED

Artikkel 22 – Rietusruumid ja pesemisvõimalus

- 22.1 Võistlustel on rietusruumide ja pesemisvõimaluse olemasolu soovituslik.

Artikkel 23 – Ausa Mängu tunnustamine

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

Artikkel 24 – Turvalisus

- 24.1 Kodumängu korraldav võistkond vastutab korra ja turvalisuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.
- 24.2 Pealtvaatajatel ei ole lubatud viibida mänguväljakul ning alal, mis jääb tribüünide ning väljaku külje- või otsajoone vahele.

Artikkel 25 – Meditsiiniline abi

- 25.2 Võistkondadel on soovituslik mängule kaasa võtta esmaabikott.
- 25.3 Kodumängu korraldav võistkond on vastutav vajaduse korral kiirabi kutsumise eest.

XII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE

Artikkel 26 – EJL-i distsiplinaareeskirjad

- 26.1 Võistkondadega seotud isikute sooritatud distsiplinaarrikkumiste korral kohaldatakse EJL-i distsiplinaarreeglistikku.
- 26.2 Osavõtavad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta ettenähtud ajal. Mängule mitteilmunud võistkonnale kantakse turniiritabelisse loobumiskaotus ning tulemuseks märgitakse 0 : 3. Mängu alustamisega ei tohi viivitada üle 15 minuti. Mängu alustamise üle otsustab kohtunik.
- 26.3 Kui võistkond diskvalifitseeritakse või kui ta on andnud rohkem kui kaks loobumiskaotust ühe hooaja jooksul, siis võistkonna kõikide mängude tulemused tühistatakse. Kõik nendes mängudes saadud karistused jäävad jõusse.

Artikkel 27 – Hoiatused ja eemaldamised

- 27.1 Mänguväljakult eemaldatud mängija on diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud Võistlustel peetavaks mänguks. EJL-i distsiplinaarorganil on õigus karistusi raskendada. Tõsiste rikkumiste korral võidakse karistust laiendada ka teiste sarjade mängudele.
- 27.2 Juhul kui võistkonnas mängib kaasa diskvalifitseeritud mängija, tühistatakse mängu tulemus ja määrusi rikkunud võistkonnale arvestatakse kaotus. Vastavõistkonnale arvestatakse võit ja tabelisse kantakse 3 punkti. Määrusi rikkunud võistkonna väravad annulleeritakse ja mängutulemuseks märgitakse – : 3 (vastaste poolt löödud väravate arv, kui see on rohkem kui 3). Vastavõistkonna poolt löödud väravad jäävad kehtima, samuti jäävad jõusse

kõik mängus saadud eemaldamised. Määrusi rikkunud võistkonna mänguprotokolliga kandmata mängija(te) eelnevad karistused jäävad jõusse. Diskvalifitseeritud mängija kandmata jäänud karistus tuleb ära kanda järgmises Võistluste mängus.

Artikkel 28 – Protesti esitamine

- 28.1 Protesti saab esitada:
- a) mänguõigust mitteomava mängija osalemisel mängus;
 - b) mänguväljaku mängukõlbmatuse korral, ainult juhul kui mänguväljaku mängukõlbmatuse ilmnemisel teavitati sellest koheselt kohtunikku;
 - c) kohtuniku ilmse vea korral otsuse tegemisel vale isiku suhtes;
 - d) kohtuniku-poolisel mängureeglite jämedal rikkumisel, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust;
 - e) mõne muu erakordse sündmuse korral, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust.
- 28.2 Protesti ei saa esitada kohtuniku poolt langetatud faktiliste otsuste vastu.
- 28.3 Protesti esitamine tuleb fikseerida mängu protokollis ja hiljemalt 24 tunni jooksul saata kirjalikult pikem selgitus distsiplinaarinspektorile. Protesti sisseandja on kohustatud protestiga otseselt seotud dokumendid saatma samaks tähtjaks ka vastaspoolele, et vastaspool saaks koostada asjasse puutuva omapoolse selgituse.
- 28.4 Mängu kohtunik peab võimaldama 15 minuti jooksul pärast lõpuviilet võistkondade esindajatel protesti protokollis kanda, kui sellest on teada antud mängu lõppedes.
- 28.5 Protest, mis ei ole fikseeritud mängu protokollis või ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu.
- 28.6 Protesti esitamisel tuleb 24 tunni jooksul maksta EJK-i arveldusarvele kautsjon, mille suurus on 100 eurot.
- 28.7 Protesti rahuldamisel kautsjon tagastatakse.
- 28.8 Protesti arutamine toimub EJK-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis sätestatud protseduurireegleid järgides.
- 28.9 Protesti suhtes tehtud otsusele rakendatakse EJK-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis distsiplinaarorgani otsuse kohta sätestatud.

XIII LÕPPSÄTTED

Artikkel 29 – Ettearvamatud asjaolud

- 29.1 Kõikides küsimustes, mida käesolevas juhendis ei ole käsitletud või mis on seotud vääramatu jõuga, langetab otsused Peasekretär ning need otsused on lõplikud.

Artikkel 30 – Jõustumine

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