



# **Eesti 2016. a väikeste karikavõistluste juhend**

Kinnitatud EJL-i juhatuse poolt 25.01.2016

## SISUKORD

<b>PREAMBUL .....</b>	<b>4</b>
<b>I ÜLDSÄTTED .....</b>	<b>4</b>
Artikkel 1 – Reguleerimisala .....	4
Artikkel 2 – Mõisted .....	4
Artikkel 3 – Organiseerimine .....	5
<b>II OSAPOOLTE KOHUSTUSED .....</b>	<b>6</b>
Artikkel 4 – EJL-i kohustused .....	6
Artikkel 5 – Jalgpalliklubide kohustused .....	6
Artikkel 6 – Mängijate ja klubi ametiisikute kohustused .....	7
<b>III AUTASUSTAMINE .....</b>	<b>8</b>
Artikkel 7 – Karikas, diplomid ja medalid .....	8
<b>IV OSAVÕTJAD JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM .....</b>	<b>8</b>
Artikkel 8 – Võistlustest osavõtjad .....	8
Artikkel 9 – Võistluste süsteem .....	8
<b>V REGISTREERIMINE JA VÕISTLUSTE LIIKMEMAKS .....</b>	<b>9</b>
Artikkel 10 – Võistkonna registreerimine ja liikmemaks .....	9
Artikkel 11 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus .....	9
<b>VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD .....</b>	<b>10</b>
Artikkel 12 – Mängupäevad .....	10
Artikkel 13 – Mängu alguse kellaajad .....	10
Artikkel 14 – Mängukoha ja -aja muutmine .....	10
<b>VII STAADIONID .....</b>	<b>11</b>
Artikkel 15 – Nõuded staadionitele .....	11
<b>VIII MÄNGUREGLID JA PROTOKOLLI TÄITMINE .....</b>	<b>11</b>
Artikkel 16 – Mängureglid .....	11
Artikkel 17 – Mängupallid .....	11
Artikkel 18 – Mänguprotokoll .....	11
Artikkel 19 – Protokollis esitatud mängijate asendamine .....	12
Artikkel 20 – Mängijate vahetamine .....	13
Artikkel 21 – Vaheaeg poolaegade vahel .....	13
Artikkel 22 – Lisaeg .....	13
Artikkel 23 – Mängujärgsed penaltid .....	13
<b>IX KOHTUNIKUD .....</b>	<b>14</b>
Artikkel 24 – Kohtunike määramine .....	14
Artikkel 25 – Kohtunike saabumine mängupaika .....	14
Artikkel 26 – Kohtunike hilinemine .....	14
Artikkel 27 – Kohtuniku terviserike .....	14
Artikkel 28 – Mänguprotokolli edastamine EJL-le .....	14
<b>X MÄNGUVORMID .....</b>	<b>15</b>
Artikkel 29 – Mänguvormid .....	15
<b>XI MÄNGUDE KORRALDAMINE .....</b>	<b>15</b>
Artikkel 30 – Mängude läbiviimine .....	15
Artikkel 31 – Võistluste finaal .....	15
Artikkel 32 – Mängueelse informatsiooni ankeet .....	15
Artikkel 33 – Mängueelne koosolek .....	16
Artikkel 34 – Mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad .....	16
Artikkel 35 – Mängu ärajäämine .....	16
Artikkel 36 – Mängu katkestamine .....	17

<b>XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE. DOPING .....</b>	<b>18</b>
Artikkel 38 – Hoiatused ja eemaldamised .....	18
Artikkel 39 – Sanksioonid juhendist tulenevatele rikkumistele .....	19
Artikkel 40 – Protesti esitamine .....	19
Artikkel 41 – Doping .....	20
<b>XIV TURUNDUSALASED SÄTTED .....</b>	<b>21</b>
Artikkel 42 – Kommertsõigused .....	21
Artikkel 43 – Intellektuaalomandi õigused .....	21
<b>XV LÖPPSÄTTED .....</b>	<b>21</b>
Artikkel 44 – Vaidluste lahendamine .....	21
Artikkel 45 – Täpsustav asjaolu .....	22
Artikkel 46 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid .....	22
Artikkel 47 – Lisad .....	22
Artikkel 48 – Jõustumine .....	22

## PREAMBUL

Eesti väikesed karikavõistlused on Eesti Jalgpalli Liidu (edaspidi EJL) põhikirjaga sätestatud klubidevahelised võistlused, kus selgitatakse Teise ja madalamate liigade karikavõitja ning võistkond, mille baasil moodustatakse Eestit UEFA Regions' Cup'il esindav võistkond.

## I ÜLDSÄTTED

### Artikkel 1 – Reguleerimisala

- 1.1 Käesolev juhend sätestab Eesti 2016. a väikestel karikavõistlustel (edaspidi Võistlused) osalevate ning Võistluste organiseerimisega seotud osapoolte õigusi, kohustusi ja vastutust.

### Artikkel 2 – Mõisted

- 2.1 Käesoleva juhendi kontekstis on mõisted defineeritud alljärgnevalt:

UEFA	<i>Union des Associations Européennes de Football</i> ehk Euroopa jalgpalliliitused ühendav organisatsioon.
FIFA	<i>Fédération Internationale de Football Association</i> ehk Rahvusvaheline jalgpalliföderatsioon.
CAS	<i>Court of Arbitration for Sport</i> on Šveitsis Lausanne's asuv Rahvusvaheline Spordi Arbitraažkohus.
IFAB	<i>The International Football Association Board</i> ehk Rahvusvaheline Jalgpalli Nõukogu
Mängija osalemine / mängimine mängus	Mängija osalemiseks mängus loetakse tema protokollid kandmist, kaasa arvatud juhul, kui mängija on protokollid kantud vahetumängijana, kuid teda sisse ei vahetata. Mängimiseks loetakse seda, kui mängija on käinud väljakul.
EJL-i registreerimise ja informatsiooni süsteem ehk ERIS	EJL-i võistluste administreerimise ja haldamise infosüsteem, mille kaudu klubi saab registreerida võistkonda, mängijaid, esitada mängueelset ankeeti ja teha muid võistlustega seonduvaid toiminguid.
Põhivõistkond	Võistkond, kellel on duubel- ja/või järelkasvuvõistkond.
Duubelvõistkond	Põhivõistkonnaga seotud madalama liiga võistkond. Duubelvõistkond võib olla sama klubi võistkond või mõne teise klubi võistkond, v.a kui duubelvõistkonna klubi on iseseisev EJL-i poolt litsentseeritav klubi. Kui põhivõistkond on välja pandud ühendklubina esindamiseks regiooni tippjalgpallis ja see on sätestatud ühendklubi põhikirjas, võidakse lugeda ühte madalamas liigas mängivat asutajaklubi võistkonda põhivõistkonnaga sama klubi võistkonnaks. Üks võistkond tohib olla duubelvõistkonnaks vaid ühele võistkonnale.

Järelkasvuvõistkond	Põhivõistkonna klubi noortevõistkonnad, millesse on üles antud mängijaid, kellel on õigus vastavalt käesolevale juhendile osaleda täiskasvanute meistrivõistlustel. Klubi, kellel vastava vanuseklassi noortevõistkonnad puuduvad, võib oma põhivõistkonna järelkasvuvõistkonnaks nimetada ühe mõne teise klubi U-19 vanuseklassi noorte võistkonna.
Jalgpalluri litsents	Õigus, mis annab mängijale juriidilise aluse osaleda Eesti jalgpalli meistri- ja karikavõistlustel. Jalgpalluri litsents kehtib ühe kalendriaasta.
Transfer	International Transfer Certificate ehk ITC. Luba üle 10-aastase mängija registreerimiseks teises jalgpalliliidus, mille taotlemine käib vastavalt „FIFA mängijate staatuse ja üleminekute korra“ ( <i>FIFA Regulations on the Status and Transfer of Players</i> ) artiklile 9.
„Eestis treenitud mängija“ ehk ETM	Mängija, kes on kas Eesti kodanik või mängija, kellel on määramata kodakondsus ja tal on Eestis välja antud välismaalase pass. Lisaks loetakse „Eestis treenitud mängijaks“ mängija, kes on sündinud Eestis või kes on mänginud Eesti jalgpalli meistrivõistlustel vähemalt seitse (7) hooaega, sõltumata tema rahvusest ja kodakondsusest.
„Klubis treenitud mängija“ ehk KTM	Mängija, kes olenemata vanusest, rahvusest ja kodakondsusest, alates hooaja algusest, mil ta sai 12-aastaseks kuni hooaja lõpuni, mil ta sai 21-aastaseks, on mänginud klubi eest või on olnud klubisse registreeritud vähemalt 4 hooaega. Samuti loetakse „klubis treenitud mängijaks“ mängijat, kes on mistahes vanuses olnud klubisse registreeritud ja klubi võistkonda üles antud vähemalt seitse (7) hooaega, mis ei pea olema järjestikkused.

### **Artikkel 3 – Organiseerimine**

- 3.1 Võistlusi organiseerib ja juhib EJL.
- 3.2 EJL organiseerib Võistlusi igal aastal.
- 3.3 EJL-i peadirektor (edaspidi Peadirektor) on kõrgeim tegevjuhtimisorgan, kes vastutab kõigi Võistlustega seotud küsimuste eest, v.a distsiplinaarküsimused. Peadirektor võib osa talle juhatuse poolt määratud kohustustest delegeerida EJL-i võistluste osakonnale.
- 3.4 Võistlusi administreerib EJL-i võistluste osakond.
- 3.5 Distsiplinaarorganid käsitlevad distsiplinaarrikkumistega seotud küsimusi vastavalt EJL-i distsiplinaarreeglistikule.

## **II OSAPOOLTE KOHUSTUSED**

### **Artikkel 4 – EJL-i kohustused**

- 4.1 EJL loob parimad tingimused Võistluste korraldamiseks. Need tingimused puudutavad muuhulgas Võistluste edendamist, kooskõlastamist ja administreerimist, võistkondade registreerimist, loa andmist Võistlustel osalemiseks, võistlussüsteemi, mängureegleid, kohtunike tegevust, kontrolli ja distsiplinaarküsimusi ning kommertsõiguste kasutamist.
- 4.2 EJL kannab Võistluste administreerimise kulud, k.a mängukohtunike kulud.
- 4.3 EJL korraldab Võistluste finaalmängu.

### **Artikkel 5 – Jalgpalliklubide kohustused**

- 5.1 Võistlustel osaledes kohustuvad klubid:
  - 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 vaidlusalasest 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 CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (Code of Sports-related Arbitration of the CAS).
- 5.2 Klubi peab arvestust liikmemaksu, treeningtasude ja varustuse kohta.
- 5.3 Klubid vastutavad oma mängijate, ametnike, liikmete, toetajate ja mängude juures ametikohustusi täitvate isikute käitumise eest.
- 5.4 Kodumängu korraldab klubi vastutab turvalisuse ja ohutuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.
- 5.5 Kodumängu korraldab klubi vabastab EJL-i igasuguste kahjutasunõuete maksimisest või kohustustest kolmandate isikute suhtes, välja arvatud juhul, kui mäng ei toimunud kohtunike mitteilmumise tõttu.
- 5.6 Klubi on kohustatud pidama oma kodumängud EJL-le teatatud kodustaadionil kooskõlas artikliga 15, mis asub Eesti Vabariigi territooriumil. Mänge võidakse erandkorras korraldada mõnel teisel väljakul EJL-i otsusega.

- 5.7 Kodumängu korraldav klubi peab mängud korraldama vastavalt EJL-i dokumentides toodud nõuetele. Klubi on ainuisikuliselt vastutav kõikide mängu korraldamisega seotud kohustuste täitmise eest, kui EJL-i juhatus ei ole otsustanud teisiti.
- 5.8 Kodumängu korraldav klubi kannab kõik mängu korraldamisega seotud kulud, v.a mängukohtunike kulud.
- 5.9 Külalisvõistkonna klubi kannab kõik võistkonna lähetuskulud.
- 5.10 Klubi on kohustatud tasuma tähtaegselt kõik EJL-i dokumentide alusel määratud maksud, trahvid ja tasud.
- 5.11 Klubid on kohustatud andma tasuta EJL-le õiguse mitteärilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ning volitada teisi kasutama Võistlustel osalevate klubide kõigi mängijate ja ametnike fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (kaasa arvatud nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos klubi nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (kaasa arvatud särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).
- 5.12 Klubidel ei ole volitusi tegutseda EJL-i või Võistluste nimel EJL-i eelneva kirjaliku loata.

### **Artikkel 6 – Mängijate ja klubi ametiisikute kohustused**

- 6.1 Osaledes Võistlustel kohustuvad mängijad ja klubi ametiisikud:
  - a) kinni pidama lojaalsuse, ausameelsuse ja sportlikkuse printsiipidest vastavalt AUSA mängu (inglise keeles Fair Play) põhimõtetele;
  - b) tunnustama kehtivaid jalgpallireegleid, mis on vastu võetud IFAB-i 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) tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (Code of Sports-related Arbitration of the CAS);
  - g) 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.

- 6.2 Kõik mängijad ja ametiisikud annavad tasuta EJL-le õiguse mitteärilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ja volitada teisi kasutama Võistlustel osalevate klubide kõigi mängijate ja ametnike fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (kaasa arvatud nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos klubi nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (kaasa arvatud särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).

### **III AUTASUSTAMINE**

#### **Artikkel 7 – Karikas, diplomid ja medalid**

- 7.1 EJL autasustab Võistluste võitjaks tulnud võistkonda rändkarika ja diplomiga. Võistkonna liikmeid autasustatakse medalite ja diplomitega.
- 7.2 Võitja on vastutav karika korrashoidmise ja säilivuse eest. Juhul kui karikas kaotatakse või saab kahjustada, hüvitab klubi EJL-le kõik taastamisega seotud kulud. Klubi peab tagastama täiuslikus seisukorras karika EJL-le üks kuu enne järgmist Võistluste finaali. EJL graveerib võitjaks tulnud klubi nime karikale.
- 7.3 Võitja võib lasta teha trofeest koopia juhul, kui sellele on selgelt märgitud, et tegu on koopiaga.
- 7.4 Teisele kohale tulnud võistkonda ja nende liikmeid autasustatakse medalite ja diplomitega.

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

#### **Artikkel 8 – Võistlustest osavõtjad**

- 8.1 Võistlustest võivad osa võtta kõik võistkonnad, kes on üles antud sama aasta meistrivõistluste Teise ja madalamatesse liigadesse ning rahvajalgpalli liigasse.
- 8.2 Võistlustel osalemiseks peavad klubid EJL-le esitama võistkonna registreerimisdokumendid etteantud vormidel ja määratud tähtajaks.

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

- 9.1 Võistlused toimuvad ühe mänguna karikasüsteemis esimesena loositud võistkonna koduväljakul.
- 9.2 Kõik võistkonnad loositakse paardesse enne igat ringi.
- 9.3 Loosimiskomisjoni kuuluvad EJL-i sekretariaadi esindajad.
- 9.4 Loosimised on avalikud.
- 9.5 Mängu viigilise tulemuse korral mängitakse lisa-aeg 2x15 minutit. Lisaaja viigilise tulemuse korral selgitatakse võitja viie penaltilöögi tulemuse põhjal. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse penaltilöövide löömist kuni võitja selgumiseni.



## **V REGISTREERIMINE JA VÕISTLUSTE LIIKMEMAKS**

### **Artikkel 10 – Võistkonna registreerimine ja liikmemaks**

- 10.1 Eesti 2016. a meistrivõistlustel osaleva võistkonna klubi registreerib oma võistkonna Võistlustele koos võistkonna registreerimisega Eesti meistrivõistlustele.
- 10.2 Rahvaliiga võistkonna registreerimiseks tuleb EJL-i võistluste osakonnale esitada taotlus viimase poolt ettenähtud vormis ja tähtajaks.
- 10.3 Hilinejaid registreeritakse Võistlustele ainult Peadirektori otsuse alusel.
- 10.4 Võistluste jooksul ei ole lubatud muuta võistkonna nime.
- 10.5 Liikmemaksu võistlustel ei rakendata.

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

- 11.1 Võistkondadesse, kes osalevad käimasolevatel meistrivõistlustel, mängijate ülesandmist võistkondadesse ei toimu.
- 11.2 Võistlustel tohib võistkonna eest mängida mängija, kellel on õigus mängida sama võistkonna eest meistrivõistlustel, k.a põhi-, duubel- ja järelkasvuvõistkonna mängija, välja arvatud punktis 11.4 kirjeldatud juhul.
- 11.3 Põhi- ja duubelvõistkonna mängijad, kellel on vastavalt meistrivõistluste juhendile õigus osaleda Võistluste mängus, võivad ühes mängus osaleda piiranguta, st et ühes põhivõistkonna mängus tohib osaleda piiramatul arvul duubelvõistkonna mängijaid ja vastupidi. Juhul kui võistkonnal on järelkasvuvõistkond, siis põhivõistkonna mängus tohib osaleda viis järelkasvuvõistkonna mängijat.
- 11.4 Võistlustel ei ole lubatud osaleda mängijal, kes on osalenud Eesti 2016. a meistrivõistluste Premium või Esiliiga mängus.
- 11.5 Mängijal on lubatud Võistlustel mängida ainult ühe võistkonna eest, sealjuures ei loeta mängimiseks seda, kui mängija on kandnud protokollid, kuid ei mängi kaasa.
- 11.6 Rahvajalgpalli liiga võistkonna eest tohivad Võistluste mängus osaleda kõik mängijad samadel tingimustel, nagu neil on lubatud osaleda rahvajalgpalli liiga mängudel, v.a Eesti noorte jalgpalli meistrivõistlustel osalev mängija, kes ei tohi olla sündinud 2000. aastal või hiljem.
- 11.7 Rahvajalgpalli liiga mängijad ei pea Võistlustel osalemiseks omama jalgpalluri litsentsi, kuid nad peavad mängus osalemiseks olema oma võistkonda eelnevalt üles antud. Selleks tuleb EJL-i võistluste osakonnale hiljemalt oma esimesele mängule eelnevalt tööpäevaks esitada mängijate nimekiri koos isikut tõendavate dokumentide koopiatega. Rahvajalgpalli liiga võistkonnal on lubatud uusi mängijaid võistkonda lisada enne igat Võistluste mängu.
- 11.8 Mängija tohib ühel päeval osaleda vaid ühes mängus.
- 11.9 Mängija, kes on sündinud 1998. aastal või hiljem, tohib ühe nädala (7-päevane periood) jooksul mängida kahes mängus. Mängude hulka ei loeta mängimist rahvusvõistkonna mängus.

## **VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD**

### **Artikkel 12 – Mängupäevad**

- 12.1 Mängud toimuvad vastavalt EJL-i juhatuse poolt vastu võetud Eesti jalgpalli tüüpkalendrile.
- 12.2 Võistlustel algavad mängud aprillis ja lõppevad septembris.
- 12.3 Ühe võistkonna kahe meistri- ja/või karikavõistluste mängu vahele peab jääma vähemalt kaks vaba kalendripäeva.
- 12.4 Klubi võib kinnitatud võistluskalendris muudatuste tegemist taotleda järgmistel juhtudel:
  - a) kui üks või enam võistkonna mängijat on seotud Eesti rahvusvõistkonna mänguga;
  - b) lähtuvalt staadioni seisukorrast.

### **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 Võistluste mängu ei peeta üldjuhul Premium liiga ja rahvusvõistkondade kohapealsete ega televisiooni ning interneti vahendusel ülekantavate mängudega samal ajal.
- 13.3 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 Mängukohta on lubatud muuta, kui see on tingitud väljaku mängukõlbmatusest või staadioni hõivatusest, mille eest ei vastuta klubi.
- 14.2 Taotlused koos põhjendusega mängukoha ja/või -aja muutmise kohta tuleb esitada kirjalikult hiljemalt 10 päeva enne kalendris olevat mängupäeva, mida soovitakse muuta. Juhul kui taotletakse mänguaja toomist ettepoole, tuleb taotlus mänguaja muutmise kohta EJL-le esitada 10 päeva enne uut mänguajaga. Hilisema taotluse esitamise korral, v.a artiklis 35 toodud juhul, tuleb klubil EJL-ile tasuda 100 euro suurune tasu, mis peab olema tasutud enne muudatuse sisseviimist. Taotlust mänguaja ja/või -koha muutmiseks, v.a artiklis 35 toodud juhul, ei ole võimalik esitada, kui mänguni on jäänud vähem kui 3 tööpäeva.
- 14.3 Mänguaja muutmiseks on vajalik vastasvõistkonna kirjalik nõusolek.
- 14.4 Mängukoha ja/või -aja muutmise otsustab EJL-i võistluste osakond lähtudes klubi esitatud põhjendusest.
- 14.5 Muudatus jõustub pärast EJL-i võistluste osakonna poolt vastava kinnituse saatmist mängus osalevate võistkondade klubidele.

## **VII STAADIONID**

### **Artikkel 15 – Nõuded staadionitele**

- 15.1 Võistlustel viiakse mängud läbi võistkondade poolt meistrivõistluste mängudeks üles antud kodustaadionitel, v.a juhul, kui need ei vasta punktis 15.2 toodud nõuetele.
- 15.2 Võistluste mängu tohib pidada staadionitel, millele EJK-i staadionite komisjon on määranud vastavalt dokumendile „Staadionite hindamise kriteeriumid“ vähemalt 5. kategooria.
- 15.3 Võistkond, kelle kodustaadion ei vasta punktis 15.2 toodud nõuetele, peab mängu korraldama nõuetele vastaval staadionil, v.a punktis 15.4 kirjeldatud juhul.
- 15.4 Rahvajalgpalli liiga võistkonnal, kelle kodustaadion ei vasta punktis 15.2 toodud nõuetele, on Võistlustele registreerides võimalus loobuda võistluste lõpuni kodustaadionil mängimisest. Loosimisel lisatakse sellised rahvajalgpalli liiga võistkonnad loosikasti alles peale seda, kui koduvõistkonnad on välja loositud.
- 15.5 Kodumängu korraldab klubi peab tegema maksimaalseid jõupingutusi, et mänguväljak oleks mänguks sobiv. Juhul kui mänguväljak on mängimiseks sobimatu halbade ilmastikutingimuste tõttu, juhitudakse artiklitest 35 või 36.

## **VIII MÄNGUREEGLID JA PROTOKOLLI TÄITMINE**

### **Artikkel 16 – Mängureeglid**

- 16.1 Mängimisel järgitakse IFAB-i poolt välja töötatud ja FIFA poolt avaldatud „Mängureegleid“.

### **Artikkel 17 – Mängupallid**

- 17.1 Mängupallid peavad vastama Mängureeglitega kehtestatud nõuetele ja kandma märget „FIFA APPROVED“ või „FIFA INSPECTED“.
- 17.2 Kodumängu korraldab klubi peab Võistluste mänguks tagama viis (5) nõuetele vastavat palli. Juhul kui mäng toimub lumesajus peavad pallid olema punast, oranži või muud hästi nähtavat värvi.

### **Artikkel 18 – Mänguprotokoll**

- 18.1 Mänguprotokoll on dokument, kuhu kantakse mängus osalevate võistkondade koosseisud, ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik. Mängu alustamise eelduseks on täidetud mänguprotokolliga esitamise kohtunikule.
- 18.2 Mängus osalevad võistkonnad on kohustatud mänguprotokolliga võistkondade koosseisu lehed eelnevalt välja trükkima EJK-i kodulehelt, täitma need vastavalt punktile 18.3 ning esitama täidetult kohtunikule hiljemalt 30 minutit enne mängu.
- 18.3 Võistkonna esindaja kannab protokolliga kõigi mängus osalevate mängijate numbrid, täisnimed (perekonna- ja eesnimi), samuti tehnilises alas viibivate ametnike täisnimed. Mängijana protokolliga kantud isikut ametiisikuna enam protokolliga kanda ei ole lubatud. Protokoll tuleb täita trükitähtedega ja sellele peab alla kirjutama klubi esindaja. Mängija, keda pole enne mängu algust protokolliga

kantud, ei tohi mängus osaleda. Protokolli kantud mängijate nimede õigsuse ja nende õiguse eest osaleda antud mängus vastutab klubi.

- 18.4 Ühes kohtumises tohib võistkond protokolli kanda kuni 18 mängijat. Mängu peavad alustama need 11 mängijat, kelle nimed on protokollis esitatud esimesena. Ülejäänud mängijad on vahetusmängijad. Numbrid mänguvormidel peavad vastama protokollis toodud numbritele. Kapteni ja väravavahi nimed tuleb protokollis ära märkida.
- 18.5 Minimaalne mängijate arv väljakul on 7. Vähema mängijate arvu korral mängu ei alustata, võistkonnale arvestatakse kaotus, vastasvõistkonnale võit ning tulemuseks märgitakse -:+.
- 18.6 Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisus väljakule vähem kui 7 mängijat, siis mäng lõpetatakse ja vähemusse jäänud võistkonnale arvestatakse kaotus ning vastasvõistkonnale võit, mängutulemuseks märgitakse - : ... (vastaste poolt löödud väravate arv).
- 18.7 Võistkonnad võivad mängijaid, kellel ei ole Eesti kodakondsust ega Eestis välja antud välismaalase passi, protokolli kanda piiranguta, v.a punktis 18.8 toodud juhul.
- 18.8 Teise liiga võistkonnad, kelle klubid taotleavad või omavad Premium või Esiliiga klubi litsentsi, peavad 18 mängija hulgas protokolli kandma vähemalt 13 „Eestis treenitud mängijat“. Juhul kui võistkond kannab protokolli vähem kui 13 „Eestis treenitud mängijat“, siis väheneb vastavalt ka maksimaalne protokolli kantavate mängijate arv. Alates 2017.a hooajast peab 18-st protokolli kantavast mängijast 14 olema „Eestis treenitud mängijat“.
- 18.9 Teise liiga võistkonnas, kelle klubi taotleb või omab Premium või Esiliiga klubi litsentsi, peab kogu mängu jooksul väljakul olema vähemalt üks (1) „klubis treenitud mängija“, v.a juhul kui „klubis treenitud mängija“ eemaldatakse, saab vigastada või ei saa mõnel muul põhjusel mängu jätkata ja võistkonnal on kõik vahetused juba tehtud. Juhul kui „klubis treenitud mängijat“ ei saa asendada teise „klubis treenitud mängijaga“, peab võistkond jätkama mängu vähemuses. Alates 2018. a hooajast peab mängu alustama vähemalt kaks (2) ja kogu mängu jooksul väljakul olema vähemalt üks (1) „klubis treenitud mängija“, alates 2021. a hooajast peab mängu alustama vähemalt kolm (3) ja kogu mängu jooksul väljakul olema vähemalt kaks (2) „klubis treenitud mängijat“ ning alates 2024. a hooajast peab kogu mängu jooksul väljakul olema vähemalt kolm (3) „klubis treenitud mängijat“.
- 18.10 Mängus võivad osaleda ainult need vahetusmängijad, kelle nimed on protokollis. Mängija, kes on välja vahetatud, enam uuesti mängus osaleda ei saa.
- 18.11 Kohtunikul on õigus enne mängu algust, poolajal või pärast mängu identifitseerida protokolli kantud mängijaid isikut tõendava dokumendi alusel.

### **Artikkel 19 – Protokollis esitatud mängijate asendamine**

- 19.1 Kui protokolli lehed on mõlema klubi 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, v.a kohtuniku poolt eemaldatud mängija, 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 20 – Mängijate vahetamine**

- 20.1 Mängu vältel tohivad mõlemad võistkonnad välja vahetada 3 mängijat.
- 20.2 Mängu vältel tohivad vahetusmängijad lahkuda tehnilisest alast soojenduse tegemiseks. Ala, kus soojendust tehakse, määrab kohtunik. Korraga tohib soojendust teha mõlemast võistkonnast kolm vahetusmängijat, kes on väljakumängijatest erinevat värvi riietusega.

### **Artikkel 21 – Vaheaeg poolaegade vahel**

- 21.1 Vaheaeg poolaegade vahel kestab kuni 15 minutit.
- 21.2 Kui minnakse lisaajale, tehakse pärast normaalaja lõppu ja enne lisaaja algust viieminutiline paus. Reeglina jäävad mängijad selle viieminutilise pausi ajal mänguväljakule, kui kohtunik ei otsusta teisiti.

### **Artikkel 22 – Lisaajag**

- 22.1 Mängu viigilise tulemuse korral mängitakse lisaajag 2x15 minutit vaheajata.
- 22.2 Mängu- ja lisaaja vahel on vaheaeg 5 minutit.

### **Artikkel 23 – Mängujärgsed penaltid**

- 23.1 Kui lisaaja jooksul võitja ei selgu, selgitatakse võitja mängujärgsete penaltilöökidega vastavalt „Mängureeglites“ kirjeldatud „Võitja selgitamise protseduurile“.
- 23.2 Kui penaltilöökide löömist ei ole võimalik lõpule viia halbade ilmastikutingimuste või olukorra kontrolli alt väljumise tõttu, otsustab kohtunik tulemuse liisuheitmise teel.
- 23.3 Kui ühe klubi süül ei ole penaltilöökide löömist võimalik lõpule viia, kohaldatakse käesoleva juhendi artiklis 36 sätestatud.

## **IX KOHTUNIKUD**

### **Artikkel 24 – Kohtunike määramine**

- 24.1 EJL määrab Võistluste mängudele määratletud kriteeriumitele vastava väljakukohtuniku ja kaks abikohtunikku.
- 24.2 Kui EJL-i poolt määratud väljakukohtunik ei ilmu mingil põhjusel võistluspaika ja EJL-i peakohtunikul ei ole võimalik leida talle asendajat, toimitakse vastavalt artiklile 35.

### **Artikkel 25 – Kohtunike saabumine mängupaika**

- 25.1 Kohtunikud peavad mängupaika saabuma vähemalt 30 minutit enne mängu algust.

### **Artikkel 26 – Kohtunike hilinemine**

- 26.1 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 27 – Kohtuniku terviserike**

- 27.1 Kui kohtunik ei saa haiguse, vigastuse vm terviserikke tõttu mängu alustada või oma tööd jätkata, vahetab kohtuniku välja esimene abikohtunik. Kui abikohtunik puudub, jääb mäng ära või see katkestatakse ning toimitakse vastavalt artiklile 35 või 36.

### **Artikkel 28 – Mänguprotokolli edastamine EJL-le**

- 28.1 Pärast mängu lõppu kannab kohtunik protokolli mängus löödud väravad koos minutiga, vahetused, hoiatused ja eemaldamised (koos minuti, põhjenduse, klubi ning mängija ees- ja perekonnanimega). Lisaks annab ta protokollis võimalikult üksikasjalikult teada kõikidest juhtumitest, mis leidsid aset enne mängu, mängu jooksul või pärast mängu, näiteks:
- 28.1.1 mängija eksimus, mille tagajärjel tuli mängijale näidata kollast või punast kaarti või ta mängust kõrvaldada;
- 28.1.2 ametniku, varumängija, pealtvaataja või klubi nimel mänguga seotud ametikohustusi täitva isiku ebasportlik käitumine;
- 28.1.3 kõik muud juhtumid.
- 28.2 Peale protokolli täitmist kohtuniku poolt kinnitavad mõlema võistkonna esindajad selle oma allkirjaga.
- 28.3 24 tunni jooksul peale protokolli allkirjastamist sisestab kohtunik selle EJL-i kodulehele. Protokolli koopia tuleb kohtunikul EJL-i võistluste osakonnale edastada kas e-posti või faksi teel 48 tunni jooksul pärast mängu lõppemist ning selle originaal saata või tuua isiklikult EJL-i esimesel võimalusel.

## **X MÄNGUVORMID**

### **Artikkel 29 – Mänguvormid**

- 29.1 Mänguvorm peab vastama „Mängureeglitele“ (Reegel 4). Kui mänguvorm ei vasta reeglitele, ei lubata mängijat väljakule.
- 29.2 Klubi registreerib oma mänguvormi(-d) koos võistkonna registreerimisega. Võistkonnad peavad mängudel kasutama mänguvormi, mille nad on märkinud võistkonna registreerimistaotlusel esimesena. Sama värvi mängusärkide ja/või põlvikute korral vahetab särgid ja/või põlvikud külalisvõistkond. Võistkonnad on kohustatud enne mängu EJL-i kodulehelt kontrollima vastasvõistkonna mänguvormi värve.
- 29.3 Väravavahi särk ning põlvikud peavad erinema nii oma kui ka vastasvõistkonna väljakumängijate vormist (väravavahi põlvikud võivad olla sama värvi, kui oma võistkonna väljakumängijate põlvikud). Juhul kui väravavahi mänguvormi värvid kattuvad väljakumängijate mänguvormi värvidega, vahetab mänguvormi alati väravavaht, olenemata sellest, kas ta on kodu- või külalisvõistkonna väravavaht.
- 29.4 Mänguvormi alt välja paistev alusriietus peab olema sama värvi, mis mängusärk või püksid.
- 29.5 Numbrid mängusärkidel peavad olema vahemikus 1-99. Numbrid kõrgus mängusärgi tagaküljel peab olema 25-35 cm ja joonte paksus 3-5 cm ning personaalne number mängusärgi esikülje keskosas kõrgusega 10-15. Erinevates värvitoonides mängusärkidel peab numbrid alus ning nime alus olema ühte värvi.
- 29.6 Numbrid mängupükstel peavad olema vahemikus 1-99 ja paiknema pükste paremal küljel. Numbrid suurus peab olema 10-15 cm.
- 29.7 Ühe mänguvormi särgil ja pükstel peavad olema samad numbrid.
- 29.8 Sponsorite logode arv ja suurus võistkonna mänguvormil ei ole piiratud.
- 29.9 Kõik ülejäänud küsimused, mis ei ole antud artiklis käsitletud, tuleb lahendada lähtuvalt UEFA poolt välja antud dokumendist „UEFA Kit Regulation“.

## **XI MÄNGUDE KORRALDAMINE**

### **Artikkel 30 – Mängude läbiviimine**

- 30.1 Kodumängu korraldab klubi peab Võistluste mängud korraldama lähtudes kõrgemas liigas osaleva võistkonna liiga mängude korraldamise nõuetest, mis on toodud vastava liiga meistrivõistluste juhendi peatükis „Mängude korraldamine“

### **Artikkel 31 – Võistluste finaali**

- 31.1 Võistluste finaali korraldab EJL viimase poolt määratud staadionil.

### **Artikkel 32 – Mängueelse informatsiooni ankeet**

- 32.1 Võistluste finaali eel on mõlema võistkonna klubid kohustatud täitma ERIS-e kaudu mängueelse informatsiooni ankeedi.

- 32.2 Mängus osaleva võistkonna esindaja täidab ankeedi kõik lahtrid ning tagastab selle EJK-i võistluste osakonda vähemalt neli (4) päeva enne mängu.
- 32.3 Mängueelse informatsiooni ankeedi alusel koostab EJK pressiteate eesmärgiga tekitada ajakirjanduse huvi toimuva mängu vastu.

### **Artikkel 33 – Mängueelne koosolek**

- 33.1 60 minutit enne Võistluste finaali algust toimub staadionil koosolek, millest võtavad osa EJK-i poolt mängule määratud kohtunikud, mõlema võistkonna esindajad, kes on kantud mänguprotokollis ja viibivad mängu ajal tehnilises alas, ning mängu korraldaja.
- 33.2 Mängueelset koosolekut juhib mängu kohtunik.
- 33.3 Mängueelsel koosolekul tagastavad võistkonna esindajad kohtunikule täidetud mänguprotokollid.
- 33.4 Mängueelsel koosolekul:
- a) kontrollitakse mänguvorme;
  - b) kontrollitakse mängupalle;
  - c) kontrollitakse mänguväljaku valmisolekut mänguks;
  - d) kontrollitakse turvaplaani olemasolu;
  - e) tutvustatakse võistkondadele autasustamistseremoonia protseduuri.
- 33.5 Mängueelsel koosolekul määratakse kindlaks soojendusala ning kohtunik informeerib esindajaid mängu korraldust puudutavatest erisustest, mis tulenevad staadioni omapärasest.

## **XII MÄNGIMISEST KEELDUMINE, MÄNGU ÄRAJÄÄMINE JA KATKESTAMINE NING MUUD SARNASED JUHTUMID**

### **Artikkel 34 – Mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad**

- 34.1 Kui võistkond keeldub mängimisest või kui klubi süü tõttu ei ole võimalik mängu läbi viia või lõpuni mängida, arutab vastavat juhtumit distsiplinaarorgan, kes määrab kindlaks rakendatavad meetmed, mille hulka kuuluvad ka kaotuse määramine ja/või Võistlustelt diskvalifitseerimine.
- 34.2 Erandjuhtudel võib Peadirektor kinnitada mängu katkestamise hetkel kehtinud mängutulemuse, kui mängu tulemus oli selle klubi kasuks, kes ei olnud mängu poolelijätmise eest vastutav.

### **Artikkel 35 – Mängu ärajäämine**

- 35.1 Kui kodumängu korraldab klubi leiab, et mäng ei saa toimuda, nt mängimiseks sobimatu väljaku tõttu, peab ta sellest hiljemalt 24 tundi enne mängu algust teavitama EJK-i peakohtuniku ning võistluste osakonda.



- 35.2 Kui võistkonnad on saabunud mängupaika ja kohtunik leiab, et mängu ei saa alustada mänguväljaku sobimatuse või halbade ilmastikutingimuste tõttu, jääb mäng ära.
- 35.3 Kui EJL-i poolt määratud kohtunik ei ilmu mingil põhjusel võistluspaika ja EJL-i kohtunike osakonnal ei ole võimalik leida talle asendajat, jääb mäng ära.
- 35.4 Ärajäänud mängu uue toimumise aja ja koha lepivad kokku võistkonnad ja teatavad selle EJL-le kinnitamiseks hiljemalt ärajäänud mängule järgneva tööpäeva jooksul. Vaidluse korral määrab ärajäänud mängule uue aja EJL, kelle otsus on lõplik.
- 35.5 Edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud katab EJL.

### **Artikkel 36 – Mängu katkestamine**

- 36.1 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.
- 36.2 Kui kohtunik otsustab mängu katkestada, määrab EJL mängu lõpuni mängimiseks uue aja ja vajadusel ka koha. Katkestatud mäng tuleb lõpuni mängida enne järgmise ringi paaride loosimist. Uus mänguaeg tuleb EJL-le kinnitamiseks teada anda hiljemalt mängule järgneva tööpäeva jooksul. Vaidluse korral määrab mängu lõpuni mängimiseks uue aja EJL, kelle otsus on lõplik.
- 36.3 Mängu jätkamisel kohaldatakse järgmisi põhimõtteid:
- a) mängu jätkatakse samalt seisult, mis see oli mängu katkestamise hetkel;
  - b) taasalustatud mängus võivad osaleda kõik mängijad, kellel on vastavalt juhendile selle võistkonna eest õigus mängus osaleda, v.a mängijad, kes olid katkestatud mängul välja vahetatud, eemaldatud või kes pidid katkestatud mängu mängukeelu tõttu vahele jätma. Katkestatud mängul põhikoosseisus olnud mängija ei tohi taasalustatud mängu alustada vahetusmängijana;
  - c) kõik katkestatud mängul saadud kollased ja punased kaardid kehtivad taasalustatud mängu lõpuni;
  - d) katkestatud mängus saadud üksikud kollased kaardid ei kandu edasi mängudele, mis peetakse enne katkestatud mängu taasalustamist;
  - e) katkestatud mängul eemaldatud mängijat ei saa asendada ning mängu peab taasalustama sama arv mängijaid, kui neid oli väljakul mängu katkestamise hetkel;
  - f) mängija, kes eemaldati katkestatud mängule järgneval mängul, tohib taasalustatud mängus osaleda;

- g) võistkond tohib taasalustatud mängus teha mängu katkestamise hetkel järelejäänud arv vahetusi;
  - h) mäng taasalustatakse samast kohast ja momendist, mis hetkel see katkestati (nt vabalöök, audi sissevise, väravaesine lahtilöök, nurgalöök, penalti jne). Kui mäng katkestati hetkel kui pall oli mängus, siis jätkatakse samast kohast kohtuniku palliga.
- 36.4 Mängimiseks sobimatu väljaku, halbade ilmastikutingimuste, kohtuniku terviserikke või muu ettearvamatu põhjuse tõttu katkestatud mängu korral katab EJL edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud.

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

#### **Artikkel 37 – EJL distsiplinaareeskirjad**

- 37.1 Klubide, ametnike, liikmete või klubi nimel mänguga seotud ametikohustusi täitvate isikute sooritatud distsiplinaarrikkumiste korral kohaldatakse EJL-i Distsiplinaarmäärust.

#### **Artikkel 38 – Hoiatused ja eemaldamised**

- 38.1 Mänguväljakult eemaldatud mängija ja tehnilisest alast eemaldatud treener on diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud Võistlustel peetavaks mänguks. EJL-i distsiplinaarorganil on õigus karistusi raskendada ja laiendada teiste sarjade mängudele.
- 38.2 Mängija on automaatselt diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud Võistlustel peetavaks mänguks pärast igat kolmandat hoiatust, mille eest ta ei ole karistust kandnud, st et ühes mängus saadud kaks hoiatust, mille eest mängija eemaldatakse, eraldi hoiatuste arvestusse ei lähe.
- 38.3 Kui treener või mängiv treener on diskvalifitseeritud, ei tohi ta mitte üheski Võistluste mängus olla protokollil kantud ega viibida tehnilises alas ei treeneri, mängija ega muu ametiisikuna enne, kui ta on jätnud nõutud arvu mängu vahele. Diskvalifitseeritud treener, mängiv treener ja ametiisik ei tohi 2 tundi enne mängu algust kuni mängu lõpuni mitte mingil viisil juhendada ega kontakteeruda võistkonnaga.
- 38.4 Mängija, kes on diskvalifitseeritud, ei tohi olla protokollil kantud ega viibida tehnilises alas ei treeneri ega mistahes muu ametiisikuna selle võistkonna mängus, kus tal mängijana vastavalt juhendile on võimalik osaleda.
- 38.5 Hoiatused ei kandu ühest liigast, sarjast ega hooajast teise. Kui lõppenud hooajast jääb mängijale mängukeeld, siis kandub see automaatselt üle järgnevasse hooaegadesse.
- 38.6 Kui lõppenud hooajast jääb mängijale mängukeeld, siis kandub see automaatselt järgnevasse hooaegadesse. Kandmata mängukeeld aegub 5 aasta pärast peale selle saamist.

- 38.7 EJL ei ole kohustatud teavitama võistkondi mängudes saadud hoiatustest ja eemaldamistest. Mängijate saadud hoiatuste ja eemaldamiste arvestuse eest vastutab klubi.

### **Artikkel 39 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele**

- 39.1 Osavõtavad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta ettenähtud ajal. Mängule mitteilmunud võistkonnale arvestatakse loobumiskaotus ning vastasvõistkonnale võit (– : +). Mängu alustamisega ei tohi viivitada üle 15 minuti. Mängu alustamise üle otsustab kohtunik.
- 39.2 Loobumiskaotuse puhul jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused. Vastasvõistkonna karistused loetakse kantuks.
- 39.3 Loobumise andnud võistkonna klubi, kes on EJL-i ja vastasvõistkonna klubi loobumiskaotuse andmisest teavitanud vähemalt mängule eelneva tööpäeva jooksul, tasub 150 euro suuruse summa. Klubi, kes EJL-i ja vastasvõistkonna klubi oma võistkonna loobumiskaotuse andmisest ei teavita, tasub 300 euro suuruse summa.
- 39.4 Juhul kui diskvalifitseeritud, ülesandmata või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija on kantud protokollis vahetusmängijana, kuid ei mängi kaasa, karistatakse klubi 100 euro suuruse rahatrahviga. Diskvalifitseeritud mängija karistust ei loeta kantuks ning karistus tuleb ära kanda järgmises Võistluste mängus.
- 39.5 Juhul kui võistkonnas mängib kaasa diskvalifitseeritud, ülesandmata või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija, tühistatakse mängu tulemus ja määrusi rikkunud võistkonnale arvestatakse kaotus ning tal tuleb tasuda 100 euro suurune rahatrahv. Vastasvõistkonnale arvestatakse võit ja tabelisse kantakse kolm (3) punkti. Määrusi rikkunud võistkonna väravad annulleeritakse 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 diskvalifitseeritud mängijate, sh mängus osalenud mängija, eelnevad karistused loetakse kantuks.
- 39.6 Kui 1998. aastal või hiljem sündinud noormängija mängib nädala (7-päevane periood) jooksul rohkem kui kahes mängus, karistatakse määrusi rikkunud võistkonna klubi 100 euro suuruse rahatrahviga.
- 39.7 Kui mängija osaleb ühe päeva jooksul rohkem kui ühes mängus, karistatakse määrusi rikkunud võistkonna klubi 100 euro suuruse rahatrahviga.
- 39.8 Mängude korralduslike põhimõtete rikkumise korral on EJL-il õigus määrata klubile kuni 100 euro suurune rahatrahv.
- 39.9 Kui võistkond saab hooaja jooksul kolmandat või enam korda ühes Võistluste mängus viis või rohkem hoiatust, seejuures võrdsustatakse eemaldamine kahe hoiatusega, esitatakse asi distsiplinaarorganile menetlemiseks.

### **Artikkel 40 – Protesti esitamine**

- 40.1 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.
- 40.2 Protesti ei saa esitada kohtuniku poolt langetatud faktiliste otsuste vastu.
- 40.3 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 tähtajaks ka vastaspoolele, et vastaspool saaks koostada asjasse puutuva omapoolse selgituse.
- 40.4 Võistkond peab kohtuniku protesti sisseandmisest teavitama mängu lõppedes, misjärel kohtunik märgib 15 minuti jooksul mänguprotokolli märkuste lahtrisse info protesti sisseandmise kohta ning protesti sisseandnud võistkonna esindaja kinnitab selle oma allkirjaga.
- 40.5 Protest, mis ei ole fikseeritud mängu protokollis või ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu.
- 40.6 Protesti esitamisel tuleb 24 tunni jooksul maksta EJK-i arveldusarvele kautsjon, mille suurus on 100 eurot.
- 40.7 Protesti rahuldamisel kautsjon tagastatakse.
- 40.8 Protesti arutamine toimub „EJK-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis“ sätestatud protseduurireegleid järgides.
- 40.9 Protesti suhtes tehtud otsusele rakendatakse „EJK-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis“ distsiplinaarorgani otsuse kohta sätestatud.

### **Artikkel 41 – Doping**

- 41.1 Dopingi kasutamiseks loetakse dokumendis Eesti Dopinguvastased Reeglid sätestatud dopinguvastaste reeglite ühe- või mitmekordset rikkumist.
- 41.2 Dopingi kasutamine on keelatud ja karistatav. Dopinguvastaste reeglite rikkumise korral algatab EJK rikkujate suhtes distsiplinaarmenetlust.
- 41.3 Mängijat võidakse dopingi suhtes testida mistahes ajal. Klubid ja mängijad on kohustatud tegema Eesti Antidopingi Sihtasutuse esindajatega (sh ametnike ja dopingutestijatega) igakülgset koostööd, sh andma infot treeningute kohta.

- 41.4 Võistlustel viiakse dopingukontroll läbi pisteliselt. Eesti Antidopingu Sihtasutuse poolt mängule määratud dopinguarst teatab koos inspektoriga mängu vaheajal mõlema võistkonna esindajale nende mänguprotokolli kantud mängijate nimed, kes peavad pärast mängu lõppu andma dopinguproovi.
- 41.5 Klubi peab tagama, et dopinguprooviks valitud mängija vahetult peale väljakult lahkumist või mängu lõppedes siirdub koheselt dopingu kontrolliks ettenähtud ruumi ja täidab kõiki teisi protseduureegleid. Dopinguproovile mitteilmumine loetakse võrdseks positiivse dopinguprooviga.
- 41.6 Kodumängu korraldab klubi peab tagama dopinguproovi võtmiseks vastavad tingimused.

## **XIV TURUNDUSALASED SÄTTED**

### **Artikkel 42 – Kommertsõigused**

- 42.1 Käesolevas juhendis tähendavad "kommertsõigused" kõiki võistlustega seotud kommerts- ja meediaõigusi ning võimalusi, muu hulgas järgmisi õigusi:
- a) 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 levitamisvahendite abil (kaasa arvatud internet ja traadita tehnoloogia); ning
  - b) turundus-, sponsorlus-, reklaami-, litsentsi- ja frantsiisiõigusi koos võistlustega seotud andmete ja statistikaalaste õigustega.
- 42.2 Kõik võistlustega seotud kommertsõigused kuuluvad võistluste korraldajale – EJL-le.

### **Artikkel 43 – Intellektuaalomandi õigused**

- 43.1 Kõik Võistlustega seotud õigused intellektuaalomandile kuuluvad ainuisikuliselt EJL-le. Õigused intellektuaalomandile hõlmavad muuhulgas olemasolevaid või tulevase 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.
- 43.2 Mängupaiku ja -aegu kajastava mängukalendri ning Võistlustel peetavate mängudega seotud andmete ja statistikaalased õigused kuuluvad ainuisikuliselt EJL-le.
- 43.3 Võistlustel on muusika esitusõiguseks EJL sõlminud lepingu Eesti Autorite Ühinguga ja selle esitamine on klubidele tasuta.

## **XV LÖPPSÄTTED**

### **Artikkel 44 – Vaidluste lahendamine**

- 44.1 Juhendist tulenevate vaidluste lahendamiseks kohaldatakse EJL-i põhikirja IV peatükis sätestatud.

### **Artikkel 45 – Täpsustav asjaolu**

- 45.1 Käesoleva juhendi mõistes loetakse klubiks ka selline Võistlustel osalev iseseisev võistkond, kes ei ole välja pandud ühegi klubi poolt.

### **Artikkel 46 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid**

- 46.1 Juhendis käsitlemata või vääramatu jõuga seotud küsimustes, v.a distsiplinaarasjad, on otsuste tegemise pädevus Peadirektoril. Peadirektori otsused on lõplikud.
- 46.2 Erandite tegemise pädevus juhendi rakendusallas on vaid Juhatusel.

### **Artikkel 47 – Lisad**

- 47.1 Kõik lisad moodustavad käesoleva juhendi lahutamatu osa.

### **Artikkel 48 – Jõustumine**

- 48.1 Käesolev juhend on kinnitatud EJL juhatuse poolt 25. jaanuaril 2016. a ja kehtib jalgpalli 2016. a hooajal.