



Eesti 2016/17. a karikavõistluste ja Superkarika finaali juhend

SISUKORD

PREAMBUL	4
I ÜLDSÄTTED	4
Artikkel 1 – Reguleerimisala	4
Artikkel 2 – Mõisted	4
Artikkel 3 – Organiseerimine	5
II OSAPOOLTE KOHUSTUSED	6
Artikkel 4 – EJK-i kohustused	6
Artikkel 5 – Jalgpalliklubide kohustused	6
Artikkel 6 – Mängijate ja klubi ametiisikute kohustused	7
III AUTASUSTAMINE	8
Artikkel 7 – Karikas, diplomid ja medalid	8
IV OSAVÕTJAD JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM	8
Artikkel 8 – Võistlustest osavõtjad	8
Artikkel 9 – Võistluste süsteem	8
V REGISTREERIMINE JA VÕISTLUSTE LIIKMEMAKS	9
Artikkel 10 – Võistkonna registreerimine ja liikmemaks	9
Artikkel 11 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus	9
VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD	10
Artikkel 12 – Mängupäevad	10
Artikkel 13 – Mängu alguse kellaajad	10
Artikkel 14 – Mängukoha ja -aja muutmine	10
VII STAADIONID	11
Artikkel 15 – Nõuded staadionitele	11
VIII MÄNGUREEGLID JA PROTOKOLLI TÄITMINE	11
Artikkel 16 – Mängureeglid	11
Artikkel 17 – Mängupallid	11
Artikkel 18 – Mänguprotokoll	12
Artikkel 19 – Protokollis esitatud mängijate asendamine	13
Artikkel 20 – Mängijate vahetamine	13
Artikkel 21 – Vaheaeg poolaegade vahel	13
Artikkel 22 – Lisa-aeg	14
Artikkel 23 – Mängujärgsed penaltid	14
IX KOHTUNIKUD JA MÄNGUINSPEKTORID	14
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 EJK-le	14
Artikkel 29 – Mänguinspektorid	15
X MÄNGUVORMID	15
Artikkel 30 – Mänguvormid	15
XI MÄNGUDE KORRALDAMINE	16
Artikkel 31 – Mängude läbiviimine	16
Artikkel 32 – Karikafinaal	16
Artikkel 33 – Mängueelse informatsiooni ankeet	16
Artikkel 34 – Mängueelne koosolek	17
XII MÄNGIMISEST KEELDUMINE, MÄNGU ÄRAJÄÄMINE JA KATKESTAMINE NING MUUD SARNASED JUHTUMID	17
Artikkel 35 – Mängimisest keeldumine ja muud analoogsed olukorrad	17

Artikkel 36 – Mängu ärajäämine	18
Artikkel 37 – Mängu katkestamine	18
XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE. DOPING	19
Artikkel 38 – EJL distsiplinaareeskirjad	19
Artikkel 39 – Hoiatused ja eemaldamised	19
Artikkel 40 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele	20
Artikkel 41 – Protesti esitamine	20
XIV DOPING. MÄNGUKÄIGU JA TULEMUSE EELNEV FIKSEERIMINE	21
Artikkel 42 – Doping	21
Artikkel 43 – Mängukäigu ja tulemuse eelnev fikseerimine.....	22
XV MEEDIA	22
Artikkel 44 – Suhtlemine meediaga ja TV ülekanded.....	22
XVI KOMMERTS- JA INTELLEKTUAALOMANDI ÕIGUSED.....	22
Artikkel 45 – Kommertsõigused.....	22
Artikkel 46 – Intellektuaalomandi õigused.....	23
XVII SUPERKARIKA FINAAL	23
Artikkel 47 – Üldsätted.....	23
Artikkel 48 – Süsteem ja osalejad	23
Artikkel 49 – Korraldamine	23
Artikkel 50 – Autasustamine	23
Artikkel 51 – Õigus osaleda mängus.....	24
Artikkel 52 – Mängueelse informatsiooni ankeet.....	24
Artikkel 53 – Mängueelne koosolek.....	24
XVIII LÖPPSÄTTED.....	25
Artikkel 54 – Vaidluste lahendamine	25
Artikkel 55 – Täpsustav asjaolu.....	25
Artikkel 56 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid	25
Artikkel 57 – Lisad	25
Artikkel 58 – Jõustumine	25
<i>LISA I: Tasud ja sanktsioonid</i>	<i>26</i>
<i>LISA II: Karikavõistluste mängukorraldamise soovitused.....</i>	<i>27</i>

PREAMBUL

Eesti karikavõistlused on Eesti Jalgpalli Liidu (edaspidi EJL) põhikirjaga sätestatud klubidevahelised võistlused, mida mängitakse Evald Tipneri nimelisele karikale ning kus selgitatakse Eesti karikavõitja ja UEFA Euroopa Liigas osalev võistkond.

Superkarika finaalis kohtuvad eelmise hooaja meister ja karikavõitja.

I ÜLDSÄTTED

Artikkel 1 – Reguleerimisala

1.1 Käesolev juhend sätestab Eesti 2016/17. a karikavõistlustel (edaspidi Võistlused) ja 2017. a Superkarika finaalis 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 jalgpalliliitusid 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 protokollis kandmist, kaasa arvatud juhul, kui mängija on protokollis kantud vahetusmängijana, 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 U19 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 distsiplinaarreolistikule.

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:
 - 5.1.1 järgima „EJL-i põhikirja“, juhendeid, otsuseid ja muid EJL-i poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente;
 - 5.1.2 järgima FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
 - 5.1.3 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;
 - 5.1.4 pöörduma vaidlusalasest küsimusest 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;
 - 5.1.5 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 Klubi vastutab 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 kodustaadioni(te)l kooskõlas artikliga 15, mis asub/asuvad 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:
 - 6.1.1 kinni pidama lojaalsuse, ausameelsuse ja sportlikkuse printsiipidest vastavalt Ausa mängu (inglise keeles Fair Play) põhimõtetele;
 - 6.1.2 tunnustama kehtivaid jalgpallireegleid, mis on vastu võetud IFAB-i poolt;
 - 6.1.3 täitma EJL-i, FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
 - 6.1.4 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;
 - 6.1.5 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;
 - 6.1.6 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (Code of Sports-related Arbitration of the CAS);

- 6.1.7 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 ja EJL-i poolt kindlaks määratud muudel mõistlikel eesmärkidel kasutada ja volitada kolmandaid isikuid kasutama mängijate ja ametnike fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (kaasa arvatud nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos klubi nime, embleemi ja mängijate särgiga (kaasa arvatud särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).

III AUTASUSTAMINE

Artikkel 7 – Karikas, diplomid ja medalid

- 7.1 EJL autasustab Võistluste võitjaks tulnud võistkonda Evald Tipneri nimelise rändkarika ja diplomiga. Võistkonna liikmeid autasustatakse kokku kuni 30 medali ja diplomiga.
- 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 karikafinaali. 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 autasustatakse diplomiga ja selle liikmeid kuni 30 medali ja diplomiga.

IV OSAVÕTJAD JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM

Artikkel 8 – Võistlustest osavõtjad

- 8.1 Võistlustest võivad osa võtta kõik võistkonnad, kes on registreeritud sama aasta meistrivõistlustele ja 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, v.a punktis 15.4 kirjeldatud juhul.
- 9.2 Kõik võistkonnad loositakse paardesse enne igat ringi.
- 9.3 Karikavõistluste avaringi loosimine toimub eelmiste karikavõistluste finaalmängul. Iga võistkonna esindaja peab avaringi loosimisel osalema.
- 9.4 Loosimiskomisjoni kuuluvad EJL-i juhatuse ja sekretariaadi esindajad.
- 9.5 Loosimised on avalikud.

- 9.6 Mängu viigilise tulemuse korral mängitakse lisaaeg 2x15 minutit. Lisaaja viigilise tulemuse korral selgitatakse võitja viie penaltilöögi tulemuse põhjal. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse penaltilöökide löömist kuni võitja selgumiseni.

V REGISTREERIMINE JA VÖISTLUSTE 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 EJK-i võistluste osakonnale esitada taotlus viimase poolt etteantud 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 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.
- 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 piiramatult arv duubelvõistkonna mängijaid ja vastupidi. Juhul kui võistkonnal on järelkasvuvõistkond, siis põhivõistkonna mängus tohib osaleda kuni viis järelkasvuvõistkonna mängijat.
- 11.4 Mängijal on lubatud Võistlustel mängida ainult ühe võistkonna eest, sealjuures ei loeta mängimiseks seda, kui mängija on kantud protokollis, kuid ei mängi kaasa.
- 11.5 Erandina on mängijal lubatud Võistlustel osaleda (sh olla protokollis kantud) uue võistkonna eest, kui tema üleminek ühest klubist teise on toimunud 1/8- ja 1/4-finaalide vahel. Kui Võistluste 1/4-finaalidesse jõuab klubi duubelvõistkond, siis ei tohi selles võistkonnas osaleda (sh olla protokollis kantud) Võistlustel enne põhivõistkonna eest mänginud mängija.
- 11.6 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 (2017. aasta hooajal 2001. 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 eelnevaks 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, kes on sündinud 1998. aastal või hiljem (2017. aasta hooajal 1999. aastal või hiljem), tohib ühe nädala (7-päevase perioodi) jooksul mängida kuni kahes mängus. Mängude hulka ei loeta mängimist rahvusvõistkonna mängus.
- 11.9 Mängija tohib ühel päeval osaleda vaid ühes 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 2016. aasta juunis ja lõppevad 2017. aasta mais.
- 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 kell 17.00 ja mitte hiljem kui kell 21.00. Laupäeval, pühapäeval ning riiklikel pühadel alustatakse mängudega mitte varem kui kell 10.00 ning mitte hiljem kui kell 21.00.
- 13.2 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 36 toodud juhul, tuleb klubil EJL-le tasuda 100 euro suurune tasu, mis peab olema tasutud enne muudatuse sisseviimist. Taotlust mänguaja ja/või -koha muutmiseks, v.a

artiklis 36 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 EJK-i võistluste osakond lähtudes klubi esitatud põhjendusest.
- 14.5 Muudatus jõustub pärast EJK-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 Kuni ¼- finaali peab kodustaadion vastama vähemalt EJK-i staadionite hindamise kriteeriumite 5. kategooria, alates ¼- finaalist 3. kategooria ja alates ½- finaalist 2. kategooria nõuetele.
- 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 registreerudes 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, juhindutakse artiklitest 36 või 37.

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 Mängudel, milles osaleb Premium või Esiliiga võistkond, peab kodumängu korraldab klubi tagama mänguks viis (5) nõuetele vastavat palli. Mängudel madalama või rahvajalgpalli liiga võistkonna osavõtul peab kodumängu korraldab klubi tagama kolm (3) 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 ja ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik. Mängu alustamise eelduseks on täidetud mänguprotokolli esitamine kohtunikule.
- 18.2 Mängus osalevad võistkonnad on kohustatud mänguprotokolli võistkondade koosseisu lehed eelnevalt välja trükkima EJK-i kodulehelt, täitma need vastavalt punktile 18.3 ning esitama täidetult kohtunikule hiljemalt 30 minutit enne mängu algust.
- 18.3 Võistkonna esindaja kannab protokolli kõigi mängus osalevate mängijate numbrid, täisnimed (perekonna- ja eesnimi), samuti tehnilises alas viibivate ametnike täisnimed. Mängijana protokolli kantud isikut ametiisikuna enam protokolli kanda ei ole lubatud. Protokoll tuleb täita trükitähtedega ja sellele peab alla kirjutama klubi esindaja. Mängija, keda pole enne mängu algust protokolli kantud, ei tohi mängus osaleda. Protokolli kantud mängijate nimede õigsuse ja nende õiguse eest osaleda antud mängus vastutab klubi.
- 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 Premium, Esi- ja Teise liiga võistkonnad, kelle klubid omavad 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 protokolli kantavast mängijast 14 olema „Eestis treenitud mängijad“.
- 18.9 Premium, Esi- ja Teise liiga võistkonnas, kelle klubi omab klubi litsentsi, peab kogu mängu jooksul väljakul olema vähemalt 1 „klubis treenitud mängija“, välja arvatud juhul, kui „klubis treenitud mängija“ eemaldatakse, samuti siis, kui „klubis treenitud mängija“ 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 2 ja kogu mängu jooksul väljakul olema vähemalt 1 „klubis

treenitud mängija“, alates 2021. a hooajast peab mängu alustama vähemalt 3 ja kogu mängu jooksul väljakul olema vähemalt 2 „klubis treenitud mängijat“ ning alates 2024. a hooajast peab kogu mängu jooksul väljakul olema vähemalt 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 protokollis kantud mängijaid isikut tõendava dokumendi alusel.

Artikkel 19 – Protokollis esitatud mängijate asendamine

- 19.1 Kui protokollis 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 mänguprotokollis 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 mänguprotokollis 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 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 vieminutiline paus. Reeglina jäävad mängijad selle vieminutilise pausi ajal mänguväljakule, kui kohtunik ei otsusta teisiti.

Artikkel 22 – Lisaaeg

- 22.1 Mängu viigilise tulemuse korral mängitakse lisaaeg 2x15 minutit.
- 22.2 Mängu- ja lisaaaja vahel on vaheaeg 5 minutit.

Artikkel 23 – Mängujärgsed penaltid

- 23.1 Kui lisaaaja jooksul võitja ei selgu, selgitatakse võitja mängujärgsete penaltilöökidega. Sellisel juhul järgitakse „Mängureeglites“ kirjeldatud „Võitja selgitamise protseduuri“.
- 23.2 Kui penaltilöökide löömist ei ole võimalik lõpule viiahalbade 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 35 sätestatud.

IX KOHTUNIKUD JA MÄNGUINSPEKTORID

Artikkel 24 – Kohtunike määramine

- 24.1 EJL määrab Võistluste mängudele määratletud kriteeriumitele vastava kohtunikebrigaadi.
- 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 36.

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 saanud 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 36 või 37.

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 protokollide täitmist kohtuniku poolt kinnitavad mõlema võistkonna esindajad selle oma allkirjaga.
- 28.3 24 tunni jooksul peale protokollide allkirjastamist sisestab kohtunik selle EJL-i kodulehele. Protokollide 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.
- 28.4 Protesti esitamise korral toimitakse vastavalt artiklile 41.

Artikkel 29– Mänguinspektorid

- 29.1 Mängudele, milles osaleb Premium või Esiliiga võistkond, määrab EJL-i kohtunike komisjon koostöös võistluste osakonnaga mänguinspektori.
- 29.2 Mänguinspektor hindab mängul kohtunike tegevust, mängu korraldust ning paneb võistkondadele Ausa mängu võistluste hinded.
- 29.3 Mänguinspektorid teevad koostööd kohtunike ja mängu korraldajatega mängu parima korralduse tagamiseks. Mänguinspektori korraldused mängijate, kohtunike ja pealtvaatajate turvalisuse tagamiseks on korraldajatele täitmiseks kohustuslikud.
- 29.4 Mänguinspektor ei vastuta kohtunike tegevuse ja mängu korralduse eest.
- 29.5 Mänguinspektor on kohustatud saatma ettekande EJL-i kolme tööpäeva jooksul pärast mängu. Vajadusel võib EJL küsida ettekannet ka varem.

X MÄNGUVORMID

Artikkel 30 – Mänguvormid

- 30.1 Mänguvorm peab vastama „Mängureeglitele“ (Reegel 4). Kui mänguvorm ei vasta reeglitele, ei lubata mängijat väljakule.
- 30.2 Klubi registreerib oma võistkonna mänguvormi(-d) koos võistkonna registreerimisega meistrivõistlustele. Võistkond peab mängul kasutama vormi, mille ta on märkinud võistkonna registreerimistaotlusel esimesena. Sama värvi mängusärkide ja/või põlvikute korral vahetab särgid ja/või põlvikud külalisvõistkond. Võistkond on kohustatud enne mängu EJL-i kodulehelt kontrollima vastasvõistkonna mänguvormi värve.
- 30.3 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.

- 30.4 Mänguvormi alt välja paistev alusriietus peab olema sama värvi, mis mängusärk või püksid.
- 30.5 Numbrid mängusärkidel peavad olema vahemikus 1-99. Numbri 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 numbri alus ning nime alus olema ühte värvi.
- 30.6 Numbrid mängupükstel peavad olema vahemikus 1-99 ja paiknema pükste paremal küljel. Numbri suurus peab olema 10-15 cm.
- 30.7 Ühe mänguvormi särgil ja pükstel peavad olema samad numbrid.
- 30.8 Sponsorite logode arv ja suurus võistkonna mänguvormil ei ole piiratud.
- 30.9 Kõik ülejäänud küsimused, mis ei ole antud artiklis käsitletud, tuleb lahendada lähtuvalt UEFA poolt välja antud dokumendist „UEFA Kit Regulation“.

XI MÄNGUDE KORRALDAMINE

Artikkel 31 – Mängude läbiviimine

- 31.1 Võistlustel viiakse mängud läbi lähtudes kõrgemas liigas osaleva võistkonna meistrivõistluste juhendi peatükist „Mängude korraldamine“ ja vastavalt lisas II toodud karikavõistluste mängukorraldamise soovitudele.
- 31.2 Rahvajalgpalli liiga võistkondade omavahelisel kohtumisel tuleb mäng läbi viia lähtudes Eesti jalgpalli meistrivõistluste Teise ja madalamate liigade juhendi peatükist „Mängude korraldamine“ ja vastavalt lisas II toodud karikavõistluste mängukorraldamise soovitudele.

Artikkel 32 – Karikafinaal

- 32.1 Karikafinaali korraldab EJL igal aastal maikuu ühel laupäeval.
- 32.2 Karikavõistlustest osavõtvatel võistkondadel on kohustus finaalmängule eelnevale lippude tseremooniale saata võistkonna mänguvormis esindaja. Esindaja osaleb EJL-i poolt määratud ajal proovis, peaproovis ja tseremoonial. Lippude tseremoonia proovid toimuvad mängupäeval, tseremoonia 1 tund enne finaali avavilet.

Artikkel 33 – Mängueelse informatsiooni ankeet

- 33.1 Mängude eel, milles osaleb Premium või Esiliiga võistkond, on mõlema võistkonna klubid kohustatud ERIS-es täitma mängueelse informatsiooni ankeedi.
- 33.2 Mängus osaleva võistkonna esindaja täidab ankeedi kõik lahtrid vähemalt neli päeva enne mängu.

- 33.3 Mängueelse informatsiooni ankeedi alusel koostab EJL pressiteate eesmärgiga tekitada ajakirjanduse huvi toimuva mängu vastu.

Artikkel 34 – Mängueelne koosolek

- 34.1 Mängudel, milles osaleb Premium või Esiliiga võistkond, toimub 60 minutit enne mängu algust staadionil koosolek, millest võtavad osa EJL-i poolt mängule määratud kohtunikud, mänguinspektor, mõlema võistkonna esindajad, kes on ametiisikuna kantud mänguprotokollis (sh treener, kes on mänguprotokollis kantud mängijana) ning mängu korraldaja.
- 34.2 Mängudel, milles osalevad Teise ja madalamate liigade või rahvajalgpalli liiga võistkonnad, võib 30 minutit enne mängu algust kohtuniku otsusel toimuda mängueelne koosolek staadionil, millest võtavad osa kohtunikud, mõlema võistkonna esindajad, kes on kantud mänguprotokollis ning mängu korraldaja.
- 34.3 Mängueelset koosolekut juhivad mängu kohtunik.
- 34.4 Mängueelsetel koosolekudel tagastavad võistkonna esindajad kohtunikule täidetud mänguprotokollid ja TV mängudel mängijate eeldatava asetuse väljakul.
- 34.5 Mängueelsetel koosolekudel:
- a) kontrollitakse mänguvorme;
 - b) kontrollitakse mängupalle;
 - c) kontrollitakse mänguväljaku valmisolekut mänguks;
 - d) kontrollitakse turvaplaani olemasolu;
 - e) tutvustatakse võistkondadele autasustamistseremoonia protseduuri.
- 34.6 Mängueelsetel koosolekudel määratakse kindlaks soojendusala ning kohtunik informeerib esindajaid mängu korraldust puudutavatest erisustest, mis tulenevad staadioni omapärasest.
- 34.7 Mängu kohtunik ja inspektor teavitavad staadioni ja mänguväljaku puudujääkide olemasolu korral mängu korraldajat, mis peavad olema kõrvaldatud hiljemalt 30 minutit enne mängu algust. Kohtunik fikseerib puudused mänguprotokollis. Tõsiste puuduste korral otsustab kohtunik mängu toimumise.
- 34.8 Koduvõistkond peab koheselt peale mängueelse koosoleku lõppu esitama inspektorile koopia mänguprotokollist.

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

Artikkel 35 – Mängimisest keeldumine ja muud analoogsed olukorrad

- 35.1 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.

- 35.2 Erandjuhtudel võib Peasekretär kinnitada mängu katkestamise hetkel kehtinud mängutulemuse, kui mängu tulemus oli selle klubi kasuks, kes ei olnud mängu poolelijätmise eest vastutav.

Artikkel 36 – Mängu ärajäämine

- 36.1 Kui kodumängu korraldav klubi leiab, et mäng ei saa toimuda, nt mängimiseks sobimatu väljaku tõttu, peab ta sellest hiljemalt 24 tundi enne mängu algust teavitama EJL-i peakohtunikku ning võistluste osakonda. Seejärel otsustab EJL mängu uue toimumise aja ja koha.
- 36.2 Kui võistkonnad on saabunud mängupaika ja kohtunik leiab, et mängu ei saa alustada mänguväljaku sobimatuse või halbade ilmastikutingimuste tõttu, otsustab EJL mängu uue toimumise aja ja koha.
- 36.3 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. Ärajäänud mängu uue toimumise aja ja koha teatab EJL.
- 36.4 Edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud katab EJL.

Artikkel 37 – Mängu katkestamine

- 37.1 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.
- 37.2 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.
- 37.3 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 juhendi artiklile 11 õigus selle võistkonna eest 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 mängul eemaldatud mängijat ei saa asendada ning mängu peab taasalustama sama arv mängijaid, kui neid oli väljakul mängu katkestamise hetkel;

- e) võistkond tohib taasalustatud mängus teha mängu katkestamise hetkel järelejäänud arv vahetusi;
- f) 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.

37.4 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 38 – EJL distsiplinaareeskirjad

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

Artikkel 39 – Hoiatused ja eemaldamised

- 39.1 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.
- 39.2 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.
- 39.3 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. Diskvalifitseeritud treener, mängiv treener ja ametiisik ei tohi staadionil enne mängu algust kuni mängu lõpuni mitte mingil viisil juhendada ega kontakteeruda võistkonnaga.
- 39.4 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.
- 39.5 Hoiatused ei kandu ühest liigast, sarjast ega hooajast teise. Kui lõppenud hooajast jääb mängijale mängukeeld või treenerile juhendamise keeld, siis kandub see automaatselt üle järgnevasse hooaegadesse. Kandmata mängu- või juhendamise keeld aegub 5 aasta pärast peale selle saamist.
- 39.6 EJL ei ole kohustatud teavitama võistkondi mängudes saadud hoiatustest ja eemaldamistest. Mängijate saadud hoiatuste ja eemaldamiste arvestuse eest vastutab klubi.

Artikkel 40 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele

- 40.1 Osavõtvad 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.
- 40.2 Loobumiskaotuse puhul jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused ja need kanduvad edasi vastavalt juhendi punktile 39.5. Vastasvõistkonna karistused loetakse kantuks.
- 40.3 Kui klubi teavitab EJK-i ja vastasvõistkonna klubi võistkonna loobumiskaotuse andmisest enne järgmise ringi paaride loosimist, tuleb tal tasuda 150 euro suurune trahvisumma. Peale loosimise toimumist on vastava trahvisumma suuruseks 300 eurot.
- 40.4 Juhul kui diskvalifitseeritud, ülesandmata või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija on kantud protokollis vahetumängijana, kuid ei mängi kaasa, karistatakse klubi 100 euro suuruse rahatrahviga. Diskvalifitseeritud mängija karistust ei loeta kantuks ning karistus tuleb ära kanda järgmises Võistluste mängus.
- 40.5 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. 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.
- 40.6 Kui 1998. aastal või hiljem sündinud noormängija (2017. aasta hooajal 1999. aastal või hiljem sündinud noormängija) mängib nädala (7-päevane periood) jooksul rohkem kui kahes mängus, karistatakse määrusi rikkunud võistkonna klubi 100 euro suuruse rahatrahviga.
- 40.7 Kui mängija osaleb ühe päeva jooksul rohkem kui ühes mängus, karistatakse määrusi rikkunud võistkonna klubi 100 euro suuruse rahatrahviga.
- 40.8 Mängude korralduslike põhimõtete rikkumise korral on EJK-il õigus määrata klubile rahatrahv vastavalt selle liiga meistrivõistluste juhendile, millest vastavalt punktile 31.1 lähtutakse mängu läbiviimisel.
- 40.9 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 41 – Protesti esitamine

- 41.1 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.
- 41.2 Protesti ei saa esitada kohtuniku poolt langetatud faktiliste otsuste vastu.
- 41.3 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.
- 41.4 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.
- 41.5 Protest, mis ei ole fikseeritud mängu protokollis või ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu.
- 41.6 Protesti esitamisel tuleb 24 tunni jooksul maksta EJK-i arveldusarvele kautsjon, mille suurus on 100 eurot.
- 41.7 Protesti rahuldamisel kautsjon tagastatakse.
- 41.8 Protesti arutamine toimub "EJK-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis" sätestatud protseduureegleid järgides.
- 41.9 Protesti suhtes tehtud otsusele rakendatakse "EJK-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis" distsiplinaarorgani otsuse kohta sätestatud.

XIV DOPING. MÄNGUKÄIGU JA TULEMUSE EELNEV FIKSEERIMINE

Artikkel 42 – Doping

- 42.1 Dopingi kasutamiseks loetakse dokumendis Eesti Dopinguvastased Reeglid sätestatud dopinguvastaste reeglite ühe- või mitmekordset rikkumist.
- 42.2 Dopingi kasutamine on keelatud ja karistatav. Dopinguvastaste reeglite rikkumise korral algatab EJK rikkujate suhtes distsiplinaarmenetlust.
- 42.3 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.

- 42.4 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.
- 42.5 Klubi peab tagama, et dopingukontrolliks 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.
- 42.6 Kodumängu korraldab klubi peab tagama dopinguproovi võtmiseks vastavad tingimused.

Artikkel 43 – Mängukäigu ja tulemuse eelnev fikseerimine

- 43.1 Mängija või klubi ametniku otsesel või kaudsel seotusel ükskõik millise tegevusega, mis viib või võib viia mängukäigu või tulemuse eelneva fikseerimiseni, karistatakse mängijat ja/või klubi. EJL teeb mängukäigu ja tulemuse eelneva võimaliku fikseerimise avastamiseks ja peatamiseks koostööd UEFA ja teiste rahvusvaheliste ja riiklike asutuste ja organisatsioonidega.

XV MEEDIA

Artikkel 44 – Suhtlemine meediaga ja TV ülekanded

- 44.1 Võistluste kajastamist meedias korraldab EJL ja omab kõiki sellega seonduvaid õigusi.
- 44.2 Meediahuviga mängul peab kodumängu korraldab klubi suhtlemisel meediaga lähtuma Eesti jalgpalli meistrivõistluste Premium ja Esiliiga juhendi peatükist „Meedia“.

XVI KOMMERTS- JA INTELLEKTUAALOMANDI ÕIGUSED

Artikkel 45 – Kommertsõigused

- 45.1 Käesolevas juhendis tähendavad "kommertsõigused" kõiki Võistlustega seotud kommerts- ja meediaõigusi ning võimalusi, muuhulgas 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.
- 45.2 Kõik Võistlustega seotud kommertsõigused kuuluvad võistluste organiseerijale – EJL-le.
- 45.3 Võistluste logoga seonduvad õigused kuuluvad EJL-ile, kuid klubidel on õigus logo kasutada.

Artikkel 46 – Intellektuaalomandi õigused

- 46.1 Kõik Võistlustega seotud õigused intellektuaalomandile kuuluvad ainuüksi EJL-ile. Õigused intellektuaalomandile hõlmavad muuhulgas olemasolevaid või tulevasi õigusi liigade, võistluste ja sarjade nimede, logode, brändide, medalite ning trofeede suhtes. Nimetatud õiguste kasutamiseks on EJL-lt vaja saada eelnev kirjalik nõusolek ning nende kasutamine peab alati vastama EJL-i juhenditele ja juhistele.
- 46.2 Mängupaiku ja -aegu kajastava mängukalendri ning Võistlustel peetavate mängudega seotud andmete ja statistikaalased õigused kuuluvad ainuisikuliselt EJL-le.
- 46.3 Võistlustel on muusika esitlusõiguseks EJL sõlminud lepingu Eesti Autorite Ühinguga ja selle esitamine on klubidele tasuta.

XVII SUPERKARIKA FINAAL

Artikkel 47 – Üldsätted

- 47.1 Superkarika finaalis kehtivad juhendi peatükid I, II, VIII, IX, X, XIII, XIV, XV, XVI ja XVIII koos käesolevas peatükis kirjeldatud lisasätetega.
- 47.2 Superkarika finaali on EJL-i poolt korraldatav eraldi võistlus, mis toimub enne meistrivõistluste hooaja algust.

Artikkel 48 – Süsteem ja osalejad

- 48.1 Superkarika finaali mängitakse ühe mänguna, kus kohtuvad eelmise hooaja karikavõistluste võitja ja Eesti meister. Juhul kui karikavõitja ja meister on üks ja sama võistkond, mängitakse Superkarika finaali eelmise hooaja karikavõistluste võitja ja meistrivõistlustel 2. koha saavutanud võistkonna vahel.
- 48.2 2017. aastal peetavas Superkarika finaalis kohtuvad 2015/16. aasta karikavõistluste võitja ja 2016. aasta hooaja Eesti meister või 2. koha saavutanud võistkond.
- 48.3 Superkarika finaalis rakendatakse lisaks käesolevale peatükile ka teisi käesoleva juhendi sätteid.
- 48.4 Lõplik sõna kõikides küsimustes on Peadirektoril.

Artikkel 49 – Korraldamine

- 49.1 Superkarika finaali korraldab EJL.
- 49.2 Superkarika finaali toimub igal aastal enne Premium liiga hooaja algust vastavalt Eesti jalgpalli tüüpikalendrile.
- 49.3 Superkarika finaali toimumiskoha määrab EJL.

Artikkel 50 – Autasustamine

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

- 50.2 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 Superkarika finaali. EJL graveerib võitjaks tulnud klubi nime karikale.
- 50.3 Finaali kaotanud võistkonda autasustatakse diplomiga ja võistkonna liikmeid kuni 30 medali ja diplomiga.

Artikkel 51 – Õigus osaleda mängus

- 51.1 Superkarika finaalis on õigus osaleda mängijal, kellel on mängu toimumise ajal õigus osaleda Eesti jalgpalli meistrivõistlustel selle võistkonna eest ja kes on võistkonda üles antud hiljemalt kaks (2) tundi enne Superkarika finaali algust.

Artikkel 52 – Mängueelse informatsiooni ankeet

- 52.1 Superkarika finaalis osalevate võistkondade klubid on kohustatud täitma ERIS-es mängueelse informatsiooni ankeedi vähemalt neli päeva enne mängu.
- 52.2 Mängueelse informatsiooni ankeedi alusel koostab EJL pressiteate eesmärgiga tekitada ajakirjanduse huvi toimuva mängu vastu.

Artikkel 53 – Mängueelne koosolek

- 53.1 Mängudel, milles osaleb Premium või Esiliiga võistkond, toimub 60 minutit enne mängu algust staadionil koosolek, millest võtavad osa EJL-i poolt mängule määratud kohtunikud, mänguinspektor, mõlema võistkonna esindajad, kes on ametiisikuna kantud mänguprotokollis (sh treener, kes on mänguprotokollis kantud mängijana) ning mängu korraldaja.
- 53.2 Mängueelset koosolekut juhib mängu kohtunik.
- 53.3 Mängueelset koosolekut tagastavad võistkonna esindajad kohtunikule täidetud mänguprotokollid ja mängijate eeldatava asetuse väljakul.
- 53.4 Mängueelset koosolekut:
- a) kontrollitakse mänguvorme;
 - b) kontrollitakse mängupalle;
 - c) kontrollitakse mänguväljaku valmisolekut mänguks;
 - d) kontrollitakse turvaplaani olemasolu;
 - e) tutvustatakse võistkondadele autasustamiseremoonia protseduuri.
- 53.5 Mängueelset koosolekut määratakse kindlaks soojendusala ning kohtunik informeerib esindajaid mängu korraldust puudutavatest erisustest, mis tulenevad staadioni omapärast.

XVIII LÖPPSÄTTED

Artikkel 54 – Vaidluste lahendamine

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

Artikkel 55 – Täpsustav asjaolu

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

Artikkel 56 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid

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

Artikkel 57 – Lisad

- 57.1 Kõik lisad moodustavad käesoleva juhendi lahutamatu osa.

Artikkel 58 – Jõustumine

- 58.1 Käesolev juhend on kinnitatud Juhatuse poolt 25.01.2016 ja kehtib karikavõistluste 2016/17. a hooajal.

LISA I: Tasud ja sanktsioonid

Tasud:	Summa (eurodes)
Kautsjon protesti esitamisel	100
Kautsjon apellatsioonikomisjonile ja litsentsiasjade apellatsioonikomisjonile	1000
Mänguaja ja –koha muutmise taotluse esitamine tähtajast hiljem	100
Sanktsioonid:	
Loobumiskaotus ¹	150 / 300
Mänguõigust mitteomava mängija protokollil kandmine või osalemine mängus	100
1998.a (1999.a ²) või hiljem sündinud noormängija osalemine ühe nädala jooksul rohkem kui kahes mängus	100
Mängija osalemine rohkem kui ühes mängus päevas	100
Mängude korralduslike põhimõtete rikkumine	Vastavalt MV juhendile

¹ 2017. aastal 1999. a või hiljem sündinud noormängija osalemine ühe nädala jooksul rohkem kui kahes mängus.

² Kui klubi teavitab EJL-i võistkonna loobumiskaotuse andmisest enne järgmise ringi paaride loosimist, tuleb tal tasuda 150 euro suurune trahvisumma. Peale loosimise toimumist on vastava trahvisumma suuruseks 300 eurot.

LISA II: Karikavõistluste mängukorraldamise soovitused

- *Karikavõistluste mängupäev on koduvõistkonna sündmus.* Mängule kutsutakse võimalikult palju publikut. Karikamängule kutsutakse kaasa elama võimalikult palju võistkondade toetajaid, kohaliku kogukonna liikmeid ja sõpru-tuttavaid.
- *Võistkondade saabumine ja väljak.* Hea tava kohaselt on mänguväljak reeglitele ja nõuetele vastavalt ette valmistatud tund enne mängu algust. Võistkondadel on vaba juurdepääs riietusruumidesse. Koduvõistkonna esindaja võtab külalisvõistkonna vastu, tervitab ja juhatab nad riietusruumi.
- *Lipud.* Mõlemad võistkonnad peavad mängule saabuma võistkonna lipuga ja seda mängu eel ja ajal eksponeerima. Nt võib kapten vm esindaja varda külge seatud lipuga võistkonna ees kätlemisele-tervitamisele minna.
- *Heli ja muusika.* Enne mängu *algust, poolajal* ja pärast mängu on meeleolu tekitamiseks soovituslik mängida muusikat, kutsuda esinema ansambli ja/või muusiku.
- *Teadustamine.* Ka mängudel madalamate liigade võistkondade osavõtul on teadustus soovituslik. Teadustuse eest vastutab koduvõistkond. Teadustaja tervitab publikut, tutvustab vastaseid (liigaline kuuluvus jne), viib kurssi, mis mänguga on tegemist, loeb viie minuti jooksul enne või pärast mängu avavilet ette võistkondade koosseisud jne. Mängu jooksul annab ta publikule infot väravatest, seisust ja vahetustest. Teadustamine võib toimuda helitehnika, ruupori, megafoni, valju hääle vm meetodil.
- *Tegevused poolajal.* Poolajal võib pakkuda publikule meelelahutust muusika ja/või mõne kaasava mängu näol.
- *Meediakajastus.* Iga võistkond peaks karikavõistlusemängu, sh selle toimumist kui ka tulemust kõikvõimaliku meedia kaudu võimalikult palju kajastama oma kodulehel kui ka sotsiaalmeedias. Soovituslik on iga karikamängu pildistamine ning võimalusel filmimine. Parimad fotod ning videokokkuvõtted tuleks 24 tunni jooksul peale mängu lõppu edastama EJL-le.