



# **Eesti 2020.a noorte meistrivõistluste juhend**

## **U14 ja U15 vanuseklassid**

Kinnitatud EJL-i juhatuse poolt 02.01.2020

# 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
Artikkel 4 – Kommertsõigused .....	6
Artikkel 5 – Intellektuaalomandi õigused .....	6
Artikkel 6 – Aus mäng.....	6
<b>II OSAPOOLTE KOHUSTUSED</b> .....	<b>6</b>
Artikkel 7 – EJL-i kohustused .....	6
Artikkel 8 – Jalgpalliklubide kohustused .....	6
Artikkel 9 – Mängijate ja Klubi ametiisikute kohustused .....	7
<b>III AUTASUSTAMINE</b> .....	<b>9</b>
Artikkel 10 – Karikad, medalid, diplomid jm auhinnad .....	9
<b>IV OSAVÕTJATE REGISTREERIMINE</b> .....	<b>9</b>
Artikkel 11 – Võistlustest osavõtjad .....	9
Artikkel 12 – Võistkonna registreerimine ja osavõtumaks .....	9
<b>V MÄNGUREEGLID JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM</b> .....	<b>10</b>
Artikkel 13 – Mängureeglid .....	10
Artikkel 14 – Mänguaeg .....	10
Artikkel 15 – Mängijate arv väljakul .....	10
Artikkel 16 – Võistluste süsteem.....	10
<b>VI MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE</b> .....	<b>11</b>
Artikkel 17 – Mängupäevad .....	11
Artikkel 18 – Mängu alguse kellaajad .....	11
Artikkel 19 – Mängukoha ja –aja muutmine .....	11
Artikkel 20 – Mängu ärajäämine .....	12
Artikkel 21 – Mängu katkestamine.....	12
Artikkel 22 –Mängu ära jäämine või katkestamine Klubi süü tõttu, mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad .....	13
<b>VII STAADIONID</b> .....	<b>13</b>
Artikkel 23 – Staadionite hindamine ja nõuded staadionile .....	13
Artikkel 24 – Rietusruumid ja pesemisvõimalus .....	14
Artikkel 25 – Valgustus .....	14
Artikkel 26 – Tabloo .....	14
Artikkel 27 – Tehniline ala ja vahetusmängijate pink .....	14
<b>VIII MÄNGIJATE ÜLESANDMINE JA ÕIGUS OSALEDA MÄNGUS</b> .....	<b>15</b>
Artikkel 28 – Mängijate ülesandmine .....	15
Artikkel 29 – Õigus osaleda mängus .....	16
<b>IX MÄNGUVORMID</b> .....	<b>16</b>
Artikkel 30 – Mänguvormid .....	16
<b>X MÄNGUDE KORRALDAMINE</b> .....	<b>17</b>
Artikkel 31 – Lipud .....	17
Artikkel 32 – Turvalisus ja ohutus .....	17
Artikkel 33 – Meditsiiniline abi.....	17
Artikkel 34 – Mängupallid.....	18
Artikkel 35 – Pallipoisid .....	18
<b>XI MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED</b> .....	<b>18</b>
Artikkel 36 – Võistkondade saabumine .....	18
Artikkel 37 – Mänguprotokoll .....	18
Artikkel 38 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine .....	19

Artikkel 39 – Mängijate vahetamine .....	19
Artikkel 40 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele .....	19
Artikkel 41 – Mänguprotokolli täitmine, edastamine EJL-le ja avalikustamine .....	20
<b>XII KOHTUNIKUD .....</b>	<b>20</b>
Artikkel 42 – Kohtunikud .....	20
<b>XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE.....</b>	<b>21</b>
Artikkel 43 – EJL distsiplinaareeskirjad .....	21
Artikkel 44 – Hoiatused ja eemaldamised .....	21
Artikkel 45 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele .....	22
Artikkel 46 – Protesti esitamine .....	23
<b>XIV LÕPPSÄTTED .....</b>	<b>24</b>
Artikkel 47 – Vaidluste lahendamine.....	24
Artikkel 48 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid .....	24
Artikkel 49 – Lisad.....	24
Artikkel 50 – Jõustumine.....	24
<i>Lisa I – Aus mäng .....</i>	<i>25</i>
<i>Lisa II – Klubi kinnitus .....</i>	<i>27</i>
<i>Lisa III – Noorte võistluste tehnilised parameetrid.....</i>	<i>28</i>
<i>Lisa IV – Noorte võistluste mänguväljakute parameetrid .....</i>	<i>29</i>
<i>Lisa V – Tasud ja sanktsioonid .....</i>	<i>30</i>

## Preambul

Eesti noorte meistrivõistlused U14 ja U15 vanuseklassides on Eesti jalgpalli Liidu (edaspidi EJL) põhikirjaga sätestatud võistlused, kus selgitatakse vastavate vanuseklasside Eesti meistrid ja üldine paremusjärjestus.

## I ÜLDSÄTTED

### Artikkel 1 – Reguleerimisala

- 1.1 Käesolev juhend sätestab Eesti 2020. a noorte meistrivõistlustel U14 ja U15 vanuseklassides (edaspidi Võistlused) osalevate ning Võistluste organiseerimisega seotud osapoolte õigusi, kohustusi ja vastutust.

### Artikkel 2 – Mõisted

- 2.1 Käesoleva juhendi kontekstis on mõisted defineeritud alljärgnevalt:

Ausa mäng	Kontseptsioon, mis väärtustab ausas konkrentsis saavutatud tulemust. Ausa mängu kontseptsioonis tegutsevad isikud lojaalsuse, ausameelsuse, sportlikkuse ja eetika printsiipe järgides. Ausa mäng välistab pettuse, äraostmise, korruptsiooni, dopingut, vägivalda (nii füüsilise kui moraalse), diskrimineerimise, ekspluateerimise ja liialdatud kommertslikkuse. Loetelu tegevustest, mida loetakse Ausa mängu põhimõtete rikkumisteks on fikseeritud Distsiplinaarmääruse artiklis 4 ning käesoleva juhendi lisas I.
CAS	<i>Court of Arbitration for Sport</i> on Šveitsis Lausanne's asuv Rahvusvaheline Spordi Arbitraažkohus.
ERIS	EJL-i registreerimise ja informatsiooni süsteem ehk ERIS on internetipõhine EJL-i andmebaas Klubidele, mängijatele ja teistele jalgpallis tegutsevatele isikutele jalgpallialaste andmete ja õiguste (sh litsents) haldamiseks ning info andmiseks, vahetamiseks ja saamiseks.
FIFA	<i>Fédération Internationale de Football Association</i> ehk Rahvusvaheline jalgpalliföderatsioon.
Hooaeg	Ajavahemik, mis algab Eesti jalgpalli meistrivõistluste esimese ametliku mänguga ning lõpeb viimase ametliku mänguga.
IFAB	<i>The International Football Association Board</i> ehk Rahvusvaheline Jalgpalli Nõukogu.
Jalgpalli ametiisiku litsents	Jalgpalli ametiisiku litsents annab isikule juriidilise aluse tegutseda EJL-i egiidi all toimuvatel võistlustel osaleva võistkonna ametiisikuna, sh olla ametiisikuna märgitud mänguprotokollis ja viibida mängu ajal tehnilises alas. Ametiisiku litsentseerimine toimub vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise ja litsentseerimise korrale. Ametiisiku litsents kehtib ühe kalendriaasta.

Jalgpalluri litsents	Õigus, mis annab mängijale juriidilise aluse osaleda Eesti jalgpalli meistri- ja karikavõistlustel. Jalgpalluri litsents kehtib ühe kalendriaasta.
<u>Klubi (jalgpalliklubi)</u>	<u>Eestis registreeritud mittetulundusühing, mille võistkond osaleb ametlikel mängudel ja mille põhitegevus on seotud jalgpalli arendamise, harrastajate koondamise, jalgpallivõistluste korraldamise jms jalgpallilise tegevusega; mis asub EJK-i territooriumil, mängib oma kodumängud Eestis; omab õigust Klubi nime ja atribuutika kasutamiseks.</u>
Mängija osalemine / mängimine mängus	Mängija osalemiseks mängus loetakse tema mänguprotokolli kandmist, k.a juhul, kui mängija on mänguprotokolli kantud vahetusmängijana, kuid teda sisse ei vahetata. Mängimiseks loetakse seda, kui mängija on käinud väljakul. Noorte võistlustel, kus on lubatud edasi-tagasi vahetused, loetakse kõiki mänguprotokolli kantud mängijaid mängus osalenuteks.
Noorte võistlused	Eesti noorte jalgpalli meistrivõistlused tütarlaste ja poiste Eliitliigades, tütarlaste ja poiste erinevates vanuseklassides, samuti Eesti noorte klubidevahelised võistlused tütarlaste ja poiste erinevates vanuseklassides.
Sari	EJK-i poolt korraldatav erinev jalgpallivõistlus, näiteks Eesti meistrivõistlused, Eesti karikavõistlused, Eesti väikesed karikavõistlused, Eesti noorte meistrivõistlused, Eesti noorte klubidevahelised võistlused jms.
Transfer	Mängija rahvusvaheline üleminek ja seda tõendav rahvusvahelise ülemineku sertifikaat ( <i>International Transfer Certificate</i> ehk ITC). Transferi peab küsima ja saama 10-aastase ja vanema mängija registreerimiseks teises jalgpalliliidus ja selle taotlemine käib vastavalt FIFA mängijate staatuse ja üleminekute korra ( <i>FIFA Regulations on the Status and Transfer of Players</i> ) artiklile 9.
UEFA	<i>Union des Associations Européennes de Football</i> ehk Euroopa jalgpalliliitusid ühendav organisatsioon.

### **Artikkel 3 – Organiseerimine**

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

## **Artikkel 4 – Kommertsõigused**

- 4.1 Käesolevas juhendis tähendavad "kommertsõigused" kõiki Võistlustega seotud kommerts- ja meediaõigusi ning võimalusi, muuhulgas:
- 4.1.1 kõiki kehtivaid ja/või tulevasi 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);
  - 4.1.2 turundus-, sponsorlus-, reklaami-, litsentsi- ja frantsiisiõigusi koos Võistlustega seotud andmete ja statistikaalaste õigustega.
- 4.2 Kõik Võistlustega seotud kommertsõigused kuuluvad Võistluste organiseerijale – EJL-ile.
- 4.3 Võistluste logoga seonduvad õigused kuuluvad EJL-ile, kuid Klubidel on õigus logo kasutada.

## **Artikkel 5 – Intellektuaalomandi õigused**

- 5.1 Kõik Võistlustega seotud õigused intellektuaalomandile kuuluvad ainuisikuliselt 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-ilt vaja saada eelnev kirjalik nõusolek ning nende kasutamine peab alati vastama EJL-i juhenditele ja juhistele.
- 5.2 Mängupaiku ja -aegu kajastava mängukalendri ning Võistlustel peetavate mängudega seotud andmete ja statistikaalased õigused kuuluvad ainuisikuliselt EJL-ile.
- 5.3 Võistlustel on muusika esitusõiguseks EJL sõlminud lepingu Eesti Autorite Ühingu ja selle esitamine on Klubidele tasuta.

## **Artikkel 6 – Aus mäng**

- 6.1 Kõik Võistluste mängud tuleb pidada järgides Ausa mängu (inglise keeles *Fair Play*) põhimõtteid, mis on kirjeldatud käesoleva juhendi lisa I.

## **II OSAPOOLTE KOHUSTUSED**

### **Artikkel 7 – EJL-i kohustused**

- 7.1 EJL loob parimad tingimused Võistluste organiseerimiseks. Need tingimused puudutavad muuhulgas Võistluste edendamist, kooskõlastamist ja administreerimist, võistlejate ülesandmist, loa andmist Võistlustel osalemiseks, võistlussüsteemi, mängureegleid, kohtunike tegevust, kontrolli ja distsiplinaarküsimusi ning kommertsõiguste kasutamist.

### **Artikkel 8 – Jalgpallklubide kohustused**

- 8.1 Võistlustel osaledes kohustuvad Klubid:
- 8.1.1 järgima EJL-i põhikirja, juhendeid, otsuseid ja muid EJL-i poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente;

- 8.1.2 järgima FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
- 8.1.3 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;
- 8.1.4 pöörduma vaidlusalases küsimuses lõpliku (viimase astme) lahendi saamiseks, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJL-il pädevus, mitte tavakohtusse, vaid sõltumatusse, erapooletusse, Eesti seaduse alusel asutatud ja Eestis tegutsevasse jalgpallialasesse vahekohtusse, tunnustama selle otsust lõplikuna ning seda täitma;
- 8.1.5 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*).
- 8.2 Klubi vastutavad oma mängijate, ametiisikute, liikmete, toetajate ja teiste mängu korraldamisega seotud isikute käitumise eest.
- 8.3 Klubi peab arvestust liikmemaksu, treeningtasude ja välja antud varustuse kohta.
- 8.4 Kodumängu korraldab Klubi vastutab turvalisuse ja ohutuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.
- 8.5 Kodumängu korraldab Klubi vabastab EJL-i igasuguste kahjutasunõuete maksmisest või kohustustest kolmandate isikute suhtes, välja arvatud juhul, kui mäng ei toimunud kohtunike mitteilumuse tõttu.
- 8.6 Klubi on kohustatud pidama oma kodumängud EJL-ile teatatud kodustaadionil kooskõlas artikliga 23, mis asub Eesti Vabariigi territooriumil. Mänge võidakse erandkorras korraldada mõnel teisel väljakul EJL-i otsusega.
- 8.7 Kodumängu korraldab Klubi peab mängud korraldama vastavalt EJL-i dokumentides toodud nõuetele. Klubi on ainuisikuliselt vastutav kõikide mängu korraldamisega seotud kohustuste täitmise eest, kui Juhatus ei ole otsustanud teisiti.
- 8.8 Kodumängu korraldab Klubi kannab kõik mängu korraldamisega seotud kulud.
- 8.9 Külalisvõistkonna Klubi kannab kõik võistkonna lähetuskulud.
- 8.10 Klubi on kohustatud tasuma tähtaegselt kõik EJL-i dokumentide alusel määratud maksud, trahvid ja tasud.
- 8.11 Klubi on kohustatud andma tasuta EJL-ile õiguse mitteäriksel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ning volitada teisi kasutama Võistlustel osalevate Klubide kõigi mängijate ja ametiisikute fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (k.a nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos Klubi nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (k.a särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).
- 8.12 Klubil ei ole volitusi tegutseda EJL-i või Võistluste nimel EJL-i eelneva kirjaliku loata.

## **Artikkel 9 – Mängijate ja Klubi ametiisikute kohustused**

- 9.1 Võistlustel osalevad mängijad peavad omama kehtivat jalgpalluri litsentsi.

- 9.2 Võistlustel osaleva Klubi ametiisikud, kes viibivad Võistlustel tehnilises alas (sh treenerid, meditsiiniline personal, võistkonna esindaja jne) või tegutsevad võistlustel Klubi ametiisikutena (näiteks võistkonna esindaja) peavad omama kehtivat litsentsi vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise ja litsentseerimise korrale.
- 9.3 Võistlustel osaleva Klubi ametiisikud, kellel on seadusjärgne õigus (Klubi juhatuse liikmed) või keda Klubi on volitanud (ERIS-e kaudu või muul moel) EJK-is Klubi nimel toiminguid sooritama ja/või dokumente allkirjastama, peavad omama kehtivat ametiisiku litsentsi vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise ja litsentseerimise korrale.
- 9.4 Alates 2021. a hooajast peab iga Võistlustel osaleval võistkonnal olema treener, kes peab omama vähemalt kehtivat EJK-D treeneri kvalifikatsiooni ja kes on vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise ja litsentseerimise korrale registreeritud Klubisse ning omab kehtivad ametiisiku litsentsi. Võistkonna treeneri määrab Klubi märkides selle võistkonna ankeedile.
- 9.5 Litsentsi omades kohustuvad Klubi mängijad ja ametiisikud:
- 9.5.1 kinni pidama lojaalsuse, ausameelsuse ja sportlikkuse printsiipidest vastavalt AUSA mängu põhimõtetele;
- 9.5.2 tunnustama kehtivaid jalgpallireegleid, mis on vastu võetud IFAB-i poolt;
- 9.5.3 täitma EJK-i, FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
- 9.5.4 järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes, mis on seotud või tekivad seoses EJK-i põhikirja või muude EJK-i dokumentide täitmisega, käesolevas juhendis ning muudes EJK-i dokumentides ette nähtud vaidluste lahendamise korda;
- 9.5.5 vaidlusalases küsimuses lõpliku (viimase astme) lahendi saamiseks, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJK-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;
- 9.5.6 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*);
- 9.5.7 hoiduma igasugusest käitumisest, mis kahjustab või võib kahjustada EJK-i poolt organiseeritud või korraldatud võistluste aususe põhimõtet ning kohustuvad tegema EJK-iga täielikku koostööd võitlemaks selliste tegude vastu.
- 9.6 Kõik mängijad ja ametiisikud annavad tasuta EJK-ile õiguse mitteärilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ning volitada teisi kasutama Võistlustel osalevate Klubide kõigi mängijate ja ametiisikute fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (k.a 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 10 – Karikad, medalid, diplomid jm auhinnad

- 10.1 E JL autasustab Võistluste Esiliigades 1.-3. kohale tulnud võistkondi karikatega.
- 10.2 E JL autasustab Võistluste Teise ja madalamate liigade võitjaid karikatega.
- 10.3 E JL autasustab Võistluste Esiliigades 1.-3. kohale tulnud võistkondi diplomitega ja nende liikmeid medalite ja diplomitega.
- 10.4 E JL autasustab U15 vanuseklassis Teises ja madalamates liigades 1. – 3. koha saavutanud võistkondi ja nende liikmeid diplomitega.
- 10.5 E JL autasustab U14 vanuseklassis A-tasandi 1. – 3. koha saavutanud võistkondi ja nende liikmeid diplomitega.
- 10.6 E JL autasustab meenega mängijat/mängijaid, kes lööb/löövad oma liigas kõige rohkem väravaid.

### IV OSAVÕTJATE REGISTREERIMINE

#### Artikkel 11 – Võistlustest osavõtjad

- 11.1 Võistlustele võib võistkonna registreerida Klubi, kes aktsepteerib E JL-i põhikirja, käesolevat juhendit ning teisi E JL-i poolt välja antud dokumente ja on tasunud tähtajaks E JL-i dokumentide alusel määratud trahvid ja tasud. Üks Klubi võib Võistlustele registreerida rohkem kui ühe võistkonna.
- 11.2 2020. aastal viiakse läbi meistrivõistlusi ja selgitatakse meister järgmistes vanuseklassides vastavalt sünniaastale (põhisünniaasta on märgitud rasvases kirjas):
  - 1) U14 vanuseklassis **2007**-2009. aastatel sündinutele;
  - 2) U15 vanuseklassis **2006**-2009. aastatel sündinutele.
- 11.3 Võistlustel osalemiseks peavad Klubid E JL-ile esitama võistkonna registreerimisdokumendid etteantud vormidel ja määratud tähtajaks.
- 11.4 Liigade koosseisud kinnitab Juhatus.

#### Artikkel 12 – Võistkonna registreerimine ja osavõtumaks

- 12.1 Võistlustele võib võistkonna registreerida Klubi, kes aktsepteerib E JL-i põhikirja, käesolevat juhendit ning teisi E JL-i poolt välja antud dokumente ja on tasunud tähtajaks E JL-i dokumentide alusel määratud trahvid ja tasud. Üks Klubi võib Võistlustele registreerida rohkem kui ühe võistkonna.
- 12.2 Klubi, kes soovib Võistlustele registreerida võistkonna(-d), peab E JL-ile ERIS-e kaudu esitama Klubi allkirjaõigusliku esindaja poolt allkirjastatud Klubi kinnituse, mis on toodud käesoleva juhendi lisa II.
- 12.3 Võistkonna registreerimiseks esitab Klubi E JL-le ERIS-e kaudu võistkonna ankeedi.
- 12.4 Võistkonna registreerimise viimane kuupäev on 15. jaanuar 2020. a (k.a).
- 12.5 Võistkonna eelmiste hooegade võlgnevused tuleb tasuda hiljemalt 15. jaanuariks 2020. a (k.a).

- 12.6 Hilinejaid registreeritakse Võistlustele ainult Peadirektori otsuse alusel.
- 12.7 Võistkonna nime ei ole lubatud Võistluste jooksul muuta.
- 12.8 Osavõtumaksu Võistlustel ei rakendata.

## **V MÄNGUREEGLID JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM**

### **Artikkel 13 – Mängureeglid**

- 13.1 Mängimisel järgitakse IFAB-i poolt välja töötatud ja FIFA poolt avaldatud Mängureegleid (*IFAB Laws of the Game*), v.a punktides 14.1, 15.1 ja 34.2 toodud erandid.
- 13.2 Kõik Noorte võistluste tehnilised parameetrid on toodud käesoleva juhendi lisas III.

### **Artikkel 14 – Mänguaeg**

- 14.1 Mänguaeg Võistlustel on 2 x 35 minutit.
- 14.2 Vaheaeg poolaegade vahel kestab 15 minutit.

### **Artikkel 15 – Mängijate arv väljakul**

- 15.1 Mängijate arv väljakul on 11 (väravavaht + 10 väljakumängijat).

### **Artikkel 16 – Võistluste süsteem**

- 16.1 Võistlustel mängitakse turniirisüsteemis kodus-väljas printsiiбил.
- 16.2 Liigade arvu, võistkondade arvu ja võistluste süsteemi liigades otsustab Juhatus EJL-i noortekomisjoni ettepanekul peale võistkondade registreerumist hiljemalt 1. veebruariks 2020.a.
- 16.3 Võistlustel selgub võistkondlik paremusjärjestus saavutatud punktide üldsumma järgi, kusjuures võit annab kolm (3), viik ühe (1) ja kaotus null (0) punkti. Võistkonnale, kes annab loobumiskaotuse või kelle mäng tühistatakse, arvestatakse kaotus ja turniiritabelisse märgitakse - : + (tühistatud mängu korral vastase löödud väravate arv).
- 16.4 Võrdsete punktide korral paremusjärjestuse määramisel arvestatakse:
  - 16.4.1 väiksemat antud loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arvu turniiritabelis;
  - 16.4.2 omavaheliste mängude punkte;
  - 16.4.3 omavaheliste mängude väravate vahet;
  - 16.4.4 suuremat võitude arvu;
  - 16.4.5 üldist väravate vahet;
  - 16.4.6 suuremat löödud väravate arvu;
  - 16.4.7 suuremat võõrsil löödud väravate arvu;
  - 16.4.8 loosimistulemust.

## **VI MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE**

### **Artikkel 17 – Mängupäevad**

- 17.1 Mängud toimuvad vastavalt EJL-i võistluste osakonna poolt koostatud võistluskalendrile.
- 17.2 Võistlustel algavad mängud märtsis ja lõppevad hiljemalt novembris.
- 17.3 Ühe võistkonna kahe meistrivõistluste mängu vahele peab jääma vähemalt kaks mänguvaba kalendripäeva.
- 17.4 Klubi võib kinnitatud võistluskalendris muudatuste tegemist taotleda järgmistel juhtudel:
  - 17.4.1 kui üks või enam võistkonna mängijat on seotud Eesti rahvuskoondise mänguga;
  - 17.4.2 lähtuvalt staadioni seisukorrast.

### **Artikkel 18 – Mängu alguse kellaajad**

- 18.1 Tööpäevadel alustatakse mängudega mitte varem kui 17.00 ja mitte hiljem kui 20.00. Laupäeval, pühapäeval ning riiklikel pühadel alustatakse mängudega mitte varem kui 10.00 ning mitte hiljem kui 20.00. Mängu algusaja määramisel tuleb arvesse võtta külalisvõistkonna mängule sõitmisele kuluvat aega selliselt, et võistkond ei peaks mängule sõitmist alustama mitte varem kui 08.00. Kõik muud mängu alguse kellaajad on lubatud vaid mängudel, kus ei ole EJL-i poolt määratud kohtunik ja need tuleb kooskõlastada EJL-i võistluste osakonnaga.
- 18.2 Ausa mängu põhimõttest lähtudes tuleb vastava liiga viimases mänguvoorus alustada kõiki mängu samal päeval ja kellaajal, välja arvatud juhul, kui Võistluste viimase vooru tulemused ei mõjuta võistkondade paremusjärjestust.
- 18.3 Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu 15 minuti pärast EJL-i poolt määratud mängu algusaega.

### **Artikkel 19 – Mängukoha ja -aja muutmine**

- 19.1 Mängukoha ja/või -aja muutmiseks tuleb EJL-le ja vastasvõistkonnale esitada vastavõistkonnaga eelnevalt kooskõlastatud kirjalik taotlus koos põhjendusega hiljemalt kümme (10) päeva enne kalendriga kinnitatud esialgset mängupäeva või kui taotletakse mängu toomist esialgsest mängupäevast ettepoole, hiljemalt kümme (10) päeva enne uut mängupäeva.
- 19.2 Kui Klubi esitab taotluse vähem kui kümme (10) päeva enne esialgset või uut mängu, v.a artiklis 20 toodud juhul, peab Klubi tasuma EJL-le 100 euro suuruse tasu koos taotluse esitamisega või vastavalt EJL-i poolt esitatud arvele. Taotlust mänguaja ja/või -koha muutmiseks, v.a artiklis 20 toodud juhul, ei ole võimalik esitada, kui mänguni on jäänud vähem kui 3 tööpäeva
- 19.3 Kinnitatud mängukalendris olevat mänguaega ei ole lubatud viia vastava liiga viimase vooru kuupäevast hilisemaks.
- 19.4 Mänguaja muutmiseks on vajalik vastasvõistkonna ja kodustaadioni haldaja nõusolek, mille kohta peab taotlusel olema märge.

- 19.5 Mängukoha ja/või -aja muutmise otsustab EJK-i võistluste osakond lähtudes Klubi esitatud põhjendusest.
- 19.6 EJK-il on õigus teha mängukalendrisse muudatusi teavitades sellest mängus osalevate võistkondade Klubi hiljemalt kolm (3) tööpäeva enne kalendrisolevat mänguaega, v.a artiklis 20 kirjeldatud juhtul.
- 19.7 Muudatus jõustub pärast EJK-i võistluste osakonna poolt vastava kinnituse saatmist mängus osalevate võistkondade Klubidele.

### **Artikkel 20 – Mängu ärajäämine**

- 20.1 Kui kodumängu korraldab Klubi leiab, et mäng ei saa ettearvatute asjaolude tõttu toimuda, nt mängimiseks sobimatu väljaku tõttu, peab ta sellest viivitamatult, kuid mitte hiljem kui 24 tundi enne mängu algust teavitama EJK-i võistluste osakonda, EJK peakohtunikku ja vastasvõistkonda ning mäng jääb ära, v.a. juhul kui EJK ja mõlemad Klubid ei leia lahendust mängu toimumiseks kalendris määratud ajal.
- 20.2 Kui võistkonnad on saanud mängupaika ja kohtunik leiab, et mängu ei saa alustada mänguväljaku sobimatuse või halbade ilmastikutingimuste tõttu, jääb mäng ära.
- 20.3 Kui EJK-i poolt määratud kohtunik ei ilmu mingil põhjusel võistluspaika ja EJK-i kohtunike osakonnal ei ole võimalik leida talle asendajat, jääb mäng ära.
- 20.4 Ärajäänud mängu uue toimumise aja ja koha lepivad kokku võistkonnad ning koduvõistkonna Klubi teatab selle EJK-ile kinnitamiseks hiljemalt ärajäänud mängule järgneva tööpäeva jooksul. Vaidluse korral määrab ärajäänud mängule uue aja EJK ning see otsus on lõplik.
- 20.5 Edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud katab EJK.

### **Artikkel 21 – Mängu katkestamine**

- 21.1 Mängimiseks sobimatu väljaku, halbade ilmastikutingimuste, kohtuniku terviserikke või muu ettearvatu põhjuse tõttu peatab kohtunik mängu. Kui mängu ei ole mõistliku aja jooksul võimalik jätkata, katkestab ta mängu.
- 21.2 Kui kohtunik otsustab mängu katkestada, peavad võistkonnad mängu lõpuni mängimiseks kokku leppima uue aja ja vajadusel ka koha. Katkestatud mäng tuleb üldjuhul lõpuni mängida enne mängus osalevate võistkondade järgmisi Võistluste mängu. Uue mänguaja peab koduvõistkonna Klubi EJK-ile kinnitamiseks teada andma hiljemalt mängule järgneva tööpäeva jooksul. Vaidluse korral määrab mängu lõpuni mängimiseks uue aja EJK ning see otsus on lõplik.
- 21.3 Mängu jätkamisel kohaldatakse järgmisi põhimõtteid:
- 21.3.1 mängu jätkatakse samalt seisult, mis see oli mängu katkestamise hetkel;
- 21.3.2 taasalustatud mängus võivad osaleda kõik mängijad, kellel on vastavalt juhendi artiklile 29 selle võistkonna eest õigus mängus osaleda, v.a mängijad, kes olid katkestatud mängul eemaldatud või kes pidid katkestatud mängu mängukeelu tõttu vahele jätma;
- 21.3.3 kõik katkestatud mängul saadud kollased ja punased kaardid kehtivad taasalustatud mängu lõpuni;

- 21.3.4 katkestatud mängus saadud üksikud kollased kaardid ei kandu edasi mängudele, mis peetakse enne katkestatud mängu taaslustamist;
  - 21.3.5 katkestatud mängul eemaldatud mängijat ei saa asendada ning mängu peab taaslustama sama arv mängijaid, kui neid oli väljakul mängu katkestamise hetkel;
  - 21.3.6 mängija, kes eemaldati katkestatud mängule järgneval mängul, tohib taaslustatud mängus osaleda;
  - 21.3.7 võistkond tohib taaslustatud mängus teha mängu katkestamise hetkel järelejäänud arv vahetusi;
  - 21.3.8 mäng taaslustatakse samast kohast ja momendist, mis hetkel see katkestati (nt vabalööök, audi sissevise, väravaesine lahtilööök, nurgalööök, penalti jne). Kui mäng katkestati hetkel kui pall oli mängus, siis jätkatakse samast kohast kohtuniku palliga.
- 21.4 Mängimiseks sobimatu väljaku, halbade ilmastikutingimuste, kohtuniku terviserikke või muu ettearvamatu põhjuse tõttu katkestatud mängu korral katab EJL edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud.

#### **Artikkel 22 – Mängu ärajäämine või katkestamine Klubi süü tõttu, mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad**

- 22.1 Kui võistkond keeldub mängimisest või kui Klubi süü tõttu ei ole võimalik mängu läbi viia või lõpuni mängida, arutab vastavat juhtumit EJL distsiplinaarorgan, kes võib sanktsioneerida rikkujat ning määrab kindlaks rakendatavad meetmed, mille hulka kuuluvad ka kaotuse määramine ja/või võistlustelt diskvalifitseerimine.
- 22.2 Erandjuhtudel võib EJL distsiplinaarorgan kinnitada mängu katkestamise hetkel kehtinud mängutulemuse, kui mängu tulemus oli selle Klubi kasuks, kes ei olnud mängu katkestamise eest vastutav.

### **VII STADIONID**

#### **Artikkel 23 – Staadionite hindamine ja nõuded staadionile**

- 23.1 U14 vanuseklassis tohib Võistluste mängu pidada EJL-i staadionite komisjoni poolt heakskiidetud staadionitel.
- 23.2 U15 vanuseklassis tohib Võistluste mängu pidada staadionitel, millele EJL-i staadionite komisjon on määranud vähemalt 5. kategooria vastavalt dokumendile Staadionite hindamise kriteeriumid.
- 23.3 Staadioni mänguväljak ja rajatised peavad olema heas seisukorras ning vastama Mängureeglites esitatud ja pädevate ametiasutuste määratletud ohutus- ja turvanõuetele.
- 23.4 U14 vanuseklassis mängitakse vähendatud mõõtmetega väljakutel, mille minimaalsed mõõtmed on 75 x 45 meetrit ja maksimaalsed mõõtmed 85 x 64 meetrit. Mänguväljakul tähistatakse:
  - a) karistusala;
  - b) penaltikoht;

c) väljaku keskjoon.

- 23.5 Väljaku, karistusala ja väravate suurus ning penaltipunkti kaugus väravast vastavalt erinevatele vanuseklassidele on toodud juhendi lisa IV - Noorte võistluste mänguväljakute parameetrid.
- 23.6 U15 vanuseklassis mängitakse täismõõtmetega mänguväljakul, mille minimaalsed mõõtmed on 90 x 45 meetrit ja maksimaalsed mõõtmed 105 x 68 meetrit.
- 23.7 Kodumängu korraldajad peavad tegema maksimaalseid jõupingutusi, et mänguväljak oleks mänguks sobiv. Juhul kui mänguväljak on mängimiseks sobimatu halbade ilmastikutingimuste tõttu, juhendatakse artiklitest 20 või 21.
- 23.8 Üks naturaalmuruga staadion tohib olla kodustaadioniks ainult ühele meeste Premium liiga võistkonnale ja kahele meeste madalama liiga (sh Esi- ja Esiliiga B), naiste- või noortevõistkonnale. Kui staadion on erandkorras kodustaadioniks kahele meeste Premium liiga võistkonnale, ei või seal mängida ükski meeste madalama liiga, naiste- või noortevõistkond. Meeste Esi- või Esiliiga B võistkonna kodustaadion tohib olla kodustaadioniks lisaks neljale meeste madalama liiga, naiste- või noortevõistkonnale. Kui staadion on erandkorras kodustaadioniks kahele meeste Esi- või Esiliiga B võistkonnale, võib seal lisaks mängida kaks meeste madalama liiga, naiste- või noortevõistkonda.
- 23.9 Võistlustel osalevad klubid peavad tagama staadioni ohutuse korrapärase kontrollimise, mis hõlmab ka mahutavuse kindlaksmääramist pädevate ametiasutuste või nende poolt tunnustatud organi poolt.
- 23.10 Võistluste mängud U14 vanuseklassis lubatakse pidada EJL-i staadionite komisjoni poolt heakskiidetud elastikkihi või kummi-liivatäidisega 3. põlvkonna kunstmuruväljakutel. U15 vanuseklassis peab EJL-i staadionite komisjon olema kunstmurustaadionile määranud vähemalt 5. kategooria vastavalt dokumendile „Staadionite hindamise kriteeriumid“.

#### **Artikkel 24 – Riietusruumid ja pesemisvõimalus**

- 24.1 Koduvõistkonna Klubi peab võimaldama mängijatele ja kohtunikele riietus- ja tualettruumid.
- 24.2 Staadionitel, kus puuduvad riietusruumid, peab koduvõistkonna Klubi kindlustama vastasvõistkonnale ja kohtunikele riide vahetamise ja pesemisvõimaluse kodustaadioni vahetus läheduses.

#### **Artikkel 25 – Valgustus**

- 25.1 Mänge võib korraldada nii päevavalguse käes kui ka kunstvalgustusega. Kunstvalgustuse keskmine valgustihedus peab vastama vähemalt 200 luksile.

#### **Artikkel 26 – Tabloo**

- 26.1 Võistlustel on võistkonna kodustaadionil mänguseisu kajastava tabloo olemasolu soovituslik.

#### **Artikkel 27 – Tehniline ala ja vahetusmängijate pingid**

- 27.1 Staadionil peavad olema mõlemale võistkonnale vahetusmängijate pingid (soovituslikult kuni 17 istekoha ja varikatusega).

- 27.2 Vahetusmängijate pingid peavad asetsema märgistatud tehnilises alas. Tehnilised alad peavad asetsema vähemalt 1 m kaugusel küljejoonest ning keskjoonest võrdset minimaalselt 5 m kaugusel.

## VIII MÄNGIJATE ÜLESANDMINE JA ÕIGUS OSALEDA MÄNGUS

### Artikkel 28 – Mängijate ülesandmine

- 28.1 Võistlustele saab üles anda Klubisse registreeritud mängijat, kes on täitnud järgmised nõuded:
- 28.1.1 omab kehtivat jalgpalluri litsentsi;
  - 28.1.2 Euroopa Liidu (v.a Eesti), Euroopa Liidu Majanduspiirkonna liikmesriigi ja Šveitsi Konföderatsiooni kodanik (edaspidi EL kodanik) omab Eestis registreeritud elamisõigust;
  - 28.1.3 Euroopa Liidu, Euroopa Liidu Majanduspiirkonna liikmesriigi ja Šveitsi Konföderatsiooni kodakondsust mitteomav mängija omab elamisluba;
  - 28.1.4 teisest riigist tulevale mängijale (kaasa arvatud teise riigi Klubisse mängima siirdunud ja tagasipöörduvale eestlasele) on endine jalgpalliliit väljastanud transferi kooskõlas EJL-i Mängijate staatust ja üleminekuid reguleeriva korraga;
  - 28.1.5 on regulaarselt käinud tervisekontrollis ning tal ei ole vastunäidustusi spordiga tegelemiseks. Vastava kinnituse annab mängija lapsevanem jalgpalluri litsentsi taotlemisel.
- 28.2 Klubi võib piiräärsete elanike ülesandmiseks punktides 28.1.2 ja 28.1.3 toodud nõuetele taotleda Peadirektorilt erandit, juhul kui ülesantav mängija ei ela Klubi asukohast alaliselt kaugemal kui 100 km. Koos taotlusega tuleb EJL-ile esitada mängija elukoha tõend, mis tõendab, et mängija on elanud oma registreeritud elukohas vähemalt 8 kuud enne mängija ülesandmist. Mängija ülesandmisel uue Klubi võistkonda, tuleb Klubil taotleda uus erand. Igasse võistkonda on eelpool toodud erandi alusel lubatud üles anda kuni kolm (3) mängijat.
- 28.3 Mängijate registreerimine Klubisse ja klubivahetus toimuvad vastavalt EJL-i Mängijate staatust ja üleminekuid reguleerivale korrale.
- 28.4 Võistlustel saab mängijaid võistkonda üles anda, sh ühest võistkonnast teise, 1. veebruarist kuni 31. juulini 2020. a (k.a) ja täiendavalt uut mängijate kuni hooaja lõpuni. Uus mängija on mängija, kes ei ole jooksvatel Noorte võistlustel olnud üles antud mitte ühesegi noortevõistkonda.
- 28.5 Samad ülesandmistähtajad kehtivad ka teistest jalgpalliliitudest tulevate mängijate ülesandmise korral. Teisest jalgpalliliidust transferiga tulevat mängijat lubatakse võistlustele üles anda ettenähtud tähtajast hiljem juhul, kui EJL on saatnud mängija transferipäringu mängija endisele alaliidule enne ülesandmistähtaja lõppu.
- 28.6 Mängija võistkonn vahetus madalamast liigast kõrgemasse ja nooremast vanuseklassist vanemasse on lubatud kogu hooaja jooksul tingimusel, et mängija oli nooremasse vanuseklassi või madalamasse liigasse üles antud enne vanema vanuseklassi või kõrgema liiga ülesandmistähtaja lõppu.
- 28.7 Mängijate ülesandmine toimub ERIS-e kaudu. Mängija ülesandmiseks ERIS-es peab tema profiilile olema eelnevalt üles laetud dokumendifoto.

- 28.8 Mängijat on lubatud samaegselt üles anda vaid ühte Noorte võistlustel osalevasse võitkonda.
- 28.9 Mängijal on lubatud hooaja jooksul võitkonda vahetada ühe (1) korra.
- 28.10 Võistlusteks lubatakse ühte võitkonda üles anda kuni kolmkümmend (30) mängijat, kuid mitte vähem kui üksteist (11).
- 28.11 U14 vanuseklassi võitkonda lubatakse üles anda mängijaid, kes on sündinud 2007. – 2009. aastatel. Lisaks on igasse võitkonda lubatud üles anda kuni neli (4) mängijat, kes on sündinud peale 1. augustit 2006.a.
- 28.12 U15 vanuseklassi võitkonda lubatakse üles anda mängijaid, kes on sündinud 2006. – 2009. aastatel. Lisaks on igasse võitkonda lubatud üles anda kuni neli (4) mängijat, kes on sündinud peale 1. augustit 2005.a.
- 28.13 EJL-ile esitatud dokumentide õigsuse ja mängija vastavuse eest ülesandmistingimustele vastutab Klubi.

### **Artikkel 29 – Õigus osaleda mängus**

- 29.1 Võistluste mängus tohib võitkonna eest osaleda mängija, kes on sellesse võitkonda üles antud enne mängu algust.
- 29.2 Ühes mängus on lubatud osaleda kuni kolmel (3) mängijal, kes on sündinud peale vanuseklassi põhisünniaastale eelneva aasta 1. augustit.
- 29.3 Mängija tohib ühel (1) päeval osaleda vaid ühes (1) EJL-i egiidi all toimivas mängus.
- 29.4 Mängija tohib seitsme (7) kalendripäeva jooksul osaleda kuni kahes (2) EJL-i egiidi all toimivas mängus. Mängude hulka ei loeta mängimist rahvuskoondise mängus v.a osalemine U15 koondise eest U17 Eliitliigas

## **IX 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 koos võitkonna registreerimisega hooajaks vähemalt kaks erineva põhivärviga mänguvormi komplekti, põhimänguvormi ja varumänguvormi(-d). Koduvõistkond peab alati mänguks registreerima põhimänguvormi. Külalisvõistkond võib põhimänguvormiga mängida juhul, kui selle värvid ei kattu koduvõistkonna põhimänguvormi värvidega. Kui külalisvõistkonna põhimänguvormi värvid kattuvad koduvõistkonna omadega, peab ta mänguks kombineerima põhi- ja varumänguvormide baasil mänguvormi, mille värvid koduvõistkonna mänguvormi värvidega ei kattu.
- 30.3 Võistkonnad on kohustatud enne mängu EJL-i kodulehelt kontrollima vastasvõistkonna mänguvormi värve.
- 30.4 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.

- 30.5 Numbrid mängusärkidel peavad olema vahemikus 1-99. Numbri kõrgus mängusärgi tagaküljel peab olema 20-35 cm ja joonte paksus 3-5 cm ning personaalne number mängusärgi esikülje keskosas kõrgusega 10-15. Erinevates värvitoonides mängusärkidel peab numbri 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 ja sama numbriga mänguvormiga on lubatud mängus osaleda vaid ühel mängijal.
- 30.8 Ühe mänguvormi särgil ja pükstel peavad olema samad numbrid.
- 30.9 Sponsorite logode arv ja suurus võistkonna mänguvormil ei ole piiratud.
- 30.10 Kõik ülejäänud küsimused, mis ei ole antud artiklis käsitletud, tuleb lahendada lähtuvalt UEFA poolt välja antud dokumendist *UEFA Equipment Regulations*.

## **X MÄNGUDE KORRALDAMINE**

### **Artikkel 31 – Lipud**

- 31.1 Mängudel on Eesti lipu ja osalevate Klubide lippude heiskamine soovituslik.
- 31.2 Eesti lipu heiskamine peab olema vastavuses Eesti lipu seadusega.

### **Artikkel 32 – Turvalisus ja ohutus**

- 32.1 Kodumängu korraldab Klubi vastutab turvalisuse ja ohutuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.
- 32.2 Turvalisuse tagamiseks ei tohi staadionile lubada alkoholi- või narkojoobes isikuid, tuua esemeid/aineid, mis võivad olla ohtlikud.
- 32.3 Staadionile ei tohi tuua ega kasutada mistahes pürotehnikat ega teisi sama efekti tekitavaid vahendeid.
- 32.4 Pealtvaatajatel ei ole lubatud viibida mänguväljakul.

### **Artikkel 33 – Meditsiiniline abi**

- 33.1 Kodumängu korraldab Klubi peab tagama, et mängupaigas oleks esmaabikott, mis sisaldab järgmist:
  - a) kummikindad,
  - b) käärid,
  - c) ühekordsed külmakotid või külmakotid eraldi termosel,
  - d) haavapuhastusvahendid (nt antiseptiline aerosool Asept, 3%-line vesinikülilhapendilahus),
  - e) haavapuhastuspadjad,
  - f) erineva suurusega plaastrid,

- g) elastikside,
- h) steriilsed sidemed.

Soovituslik on, et igal võistkonnal oleks mängul kaasas oma esmaabikott.

33.2 Turniiri korraldav Klubi on vastutav vajaduse korral kiirabi kutsumise eest.

### **Artikkel 34 – Mängupallid**

- 34.1 Mängupallid peavad vastama „Mängureeglitega“ kehtestatud nõuetele ja kandma märget FIFA Quality või FIFA Quality Pro.
- 34.2 U14 vanuseklassis mängitakse mängupalliga nr 4.
- 34.3 U15 vanuseklassis mängitakse mängupalliga nr 5.
- 34.4 Kodumängu korraldav Klubi tagab mänguks vähemalt viis (5) nõuetele vastavat mängupalli. Juhul kui mäng toimub lumesajus, on kodumängu korraldav Klubi kohustatud tagama vähemalt viis (5) nõuetele vastavalt mängupalli, mis on punast, oranži või muud hästinähtavat värvi.

### **Artikkel 35 – Pallipoisid**

35.1 Võistlustel on pallipoiste olemasolu soovituslik.

## **XI MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED**

### **Artikkel 36 – Võistkondade saabumine**

- 36.1 Võistkonnad peavad saabuma võistluspaika hiljemalt 30 minutit enne mängu algust.
- 36.2 Mängu alustamisega ei tohi viivitada üle 15 minuti. Mängu alustamise üle otsustab kohtunik.

### **Artikkel 37 – Mänguprotokoll**

- 37.1 Mänguprotokoll on dokument, kuhu kantakse mängus osalevate võistkondade koosseisud, ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik. Mängu alustamise eelduseks on võistkondade koosseisulehtede kinnitamine.
- 37.2 Mängus osalevad võistkonnad on kohustatud täitma võistkonna koosseisu lehed vastavalt punktile 37.5 ning kinnitama need hiljemalt 15 minutit enne mängu algust.
- 37.3 Võistkonda peab mängul esindama Klubi poolt volitatud täiskasvanud isik, kes omab jalgpalli ametiisiku litsentsi.
- 37.4 Mänguprotokollis saab treeneriks määrata vaid kehtivat EJK-D treeneri kvalifikatsiooni omavat treenerit. Juhul, kui treeneril vastav kvalifikatsioon puudub, siis tuleb ta mänguprotokollis märkida võistkonna esindajaks. Alates 2021. a hooajast peab võistkonnal olema mängul kaasas treener, kes omab vähemalt EJK-D treeneri kvalifikatsiooni.
- 37.5 Võistkonna esindaja kannab mänguprotokollis kõigi mängus osalevate mängijate numbrid, täisnimed (pere- ja eesnimi), samuti tehnilises alas viibivate ametiisikute täisnimed. Kõik mänguprotokollis kantud tehnilises alas viibivad ametiisikud peavad omama jalgpalli ametiisiku litsentsi. Mänguprotokollis peab kinnitama võistkonna esindaja, kes omab jalgpalli ametiisiku litsentsi. Mängijal, keda

pole enne mängu algust mänguprotokolliga kantud, ei ole õigust mängus osaleda. Mänguprotokolliga kantud mängijate nimede õigsuse ja nende õiguse eest osaleda antud mängus vastutab Klubi.

- 37.6 Võistkond võib ühes kohtumises mänguprotokolliga kanda kuni kakskümmend kaks (22) mängijat. Mängu peavad alustama need üksteist (11) mängijat, kelle nimed on mänguprotokollis esitatud esimestena. Ülejäänud mängijad on vahetusmängijad. Mängijate vahetamine toimub kooskõlas artikliga 39.
- 37.7 Võistkond võib ühes kohtumises mänguprotokolliga kanda kuni kolm (3) mängijat, kes on sündinud peale vanuseklassi põhisünniaastale eelneva aasta 1. augustit.
- 37.8 Iga mängija peab mänguprotokolliga olema kantud erineva numbriga ja numbrid mänguvormidel peavad vastama mänguprotokollis toodud numbritele.
- 37.9 Kapteni ja väravavahi nimed tuleb mänguprotokollis ära märkida.
- 37.10 Minimaalne mängijate arv väljakul on seitse (7). Vähema mängijate arvu korral mängu ei alustata, võistkonnale arvestatakse kaotus, vastasvõistkonnale võit ning mängutulemuseks märgitakse - : +.
- 37.11 Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisus väljakule vähem kui seitse (7) mängijat, siis mäng lõpetatakse ja vähemusse jäänud võistkonnale arvestatakse kaotus ning vastasvõistkonnale võit, mängutulemuseks märgitakse - : ... (vastaste poolt löödud väravate arv).
- 37.12 Kohtunikul on õigus enne mängu algust, poolajal või pärast mängu identifitseerida mänguprotokolliga kantud mängijaid isikut tõendava dokumendi alusel.

### **Artikkel 38 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine**

- 38.1 Enne mängu algust rivistab kohtunik mõlemad võistkonnad üles.
- 38.2 Ausa mängu tunnustamiseks soovitatakse mängijatel ülesrivistuse järel ning pärast mängu lõpuviilet suruda oma vastasmängijate ja kohtunikega kätt.

### **Artikkel 39 – Mängijate vahetamine**

- 39.1 Võistlustel on lubatud välja vahetada kõiki mänguprotokolliga kantud mängijaid koos tagasivahetustega.
- 39.2 Mängu vältel on lubatud vahetusmängijad lahkuda tehnilisest alast soojenduse tegemiseks. Ala, kus soojendust tehakse, määrab kohtunik. Korruga tohib soojendust teha mõlemast võistkonnast kolm vahetusmängijat, kes on väljakumängijatest erinevat värvi riietusega.
- 39.3 Soojendust tegevad mängijad ja nende juhendaja peavad olema väljakumängijatest erinevat värvi riietusega või kandma veste.

### **Artikkel 40 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele**

- 40.1 Kõik ametiisikud, sh treenerid, kes viibivad tehnilises alas, peavad omama jalgpalli ametiisiku litsentsi vastavalt EJL-i Jalgpalli ametiisikute litsentseerimise ja registreerimise korrale.

- 40.2 Tehnilises alas tohivad olla kuni kuus (6) Klubi ametiisikut ja kuni üksteist (11) vahetusmängijat, st kokku kuni seitseteist (17) inimest. Mänguprotokollis peavad olema välja toodud nende isikute nimed ja funktsioonid ning nad peavad viibima mängu ajal selles alas.
- 40.3 Tehnilises alas ei ole lubatud mängu ajal suitsetada.
- 40.4 Mängust eemaldatud mängija ei tohi viibida tehnilises alas, vaid peab lahkuma tribüünile või riietusruumi. Samuti peab lahkuma tehnilisest alast pealtvaatajatele mõeldud alale kohtuniku poolt eemaldatud ametiisik.

#### **Artikkel 41 – Mänguprotokolli täitmine, edastamine EJL-le ja avalikustamine**

- 41.1 30 minuti jooksul pärast mängu lõppu kannab kohtunik/ koduvõistkonna Klubi esindaja elektroonilisse mänguprotokolli mängus löödud väravad koos minutiga ning hoiatused ja eemaldamised koos minuti, mängija ees- ja perekonnanime, võistkonna ja põhjendusega ning kinnitab selle. Lisaks annab ta mänguprotokollis võimalikult üksikasjalikult teada kõikidest juhtumitest, mis leidsid aset enne mängu, mängu jooksul või pärast mängu, näiteks:
- a) mängija/ametiisiku eksimus, mille tagajärjel tuli mängijale/ametiisikule näidata kollast või punast kaarti või ta mängust kõrvaldada;
  - b) kõik muud juhtumid.
- 41.2 Võistkonna esindaja on kohustatud pärast mängu lõppu tutvuma mänguprotokolliga EJL-i kodulehel veendumaks, et kõik mängusündmused on õiged. Kuni 72 tundi pärast mängu lõppu on võistkonna esindajatel õigus paranduste tegemiseks saata e-kiri aadressile [protokollid@jalgpall.ee](mailto:protokollid@jalgpall.ee).
- 41.3 Juhul, kui mänguprotokoll on täidetud paberil, tuleb mänguprotokolli koopia EJL-i võistluste osakonnale edastada 48 tunni jooksul pärast mängu lõppemist e-posti aadressil [protokollid@jalgpall.ee](mailto:protokollid@jalgpall.ee) ning selle originaal saata või tuua isiklikult EJL-i nädala jooksul.
- 41.4 Mänguprotokoll avalikustatakse EJL-i kodulehel.

## **XII KOHTUNIKUD**

### **Artikkel 42 – Kohtunikud**

- 42.1 EJL määrab U14 ja U15 vanuseklasside Esiliigade mängudeks ühe kohtuniku.
- 42.2 U14 ja U15 vanuseklasside Teise ja madalamate liigade mängudele tagab ühe kehtivat EJL-i kohtuniku tunnistust omava kohtuniku koduvõistkonna Klubi.
- 42.3 Punktis 42.1 nimetatud kohtunikke tasustab EJL, punktis 42.2 nimetatud kohtunikku tasustab Klubi.
- 42.4 Vastasvõistkond võib keelduda mängu alustamast, kui kohtunik ei vasta punktis 42.2 toodud nõudele. Nimetatud juhul arvestatakse koduvõistkonnale kaotus ja vastasvõistkonnale võit ning mängu tulemuseks arvestatakse - : +, mängu uuesti ei mängita. Peale mängu alustamist sellekohaseid hilisemaid proteste ei arvestata.
- 42.5 Kohtunikud peavad mängupaika saabuma vähemalt 30 minutit enne mängu algust.

- 42.6 Kui koduvõistkond ei ole taganud mängule kohtunikku, arvestatakse koduvõistkonnale kaotus, vastasvõistkonnale võit.
- 42.7 Kui EJL-i poolt määratud kohtunik 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 välja vahetada, on selline otsus lõplik. Kui EJL-i kohtunike osakonnal ei ole võimalik leida talle asendajat, toimitakse vastavalt artiklile 20.
- 42.8 Kui kohtunik ei saa haiguse, vigastuse vm terviserikke tõttu mängu alustada või oma tööd jätkata, jääb mäng ära või see katkestatakse ning toimitakse vastavalt artiklile 20 või 21.

### **XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE**

#### **Artikkel 43 – EJL distsiplinaareeskirjad**

- 43.1 Klubide, ametiisikute, liikmete või Klubi nimel mänguga seotud ametikohustusi täitvate isikute sooritatud distsiplinaarrikkumiste korral kohaldatakse EJL-i Distsiplinaarmäärust.

#### **Artikkel 44 – Hoiatused ja eemaldamised**

- 44.1 Mänguväljakult eemaldatud mängija ja tehnilisest alast eemaldatud treener või muu ametiisik on diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud Võistlustel peetavaks mänguks. EJL-i distsiplinaarorganil on õigus karistusi muuta (sh raskendada) ja laiendada teiste sarjade mängudele.
- 44.2 Mängija ja võistkonna ametiisik on automaatselt diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud Võistlustel peetavaks mänguks pärast igat kolmandat erinevas mängus saadud hoiatust, mille eest ta ei ole karistust kandnud, st et ühes mängus saadud kaks hoiatust, mille eest mängija ja võistkonna ametiisik eemaldatakse, eraldi hoiatuste arvestusse ei lähe.
- 44.3 Hoiatused ei kandu ühest vanuseklassist, liigast, sarjast ega hooajast teise.
- 44.4 Üksikud kollased kaardid, millele ei ole järgnenud mängukeeldu, aeguvad peale Võistluste lõppu.
- 44.5 Kandamata kollaste kaartide karistused aeguvad peale Võistluste lõppu ja järgnevasse hooaegadesse edasi ei kandu. Hooajal 2020 saadud kandamata kollaste kaartide karistused ei kandu hooaega 2021.
- 44.6 Kui mängija eemaldatakse võistkonna viimasest Võistluste mängust, jääb talle kandmata mängukeeld, mis kandub automaatselt järgnevasse hooaegadesse. Kandmata mängukeeld aegub, kui mängija ei saa oma vanuse poolest enam Noorte võistlustel osaleda. Mängukeeld ei laiene automaatselt teiste sarjade mängudele.
- 44.7 Kui treener või ametiisik eemaldatakse võistkonna viimasest Võistluste mängust, jääb talle kandmata võistkonna juhendamise / tehnilises alas viibimise keeld, mis kandub automaatselt järgnevasse hooaegasesse. Kandmata juhendamise/tehnilises alas viibimise keeld aegub viie (5) aasta pärast peale selle saamist. Juhendamise/tehnilises alas viibimise keeld ei laiene automaatselt teiste sarjade mängudele.

- 44.8 Mängija, kes on diskvalifitseeritud, ei tohi olla mänguprotokolli kantud ega viibida tehnilises alas.
- 44.9 Kui treener või ametiisik on diskvalifitseeritud, ei tohi ta vastava liiga mängus olla mänguprotokolli kantud ega viibida tehnilises alas ei treeneri ega muu ametiisikuna. Diskvalifitseeritud treener ja ametiisik ei tohi 2 tundi enne mängu algust kuni mängu lõpuni mitte mingil viisil juhendada ega kontakteeruda võistkonnaga.
- 44.10 Kui mängija, kes teeb hooaja keskel Noorte võistlustel ülemineku ühest võistkonnast teise ja omab ülemineku hetkel kehtivat mängukeeldu, peab ta nõutud arvu mängu vahele jätma võistkonnas, kuhu mängija üles antakse.
- 44.11 Hoiatused ei kandu ühest vanuseklassist, liigast, sarjas ega hooajast teise. Võistluste kevadringides saadud hoiatused kanduvad edasi sügisringi.
- 44.12 EJL ei ole kohustatud teavitama võistkondi mängudes saadud hoiatustest ja eemaldamistest. Mängijate saadud hoiatuste ja eemaldamiste arvestuse eest vastutab Klubi.

#### **Artikkel 45 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele**

- 45.1 Osavõtvad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta juhendi punktis 36.1 ettenähtud ajal. Võistluskohta ettenähtud ajal mitteilmunud võistkonnale, kelle süü tulemusena mäng ei toimunud, loetakse mäng kaotatuks. Mängule mitteilmunud võistkonnale kantakse turniiritabelisse loobumiskaotus ning vastasvõistkonnale võit (- : +).
- 45.2 Loobumiskaotuse puhul jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused. Vastasvõistkonna karistused loetakse kantuks.
- 45.3 Loobumiskaotuse 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.
- 45.4 Ühe hooaja jooksul kaks loobumiskaotust andnud võistkond diskvalifitseeritakse.
- 45.5 Võistlustest loobunud võistkond diskvalifitseeritakse ning Klubil tuleb EJL-ile tasuda 400 euro suurune trahvisumma.
- 45.6 Kui võistkond diskvalifitseeritakse pärast seda, kui Võistlustel on mängitud 50% või rohkem mängu, siis toimumata mängude eest loetakse talle kaotused ning tabelisse märgitakse – : +. Kui võistkond on mänginud vähem kui 50% mängu, siis toimunud mängude tulemused annulleeritakse. Kõik nendes mängudes saadud karistused jäävad jõusse.
- 45.7 Juhul kui diskvalifitseeritud või ametiisiku litsentsi mitteomav treener või muu ametiisik on kantud mänguprotokolli, karistatakse Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga. Diskvalifitseeritud treeneri või muu ametiisiku karistust ei loeta kantuks ja see tuleb ära kanda järgmises Võistluste mängus.
- 45.8 Juhul kui tehnilises alas viibib mänguprotokolli kandmata ametiisik, karistatakse Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga.

- 45.9 Juhul kui võistkonna mängus osaleb diskvalifitseeritud, ülesandmata, mänguprotokollis kandmata 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.
- 45.10 Kui mängija osaleb seitsme (7) kalendripäeva jooksul rohkem kui kahes (2) EJK-i egiidi all toimivas mängus, karistatakse määrusi rikkunud võistkonna Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga.
- 45.11 Kui mängija osaleb ühe (1) päeva jooksul rohkem kui ühes (1) EJK-i egiidi all toimivas mängus, karistatakse määrusi rikkunud võistkonna Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga.
- 45.12 Juhul, kui mängudel, kus on Klubi poolt välja pandud kohtunik, ei esita Klubi mänguprotokollis punktis 41.1 või 41.3 toodud aja jooksul, võib EJK edastada asja EJK-i distsiplinaarorganile, kellel on õigus sanktsioneerida rikkujat ning määrata kindlaks rakendatavad meetmed, mille hulka kuulub ka antud mängudel koduvõistkonnale kaotuse määramine.
- 45.13 Muude käesolevas artiklis käsitlemata juhendi nõuete rikkumise korral rakendatakse Klubi suhtes lisas V toodud sanktsioone. Lisaks võib EJK edastada asja distsiplinaarorganile täiendava karistuse määramiseks.

#### **Artikkel 46 – Protesti esitamine**

- 46.1 Protesti saab esitada:
- a) mänguõigust mitteomava mängija osalemisel mängus;
  - b) kohtuniku ilmse vea korral otsuse tegemisel vale isiku suhtes;
  - c) kohtuniku-poolsel mängureeglite jämedal rikkumisel, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust;
  - d) mõne muu erakordse sündmuse korral, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust.
- 46.2 Protesti ei saa esitada kohtuniku poolt langetatud faktiliste otsuste vastu.
- 46.3 Protesti esitamine tuleb fikseerida mänguprotokollis ja hiljemalt 24 tunni jooksul saata kirjalikult pikem selgitus distsiplinaarinspektorile e-posti aadressil fp@jalgpall.ee. Protesti sisseandja on kohustatud protestiga seotud dokumendid saatma samaks tähtajaks ka vastaspoolele, et vastaspool saaks koostada asjassepuutuva omapoolse selgituse.
- 46.4 Võistkond peab kohtuniku protesti sisseandmisest teavitama mängu lõppedes, misjärel kohtunik märgib 15 minuti jooksul mänguprotokollis märkuste lahtrisse info protesti sisseandmise kohta ning protesti sisseandnud võistkonna esindaja kinnitab selle oma allkirjaga.

- 46.5 Protest, mis ei ole fikseeritud mängu mänguprotokollis või ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu.
- 46.6 Protesti esitamisel tuleb 24 tunni jooksul maksta EJL-i arveldusarvele kaitsjon, mille suurus on 100 eurot.
- 46.7 Protesti rahuldamisel kaitsjon tagastatakse.
- 46.8 Protesti arutamine toimub EJL-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis sätestatud protseduureegleid järgides.
- 46.9 Protesti suhtes tehtud otsusele rakendatakse EJL-i distsiplinaarinspektori ja -komisjoni reglemendis distsiplinaarorgani otsuse kohta sätestatud.

## **XIV LÕPPSÄTTED**

### **Artikkel 47 – Vaidluste lahendamine**

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

### **Artikkel 48 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid**

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

### **Artikkel 49 – Lisad**

- 49.1 Kõik lisad moodustavad käesoleva juhendi lahutamatu osa.

### **Artikkel 50 – Jõustumine**

- 50.1 Käesolev juhend on kinnitatud Juhatuse poolt 2. jaanuaril 2020. a ja kehtib jalgpalli 2020. a hooajal.



## Lisa I – Aus mäng

### Ausa mängu määratlus

Aus mäng väärtustab ausas konkurentsisis saavutatud tulemust. Ausa mängu konseptsioonis tegutsevad isikud lojaalsuse, ausameelsuse, sportlikkuse ja eetika printsiipe järgides. Aus mäng välistab pettuse, äraostmise, korruptsiooni, dopingut, vägivalda (nii füüsilise kui moraalse), diskrimineerimise, ekspluateerimise ja liialdatud kommertslikkuse.

Ausa mängu põhimõtteid kohustuvad järgima Klubid ja nende esindajad ning ametiisikud ja kõik isikud, kes täidavad Klubi poolt määratud ametikohustusi, sh treenerid, mängijad, Klubi/võistkonna toetajad ja teised pealtvaatajad.

Eeltoodud isikud peavad hoiduma igasugusest käitumisest, mis kahjustab või võib kahjustada EJL-i poolt organiseeritud või korraldatud mängu või võistluste aususe põhimõtet ning kohustub tegema EJL-ga täielikku koostööd võitlemaks selliste tegude vastu.

Ausa mängu põhimõtteid ei ole muuhulgas järginud isik, kes:

- on aktiivselt või passiivselt seotud või üritab ennast siduda pettuse, altkäemaksu või korruptsiooniga jalgpallialases tegevuses;
- kasutab tema jalgpallialase tegevuse kaudu talle teatavaks saanud mitteavalikustatud informatsiooni, mis kahjustab või võib kahjustada mängu või EJL-i poolt tunnustatud võistluste aususe põhimõtteid;
- otseselt või kaudselt mõjutab või üritab mõjutada ükskõik millise otsese või kaudse tegevusega mängukäiku ja/või eelnevalt fikseerida mängu või võistluse tulemust (kokkuleppeline mängutagajärg) olenemata sellest, kas isiku eesmärgiks on saada sellest isiklikku kasu (varalist või mittevaralist); luua kasu saamise võimalus kolmandale isikule või on vastavaks käitumiseks mistahes muu põhjus. Kasu saamise all mõistetakse nii finantsilist kui igasugust muud kasu sh mittevaralist kasu;
- käitub endale või kolmandale isikule eelise saamiseks viisil, mis avaldab või võib avaldada mõju mängu või võistluse käigule ja/või tulemusele, ning mis on vastuolus EJL-i põhikirjaliste eesmärkidega;
- isikliku või kolmandate isikute kasu eesmärgil osaleb otseselt või kaudselt panustamises või sellega sarnases tegevuses ennustusmängudes mängu tulemuse või käigu peale EJL-i või tema poolt korraldavatel võistlustel, milles osaleb tema või tema lähedase isiku võistkond. Kasu saamise all mõistetakse nii finantsilist kui igasugust muud kasu;
- kasutab ja/või edastab teistele talle tema jalgpallilise tegevuse kaudu teatavaks saanud mitteavalikku infot, teeb ebaeetilisi avaldusi, kutsub üles provokatiivsele käitumisele, rikub või võib oma käitumisega rikkuda jalgpalli mainet või EJL-i poolt tunnustatud mängu või võistluste aususe põhimõtet;
- rikub oma käitumisega üldisi häid käitumisnorme- ja tavasid;
- edastab spordiüritusel ükskõik millisel viisil üritusega sobimatu sõnumi, sh poliitilise või solvava jms;
- ei järgi EJL-i ja/või tema organite (sh distsiplinaarorganite) poolt tehtud otsuseid või juhiseid või FIFA või CAS-i poolt tehtud otsuseid;

- põhjustab süüliselt mängu hilinemise või ärajäämise;
- põhjustab süüliselt mängu katkemise või peatamise või kes vastutab mängu süülise katkemise või peatamise eest;
- käitub vägivaldselt, provokatiivselt või kasutab ebatsensuurseid väljendeid;
- käitub eelise saamiseks ebasportlikult;
- kasutab või üritab kasutada dopingut või kes annab või üritab anda dopingut mängijale kasutamiseks;
- vabatahtlikult ja viivitamatult ei teavita EJL-i temale tehtud ettepanekust mõjutada mängu või võistluse käiku ja/või tulemust;
- vabatahtlikult ja viivitamatult ei teavita EJL-i ükskõik millises talle teada olevast rikkumisest ülaltoodud käitumispõhimõtetes.

## KLUBI KINNITUS 2020. A EESTI MEISTRIVÕISTLUSTEL OSALEMISEKS

Osaledes Eesti 2020. a jalgpalli meistrivõistlustel kohustume ja tagame, et klubi mängijad, treenerid, esindajad, ametiisikud ja kõik isikud, kes täidavad klubi poolt määratud ametikohustusi, kohustuvad:

- järgima EJL põhikirja, juhendeid, otsuseid ja muid EJL poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente;
- järgima FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;

### Vahekohtu kokkulepe

Osaledes Eesti 2020. a jalgpalli meistrivõistlustel kohustume ja tagame, et klubi mängijad, treenerid, esindajad, ametiisikud ja kõik isikud, kes täidavad klubi poolt määratud ametikohustusi, kohustuvad:

- järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes EJL põhikirjas ning muudes EJL dokumentides ette nähtud vaidluste lahendamise korda ning täitma vaidluse lahendanud organi otsust;
- pöörduma vaidlusalases küsimuses lõpliku (viimase astme) lahendi saamiseks, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJL-i pädevus, mitte tavakohtusse, vaid sõltumatusse, erapooletusse, Eesti seaduse alusel asutatud ja Eestis tegutsevasse jalgpallialasesse vahekohtusse, tunnustama selle otsust lõplikuna ning seda täitma;
- tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes Šveitsis Lausanne's asuva Rahvusvahelise Spordi Arbitraažkohtu (CAS) jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*).

Klubi nimi: \_\_\_\_\_

Allkirjaõiguslik isik: \_\_\_\_\_

Allkiri: \_\_\_\_\_

Koht/Kuupäev: \_\_\_\_\_

### Lisa III – Noorte võistluste tehnilised parameetrid

Poisid /tüdrukud	Vanuseklass	Sünniaasta	Mänguaeg	Mängijaid väljakul	Mängijaid protokollis	Min. mängijaid	Vanemaid mängijaid võistkonnas / protokollis	Vahetused	Palli nr.	Suluseis
P	U19 Eliit	2001 <sup>1</sup> /2002-2004	2 x 45	10+1	20	7	3	7	5	Jah
P	U17 Eliit	2004 – 2005	2 x 45	10+1	20	7	4/3 <sup>2</sup> või 6/3 <sup>3</sup>	7	5	Jah
P	U16	2005 – 2008	2 x 40	10 + 1	18	7	4/3	7	5	Jah
P	U15	2006 – 2009	2 x 35	10 + 1	22	7	4/3	edasi/tagasi	5	Jah
P	U14	2007 – 2009	2 x 35	10 + 1	22	7	4/3	edasi/tagasi	4	Jah
P	U13	2008 – 2009	2 x 30	8 + 1	18	7	3/2	edasi/tagasi	4	Jah
P	U12	2009– 2010	2 x 30	8 + 1	18	7	3/2	edasi/tagasi	4	Jah
P	U11	2010 – 2011	2 x 25/turniir	6 + 1 <sup>4</sup>	15	5	3/2	edasi/tagasi	3	Ei
P	U10	2011 – 2012	turniir	6 + 1 <sup>4</sup>	15	5	3/2	edasi/tagasi	3	Ei
P	U9	2012 – 2013	turniir	4 + 1 <sup>4</sup>	15	4	3/2	edasi/tagasi	3	Ei
T	t-U17 Eliit	2004 – 2007	2 x 45	10 + 1	20	7	3	7	5	Jah
T	t-U14	2007 – 2009	2 x 35	8 + 1	18	7	2	edasi/tagasi	4	Jah
T	t-U12	2009 – 2011	2 x 30/turniir	6 + 1	18	5	2	edasi/tagasi	4	Ei
T	t-U10	2011 – 2012	turniir	5 + 1 <sup>4</sup>	15	5	2	edasi/tagasi	3	Ei
T	t-U9	2012 – 2013	turniir	4 + 1 <sup>4</sup>	15	5	-	edasi/tagasi	3	Ei

<sup>1</sup>2001. a sündinud mängijat on lubatud U19 Eliitliigasse üles anda vaid juhul, kui ta ei ole üles antud täiskasvanute meistrivõistlustele, v.a kuni kolm (3) mängijat, kes on sündinud peale 1. augustit 2001. a.

<sup>2</sup>U17 Eliitliiga Esiliiga võistkonda on lubatud üles anda kuni neli (4) ja ühes mängus osaleda kuni kolmel (3) mängijat, kes on sündinud peale 1. augustit 2003. a.

<sup>3</sup>U17 Eliitliiga Teise või madalamate liigade võistkonda on lubatud üles anda kuni kuus (6) mängijat ja ühes mängus osaleda kuni kolmel (3) mängijat, kes on sündinud peale 1. augustit 2003. a.

<sup>4</sup>4-väraavalisse kaotusseisu jäänud võistkonnal on lubatud lisada täiendavalt 1 väljakumängija. Lisamängija võetakse väljakult ära, kui väravate vahe väheneb 2-väraavaliseks.

## Lisa IV – Noorte võistluste mänguväljakute parameetrid

Vanuseklass	Väljaku suurus MIN (m)	Väljaku suurus MAX (m)	Karistusala (m)	Penaltipunkti kaugus väravast (m)	Värvate suurus (m)
U19	90 x 45	105 x 68	16,5 x 40,32	11	7,32 x 2,44
U17	90 x 45	105 x 68	16,5 x 40,32	11	7,32 x 2,44
U16	90 x 45	105 x 68	16,5 x 40,32	11	7,32 x 2,44
U15	90 x 45	105 x 68	16,5 x 40,32	11	7,32 x 2,44
U14	75 x 45	85 x 64	16,5 x 40,32	11	7,32 x 2,44
U13	60 x 40	70 x 50	11 x 27	7,5	5 x 2
U12	60 x 40	70 x 50	11 x 27	7,5	5 x 2
U11	50 x 35	60 x 40	11 x 27	7,5	5 x 2
U10	50 x 35	60 x 40	11 x 27	7,5	5 x 2
U9	30 x 22	40 x 25	8 x 20	7,5	3 x 2 või 5 x 2
t-U17	90 x 45	105 x 68	16,5 x 40,32	11	7,32 x 2,44
t-U14	64 x 45	70 x 55	11 x 27	7,5	5 x 2
t-U12	50 x 35	60 x 40	11 x 27	7,5	5 x 2
t-U10	35 x 25	40 x 25	8 x 20	7,5	3 x 2 või 5 x 2
t-U9	30 x 22	35 x 25	8 x 20	7,5	3 x 2 või 5 x 2

## Lisa V – Tasud ja sanktsioonid

<b>Tasud:</b>	<b>Summa (eurodes)</b>
Kautsjon protesti esitamisel	100
Kautsjon apellatsioonikomisjonile ja litsentsiasjade apellatsioonikomisjonile	1 000
Mänguaja ja –koha muutmise taotluse esitamine tähtajast hiljem	100
<b>Sanktsioonid:</b>	
Loobumiskaotus etteteatamise korral	150
Loobumiskaotus mitteetteatamise korral	300
Võistkonna võistlustelt mahavõtmine	400
Diskvalifitseeritud ametiisiku kandmine mänguprotokollis	100
Mänguprotokollis kandmata ametiisiku viibimine tehnilises alas	100
Mänguõigust mitteomava mängija osalemine mängus	100
Jalgpalli ametiisiku litsentsi mitteomava ametiisiku või treeneri kandmine mänguprotokollis.	100
Mängija osalemine seitsme (7) kalendripäeva jooksul rohkem kui kahes (2) EJK-i egiidi all toimivas mängus	100
Mängija osalemine rohkem kui ühes (1) EJK-i egiidi all toimivas mängus päevas	100
Mänguväljaku puudulik ettevalmistus	kuni 75
Piisava arvu pallide puudumine	50
<u>Mänguprotokollis koosseisude kinnitamine ettenähtust hiljem</u>	20
<u>Mänguprotokollis kinnitamine või edastamine EJK-ile ettenähtust hiljem</u>	20