



**Eesti 2026. a jalgpalli meistrivõistluste
A. Le Coq Premium liiga ja Esiliigade juhend**

SISUKORD

Preambul	5
I ÜLDSÄTTED	5
Artikkel 1 – Reguleerimisala	5
Artikkel 2 – Mõisted	5
Artikkel 3 – Organiseerimine	9
Artikkel 4 – Kommertsõigused	10
Artikkel 5 – Intellektuaalomandi õigused	10
Artikkel 6 – Aus mäng	10
II OSAPOOLTE KOHUSTUSED	10
Artikkel 7 – EJL-i kohustused	10
Artikkel 8 – Jalgpalliklubide kohustused	11
Artikkel 9 – Mängijate ja Klubi ametiisikute kohustused	12
III AUTASUSTAMINE	13
Artikkel 10 – Karikad	13
Artikkel 11 – Medalid, diplomid jm auhinnad	13
IV OSAVÕTJATE REGISTREERIMINE	14
Artikkel 12 – Võistlustest osavõtjad	14
Artikkel 13 – Võistkonna registreerimine	16
Artikkel 14 – Liiga liikmemaks	17
V MÄNGUREEGLID, VÕISTLUSTE SÜSTEEM JA ÜLEMINEKUMÄNGUD	17
Artikkel 15 – Mängureeglid	17
Artikkel 16 – Vaheaeg poolaegade vahel	18
Artikkel 17 – Võistluste süsteem	18
Artikkel 18 – Üleminekumängud	19
Artikkel 19 – Mängujärgsed penaltilöögid	19
VI MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE	19
Artikkel 20 – Mängupäevad	19
Artikkel 21 – Mängu alguse kellaajad	20
Artikkel 22 – Mängukoha ja -aja muutmine	20
Artikkel 23 – Mängu ärajäämine	21
Artikkel 24 – Mängu katkestamine	21
Artikkel 25 – Mängu ärajäämine või katkestamine klubi süü tõttu, mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad	22
VII STAADIONID	22
Artikkel 26 – Staadionite hindamine ja nõuded staadionile	22
Artikkel 27 – Kodustaadioni registreerimine, vahetamine ja kasutamine	23
Artikkel 28 – Riietusruumid	24
Artikkel 29 – Valgustus	24
Artikkel 30 – Kell ja tabloo	24
Artikkel 31 – Tehniline ala ja vahetusmängijate pink	25
VIII MÄNGIJATE ÜLESANDMINE JA ÕIGUS OSALEDA MÄNGUS	25
Artikkel 32 – Mängijate ülesandmine	25
Artikkel 33 – Õigus osaleda mängus	27
IX MÄNGUVORMID	30
Artikkel 34 – Mänguvormid	30
X MÄNGUDE KORRALDAMINE JA TURUNDAMINE	31
Artikkel 35 – Mängu turundamine	31
Artikkel 36 – Reklaam mängupaikades	32
Artikkel 37 – Muud Võistlustega seotud reklaammaterjalid	32
Artikkel 38 – Mängueelse informatsiooni ankeet	32
Artikkel 39 – Lipud	33
Artikkel 40 – Mängijate saatjad	33

Artikkel 41 – Turvalisus ja ohutus.....	33
Artikkel 42 – Meditsiiniline abi	35
Artikkel 43 – Neljanda kohtuniku varustus.....	35
Artikkel 44 – Mängupallid	36
Artikkel 45 – Pallilapsed	36
Artikkel 46 – Piletimüük	36
Artikkel 47 – Teadustus	37
Artikkel 48 – Mängukava	37
Artikkel 49 – Toitlustus	37
Artikkel 50 – Kodumängude salvestamine.....	37
Artikkel 51 – Pealtvaatajate aruanne.....	37
XI MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED.....	38
Artikkel 52 – Mänguväljaku ettevalmistamine	38
Artikkel 53 – Stardiloend.....	38
Artikkel 54 – Võistkondade saabumine.....	38
Artikkel 55 – Mänguprotokoll	38
Artikkel 56 – Mänguprotokollis esitatud mängijate asendamine	40
Artikkel 57 – Mängueelne koosolek.....	41
Artikkel 58 – Jahutuspausid palava ilmaga.....	42
Artikkel 59 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine	42
Artikkel 60 – Mängijate vahetamine.....	42
Artikkel 61 – Nõuded tehnilises alas ja/või tehnilises tsoonis viibivatele ametiisikutele ja mängijatele.....	43
Artikkel 62 – Mänguprotokollitäitmine ja avalikustamine.....	43
XII KOHTUNIKUD, KOHTUNIKE VAATLEJAD, MÄNGUKORRALDUSJUHI JA MÄNGUINSPEKTORID	44
Artikkel 63 – Kohtunikud.....	44
Artikkel 64 – Kohtunike hilinemine/mitteilmumine.....	44
Artikkel 65 – Kohtuniku terviserike	44
Artikkel 66 – Kohtunike vaatleja	44
Artikkel 67 – Mängukorraldusjuht ja mänguinspektor	44
XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE.....	45
Artikkel 68 – EJL distsiplinaareeskirjad	45
Artikkel 69 – Hoiatused ja eemaldamised.....	45
Artikkel 70 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele	47
Artikkel 71 – Protesti esitamine	49
XIV DOPING. MÄNGUKÄIGU JA TULEMUSE EELNEV FIKSEERIMINE	49
Artikkel 72 – Doping	49
Artikkel 73 – Mängukäigu ja tulemuse eelnev fikseerimine	50
XV MEEDIA	50
Artikkel 74 – Suhtlemine meediaga	50
Artikkel 75 – TV- ja internetiülekanDED	51
XVI LÖPPSÄTTED	52
Artikkel 76 – Vaidluste lahendamine.....	52
Artikkel 77 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid	52
Artikkel 78 – Lisad	52
Artikkel 79 – Jõustumine	52
<i>LISA 1: Aus mäng</i>	<i>53</i>
<i>LISA 2: Klubi kinnitus</i>	<i>58</i>
<i>LISA 3: Kunstliku KTM-i määramise põhimõtted.....</i>	<i>60</i>
<i>LISA 4: Nõuded meditsiini- ja dopingukontrolli ruumile</i>	<i>61</i>
<i>LISA 5: Liigalogode näidised.....</i>	<i>62</i>
<i>LISA 6: Turunduslikud tegevused mängude tutvustamiseks.....</i>	<i>63</i>
<i>LISA 7: EJL-i reklaambännerite paigutus Premium liigas</i>	<i>67</i>
<i>LISA 8: EJL-i mängukorraldusvahendite nimekiri Premium liigas</i>	<i>68</i>
<i>LISA 9: Mängu teadustuse näidisleht.....</i>	<i>69</i>

<i>LISA 10: Stardiloendi näidis</i>	71
<i>LISA 11: Sanktsioonid mängude korralduslike põhimõtete rikkumise eest</i>	72
<i>LISA 12: Tasud ja sanktsioonid</i>	73

Preambul

Eesti jalgpalli meistrivõistlused on Eesti Jalgpalli Liidu (edaspidi EJL) põhikirjaga sätestatud klubidevahelised võistlused, kus selgitatakse Eesti meister, üldine paremusjärjestus ning UEFA klubivõistlustel osalevad klubid.

I ÜLDSÄTTED

Artikkel 1 – Reguleerimisala

- 1.1 Juhend sätestab Eesti jalgpalli meistrivõistlustel A. Le Coq Premium liiga ja Esi- ning Esiliigas B (edaspidi Võistlused) osalevate ning Võistluste organiseerimisega seotud osapoolte õigusi, kohustusi ja vastutust.

Artikkel 2 – Mõisted

- 2.1 Juhendi kontekstis on mõisted defineeritud alljärgnevalt:

A. Le Coq Premium liiga (edaspidi Premium liiga)	Eesti jalgpalli meistrivõistluste kõrgeim liiga, kus selgitatakse välja Eesti meister jalgpallis.
Ametiisik	Klubiga seotud isik, kes on Klubisse registreeritud ja omab kehtivat ametiisiku litsentsi – treener, võistkonna esindaja, Klubi president, meditsiinitöötaja jne.
Aus mäng	Kontseptsioon, mis väärtustab ausas konkurentsivõitluses saavutatud tulemust. Ausa mängu (inglise keeles <i>Fair Play</i>) kontseptsioonis tegutsevad isikud lojaalsuse, ausameelsuse, sportlikkuse ja eetika printsiipe järgides. Aus mäng välistab pettuse, äraostmise, korrupsiooni, dopingut, vägivalda (nii füüsilise kui moraalse), diskrimineerimise, eksploateerimise ja liialdatud kommertslikkuse. Loetelu tegevustest, mida loetakse Ausa mängu põhimõtete rikkumisteks on fikseeritud EKL-i Distsiplinaarmääruse artiklis 4 ning juhendi lisa 1.
CAS	<i>Court of Arbitration for Sport</i> on Šveitsis Lausanne's asuv Rahvusvaheline Spordi Arbitraažkohus.
Duubelvõistkond	Põhivõistkonnaga seotud madalamal liigatasandil mängiv võistkond. Duubelvõistkond saab olla vaid sama Klubi võistkond. Ühel võistkonnal saab olla vaid üks duubelvõistkond ja üks võistkond tohib olla duubelvõistkonnaks vaid ühele võistkonnale.
„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 ETM-ks mängija, kes on sündinud Eestis või kes on mänginud Eesti jalgpalli meistrivõistlustel vähemalt seitse (7) hooaega, sõltumata tema rahvusest ja kodakondsusest. Mängija puhul, kes on Eesti jalgpalli meistrivõistlustele olnud üles antud pool hooaega (hooaja algusest kuni suvise ülesandmisperioodini või suvisest

ülesandmisperioodist kuni hooaja lõpuni) läheb kõnealune pool hooaega arvesse juhul, kui mängija on selle perioodi jooksul osalenud vähemalt ühes Eesti jalgpalli meistrivõistluste mängus.

EJL-i egiidi all	Kõik EJL-i poolt korraldatud võistlused.
Eliitliiga	Eesti noorte jalgpalli meistrivõistlused tütarlaste ja poiste Eliitliigades
Elukutseline jalgpallur	Mängija, kellel on kirjalik leping, mis vastab EJL-i Mängijate staatust ja üleminekuid reguleerivas korras toodud nõuetele, ning keda selle lepingu alusel tasustatakse jalgpallialaseks tegevuseks valmistumise või jalgpallialase tegevuse eest, ja kellele tasutakse tema jalgpallialase tegevuse eest enam kui ta sellele tegevusele kulutab. Elukutselise jalgpalluri staatus on ka mängijal, kes saab EJL-i noormängija arengustipendiumi või on EJL-i solidaarsusfondi mängija.
ERIS	Internetipõhine süsteem Klubidele, mängijatele ja teistele jalgpallis tegutsevatele isikutele EJL-i andmebaasis olevate jalgpallialaste andmete ja õiguste (sh litsents) haldamiseks ning info andmiseks, vahetamiseks ja saamiseks.
FIFA	<i>Fédération Internationale de Football Association</i> ehk Rahvusvaheline jalgpalliföderatsioon.
FIFA TMS	<i>FIFA Transfer Matching System</i> . Veebipõhine infosüsteem, mille peamine eesmärk on lihtsustada mängijate rahvusvaheliste üleminekute protsessi ja parandada informatsiooni liikumise läbipaistvust.
Harrastusjalgpallur	Mängija, kellel ei ole jalgpalliklubiga kehtivat elukutselise jalgpalluri lepingut.
Hoiatused ja eemaldamised	Hoiatused on kohtuniku poolt mängijale ja/või ametiisikule antud kollased kaardid. Eemaldamised on kohtuniku poolt mängijale ja/või ametiisikule antud punased kaardid.
Hooaeg	Ajavahemik, mis algab Võistluste esimese ametliku mänguga ning lõppeb viimase ametliku mänguga, sh üleminekumängud.
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. Alates

	1. oktoobrist allkirjastatud litsents kehtib järgneva aasta 31. detsembrini.
Jalgpalluri litsents	Õigus, mis annab mängijale juriidilise aluse osaleda Eesti jalgpalli meistri- ja karikavõistlustel. Alates 1. oktoobrist allkirjastatud litsents kehtib järgneva aasta 31. detsembrini.
Järelkasvuvõistkonnad	Klubi Eliitliigas ja U16 vanuseklassis osalevad noortevõistkonnad.
Kevad- ja sügisringid	Kevadringid on Võistluste 1. ja 2. ring ning sügisringid on 3. ja 4. ring. Seda ka juhul, kui 4 ring formeeritakse ümber.
Klubi (jalgpalliklubi)	Eestis registreeritud mittetulundusühing, mille võistkond osaleb ametlikel mängudel ja mille põhitegevus on seotud jalgpalli arendamise, harrastajate koondamise, jalgpallivõistluste korraldamise jms jalgpallilise tegevusega; mis asub EJI-i territooriumil, mängib oma kodumängud Eestis; omab õigust Klubi nime ja atribuutika kasutamiseks.
„Klubis treenitud mängija“ ehk KTM	<p>Mängija, kes olenemata vanusest ja kodakondsusest, alates hooaja algusest, mil ta sai 12-aastaseks kuni hooaja lõpuni, mil ta sai 23-aastaseks, on mänginud Klubi eest või on olnud Klubisse registreeritud vähemalt kolm (3) hooaega. Mängija hooajalisel registreerimisel teise Klubi võistkonda loetakse KTM aja arvestust selle perioodi eest mõlemale Klubile.</p> <p>Samuti loetakse KTM-ks mängijat, kes on mistahes vanuses olnud Klubisse registreeritud ja Klubi võistkonda üles antud vähemalt seitse (7) täishooaega, mis ei pea olema järjestikused. Mängija puhul, kes on klubisse registreeritud ja võistkonda üles antud pool hooaega (hooaja algusest kuni suvise ülesandmisperioodini või suvisest ülesandmisperioodist kuni hooaja lõpuni), läheb kõnealune pool hooaega arvesse juhul, kui mängija on selle perioodi jooksul osalenud vähemalt ühes Eesti jalgpalli meistrivõistluste mängus. Kaks poolikut hooaega annavad kokku ühe terve hooaja. <u>Lisaks eelnevale on igal Premium liigas osaleval klubil võimalus nimetada KTM-ks kuni kuus (6) ja Esi- ning Esiliigas B osaleval klubil kuni kolm (3) mängijat juhendi lisas 3 kirjeldatud tingimustel (edaspidi kunstlik KTM).</u></p>
Mängija osalemine mängus	Mängija protokollki kandmine, sh mängija protokollki kandmine vahetusmängijana, kui teda sisse ei vahetata.
Mängija mängimine mängus	Mängija on viibinud väljakul ja mänginud kasvõi ühe (1) minuti. Mängudes, kus toimuvad edasi-tagasi vahetused, loetakse mängimiseks mängija protokollki kandmist, sh vahetusmängijana. Saaljalgpallis loetakse mängija mängimiseks tema protokollki kandmist.

Mängija registreerimine	<p>Kande tegemine ERIS-es mängija kohta ja see sisaldab minimaalselt:</p> <ul style="list-style-type: none"> -registreerimise alguskuupäeva; -mängija täisnime(sid); -sünnikuupäeva, sugu, kodakondsust ja staatust (harrastaja või elukutseline); -jalgpalli distsipliin, mida mängija hakkab mängima (muru-, saali- või rannajalgpall); -klubi nime, kus mängija hakkab mängima (mis sisaldab klubi FIFA ID-d); -mängija FIFA ID.
Mängija rahvusvaheline üleminek ehk transfer	<p>Mängija registreerimine ühe riigi jalgpalliliidust teise riigi jalgpalliliitu.</p> <p>Transferi peab küsima ja saama 10-aastase ja vanema mängija registreerimiseks teises jalgpalliliidus ja selle taotlemine käib vastavalt FIFA Korra artiklile 9.</p>
Mängija siseriiklik üleminek	Mängija registreerimine ühest Eesti klubist teise Eesti klubisse.
Noormängija	Mängija, kellel on oma vanuse järgi õigus osaleda Eliitliigas ja Noorte Võistlustel, olenemata sellest, kas mängija osaleb täiskasvanute või noorte meistrivõistlustele.
Noorte võistlused	Eesti noorte jalgpalli meistrivõistlused tütarlaste ja poiste erinevates vanuseklassides (v.a Eliitliigad) ja Eesti noorte klubidevahelised võistlused tütarlaste ning poiste erinevates vanuseklassides.
Põhiturniir	Mängud, mis algavad Võistluste esimese vooruga ja lõppevad viimase vooruga. Üleminekumängud ei ole põhiturniiri mängud.
Põhivõistkond	Võistkond, kellel on duubel- ja/või järelkasvuvõistkond.
Rannajalgpall	Jalgpall, mida mängitakse vastavalt FIFA kinnitatud Rannajalgpalli reeglitele (<i>Beach Soccer Laws of the Game</i>).
Saalijalgpall	Jalgpall, mida mängitakse vastavalt FIFA kinnitatud saalijalgpalli reeglitele (<i>Futsal Laws of the Game</i>).
Sari	EJL-i poolt korraldatavad erinevad jalgpallivõistlused, näiteks Eesti meistrivõistlused, Eesti karikavõistlused, Superkarika finaal, Eesti väikesed karikavõistlused, Eesti noorte meistrivõistlused Eliitliigades, Eesti noorte meistri- ja klubidevahelised võistlused, jms.

Tavajalgpall	Mäng, mida mängitakse vastavalt IFAB-i poolt vastu võetud mängureeglitele (<i>Laws of the Game</i>).
Tehniline tsoon	Tehniline ala, neljanda kohtuniku positsioon, võistkondade ja kohtunike riietusruumid, mängijate ja kohtunike teekond riietusruumidest mänguväljakule.
Täiskasvanute meistrivõistlused	Eesti jalgpalli meistrivõistlused Premium, Esi- ja Esiliigas B ning Teises, Teises liigas B ja madalamates liigades, samuti Eesti naiste jalgpalli meistrivõistlused Meistri-, Esi ja Teises liigas.
U21 laiendiga duubelvõistkond	Premium, Esi- või Esiliigas B mängiva võistkonna duubelvõistkond mis koosneb valdavalt alla 22-aastastest mängijatest.
U19 laiendiga duubelvõistkond	Premium, Esi- või Esiliigas B mängiva duubelvõistkonna duubelvõistkond (nn Klubi kolmas võistkond) mis koosneb valdavalt alla 20-aastastest mängijatest.
UEFA	<i>Union des Associations Européennes de Football</i> ehk Euroopa jalgpalliliitust ühendav organisatsioon.
UEFA klubivõistlused	UEFA poolt korraldatavad või tema egiidi all toimuvad võistlused UEFA liikmesriikide Klubidele, näiteks Meistrite Liiga jms.
Võistkondlik üldine paremusjärjestus	Edetabel, mis pannakse kokku pärast Võistluste lõppu ja k sportlike tulemuste alusel ühtsesse paremusjärjestusse pandud Täiskasvanute meistrivõistlustel osalenud võistko Paremusjärjestuse väljaselgitamisel lähtutakse põhimõttes kõrgemas liigas mistahes koha saavutanud võistkond on kõr kohal, kui sellest madalamal liigatasandil osalenud võistkond. liigataseme korral võetakse esmalt arvesse liigavõitjate mär tulemusi, seejärel kohta liigatabelis koos punktide arvuga seejärel keskmist punktide arvu mängu kohta. Kui ka siis on p võrdsed, võetakse aluseks punktis 17.3 toodud kriteeriumid.

Artikkel 3 – Organiseerimine

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

Artikkel 4 – Kommertsõigused

- 4.1 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 (k.a 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-le.
- 4.3 Võistluste liigade logodega seonduvad õigused kuuluvad EJL-le, kuid Klubidel on õigus logo sihipäraselt kasutada.

Artikkel 5 – Intellektuaalomandi õigused

- 5.1 Kõik Võistlustega seotud õigused intellektuaalomandile kuuluvad ainuisikuliselt EJL-le. 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.
- 5.2 Mängupaiku ja -aegu kajastava mängukalendri ning Võistlustel peetavate mängudega seotud andmed ja statistikaalased õigused kuuluvad ainuisikuliselt EJL-le. Mängudel on mängu kohta informatsiooni (*data*) kogumine ja edastamine lubatud ainult EJL-i ametliku informatsioonipartneri skautidel, kõigil teistel isikutel on informatsiooni (*data*) kogumine ja edastamine keelatud.
- 5.3 Võistlustel on muusika esitusõiguseks EJL sõlminud lepingu Eesti Autorite Ühinguga ja selle esitamine on Klubidele tasuta.

Artikkel 6 – Aus mäng

- 6.1 Kõik Võistluste mängud tuleb pidada järgides Ausa mängu põhimõtteid, mis on kirjeldatud juhendi lisas 1.
- 6.2 Igal Võistluste mängul hinnatakse võistkondade vastavust juhendi lisas 1 toodud Ausa mängu hindamise kriteeriumitele ning võistkonnale antakse Ausa mängu hindeid, mille põhjal koostatakse hooaja lõpus Ausa mängu edetabel.
- 6.3 EJL autasustab Ausa mängu edetabeli kolme parimat võistkonda Ausa mängu diplomiga.

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,

litsentside väljastamist, võistlejate ülesandmist, loa andmist Võistlustel osalemiseks, võistlussüsteemi, Mängureegleid, kohtunike tegevust, kontrolli ja distsiplinaarküsimusi ning kommertsõiguste kasutamist.

Artikkel 8 – Jalgpalliklubide 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 põhikirja artiklis 43 ning muudes EJL-i dokumentides ette nähtud kaheastmelist vaidluste lahendamise korda ning täitma vaidluse lahendanud organi otsust;
 - 8.1.4 mitte pöörduma tavakohtusse vaidlustes, millel puudub EJL-i sisene vaidluste lahendamise kord, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJL-i pädevus. Nimetatud vaidlused võib lahendamiseks esitada üksnes sõltumatule, erapooletule, Eesti seaduse alusel ja Eestis tegutsevale spordivahekohtule. Vahekohtu otsus on lõplik ja kuulub täitmisele;
 - 8.1.5 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*).
- 8.2 Klubid vastutavad oma mängijate, ametiisikute, liikmete, toetajate ja mängude juures ametikohustusi täitvate isikute käitumise eest.
- 8.3 Klubi peab kehtestama meditsiinilise kontrolli põhimõtted, pidama mängija tervisekaarti ning kontrollima, et võistlustel üles antud mängijate spordimeditsiinilise tervisekontrolli aeg on kehtiv.
- 8.4 Klubi peab arvestust liikmemaksu, treeningtasude ja välja antud varustuse kohta.
- 8.5 Kodumängu korraldab Klubi vastutab turvalisuse ja ohutuse eest enne mängu, mängu ajal ning pärast mängu.
- 8.6 Kodumängu korraldab Klubi vabastab EJL-i igasuguste kahjutasunõuete maksmisest või kohustustest kolmandate isikute suhtes, v.a juhul, kui mäng ei toimunud kohtunike mitteilmumise tõttu.
- 8.7 Klubi on kohustatud kooskõlas artikliga 26 pidama oma kodumängud EJL-ile teatatud kodustaadioni(te)l, mis asub/asuvad Eesti Vabariigi territooriumil. Mänge võib erandkorras korraldada mõnel teisel väljakul vaid EJL-i otsusega.
- 8.8 Klubi on kohustatud tegema igakülgset koostööd EJL-i ametnikega Võistluste (sh mängude) parimaks korraldamiseks ja läbiviimiseks.
- 8.9 Kodumängu korraldab 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.

- 8.10 Kodumängu korraldav Klubi on kohustatud tagama tasuta kohtunikele, mängukorraldusjuhile, inspektorile/kohtunike vaatlejatele ning etteteatamisel teistele EJL-i ametnikele parkimiskohad riietusruumide või staadioni peavärava läheduses. Samuti peab kodumängu korraldav Klubi võimaldama vastasvõistkonna mängijate bussil sõita mängijate väljalaskmiseks ja pealevõtmiseks võimalikult riietusruumide lähedale.
- 8.11 Kodumängu korraldav Klubi kannab kõik mängu korraldamisega seotud kulud, v.a mängukohtunike, mängukorraldusjuhtide ja inspektorite/kohtunike vaatlejate kulud.
- 8.12 Külalisvõistkonna Klubi kannab kõik võistkonna lähetuskulud.
- 8.13 Klubid on kohustatud tasuma tähtaegselt kõik EJL-i dokumentide alusel määratud maksud, trahvid ja tasud.
- 8.14 Klubid on kohustatud andma EJL-ile tasuta õiguse mitteärilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ja volitada teisi kasutama Võistlustel osalevate Klubide kõigi mängijate ning ametiisikute fotosid ja nende kohta koostatud audiovisuaalseid ning 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).
- 8.15 Klubidel ei ole volitusi tegutseda EJL-i või Eesti meistrivõistluste 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 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 ametiisiku litsentsi vastavalt EJL-i Jalgpalli ametiisikute registreerimise ja litsentseerimise korrale.
- 9.3 Klubi ametiisikud, kellel on seadusjärgne õigus või volitus Klubi nimel toiminguid sooritada ja/või dokumente allkirjastada, peavad omama kehtivat ametiisiku litsentsi vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise ja litsentseerimise korrale.
- 9.4 Litsentsi omades kohustuvad Klubi mängijad ja ametiisikud:
 - 9.4.1 kinni pidama lojaalsuse, ausameelsuse ja sportlikkuse printsiipidest vastavalt Ausa mängu põhimõtetele;
 - 9.4.2 tunnustama kehtivaid jalgpallireegleid, mis on vastu võetud IFAB-i poolt;
 - 9.4.3 täitma EJL-i, FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
 - 9.4.4 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 kaheastmelist korda;

- 9.4.5 mitte pöörduma tavakohtusse vaidlustes, millel puudub EJL-i sisene vaidluste lahendamise kord, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJL-i pädevus. Nimetatud vaidlused võib lahendamiseks esitada üksnes sõltumatule, erapooletule, Eesti seaduse alusel ja Eestis tegutsevale spordivahekohtule. Vahekohtu otsus on lõplik ja kuulub täitmisele;
- 9.4.6 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*);
- 9.4.7 hoiduma igasugusest käitumisest, mis kahjustab või võib kahjustada EJL-i poolt organiseeritud või korraldatud võistluste aususe põhimõtet, ja kohustuvad tegema EJL-iga täielikku koostööd võitlemaks selliste tegude vastu.
- 9.5 Kõik mängijad ja ametiisikud annavad EJL-le tasuta 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).

III AUTASUSTAMINE

Artikkel 10 – Karikad

- 10.1 EJL autasustab Premium liiga võitjaks tulnud võistkonda Eesti meistri rändkarikaga.
- 10.2 EJL graveerib võitjaks tulnud Klubi nime karikale.
- 10.3 Võitja on vastutav karika korrashoidmise ja säilivuse eest. Klubi peab tagastama täiuslikus seisukorras karika EJL-le üks kuu enne Premium liiga viimase vooru mängu. Juhul kui karikas kaotatakse või saab kahjustada, hüvitab Klubi EJL-le kõik taastamisega seotud kulud.
- 10.4 Rändkarikas jääb alaliseks selle Klubi omandusse, kes on trofee võitnud järjest kolm korda või kokku viis korda. Kui karikas on võidetud jäädavalt, paneb EJL välja uue karika ning algab uus arvestus.
- 10.5 Kui Võistluste korraldamine ei ole mingil põhjusel võimalik, peab viimane võitja rändkarika EJL-le tagastama.
- 10.6 Premium liiga võitja võib tellida EJL-lt karikast koopia, millele peab selgelt olema märgitud, et tegu on koopiaga. Koopia tegemisega kaasnevad kulud kannab Klubi.
- 10.7 Premium liigas teisele ja kolmandale kohale tulnud võistkonda autasustatakse 2. ja 3. koha karikatega.
- 10.8 EJL autasustab Esiliiga võitjat ning 2. ja 3. kohale tulnud võistkondi karikatega.
- 10.9 EJL autasustab Esiliiga B võitjat ning 2. ja 3. kohale tulnud võistkondi karikatega.

Artikkel 11 – Medalid, diplomid jm auhinnad

- 11.1 Premium liigas 1.-3. kohale tulnud võistkondi autasustatakse diplomiga ning nende võistkondade liikmeid kuni 40 medali ning diplomiga.

- 11.2 Esiliigas 1.-3. kohale tulnud võistkondi autasustatakse diplomiga ning nende võistkondade liikmeid kuni 30 medali ning diplomiga.
- 11.3 Esiliigas B 1.-3. kohale tulnud võistkondi autasustatakse diplomiga ning nende võistkondade liikmeid kuni 30 medali ning diplomiga.
- 11.4 Klubi on kohustatud esimesel tööpäeval peale meistrivõistluste viimase vooru mängu EJL-le esitada kirjalikult punktides 11.1-11.3 toodud medalite ja diplomite saajate nimed. Selles nimekirjas toodud mängijat loetakse ühtlasi ka selle võistkonna koosseisus tiitli võitnud mängijaks. Ausa mängu põhimõtetest lähtuvalt ei ole lubatud tiitlisaaajate nimekirja kanda mängijat, kellel oli meistrivõistluste lõpu seisuga õigus osaleda teise Eesti Klubi võistkonna mängus.
- 11.5 EJL autasustab meenega mängijat/mängijaid, kes lööb/löövad oma liigas kõige rohkem väravaid.
- 11.6 Medalid, diplomid ja muud auhinnad antakse võistkondadele ja mängijatele üle pärast hooaja lõppu toimuval Jalgpalligalal.

IV OSAVÕTJATE REGISTREERIMINE

Artikkel 12 – Võistlustest osavõtjad

- 12.1 Klubi, kes aktsepteerib EJL-i põhikirja, Võistluste juhendit ja teisi EJL-i poolt välja antud dokumente ning on tasunud tähtjaks liiga liikmemaksu ja kõik teised EJL-i dokumentide alusel määratud trahvid ja tasud, võib registreerida igasse liigasse sportliku tulemuse alusel kvalifitseerunud ühe võistkonna.
- 12.2 Hooajal 2026 lubatakse Premium liigasse kümme võistkonda. Need on eelmise hooaja tulemuste põhjal Premium liiga 1.-8. koha saavutanud võistkonnad, Premium liiga üleminekumängude võitja ning Esiliiga 1. koht.
- 12.3 Hooajal 2026 lubatakse Esiliiga kümne võistkonna hulka eelmise hooaja tulemuste põhjal Premium liiga 10. koht, Premium liiga üleminekumängude kaotaja, Esiliiga 3.–7. kohtadele tulnud võistkonnad, Esiliigas B 1. ja 2. kohale tulnud võistkonnad ning Esiliiga üleminekumängude võitja.
- 12.4 Hooajal 2026 lubatakse Esiliiga B kümne võistkonna hulka eelmise hooaja tulemuste põhjal Esiliigast väljalangenud võistkonnad, Esiliiga üleminekumängude kaotaja, Esiliigas B 4.-7. kohale tulnud võistkonnad, Teises liigas 1. ja 2. kohale tulnud võistkonnad ja Esiliiga B üleminekumängude võitja.
- 12.5 Võistluste Premium, Esi- ja Esiliigas B osalemiseks peab Klubile olema väljastatud vastav litsents, mis on kooskõlas EJL-i Klubide litsentseerimise korraga.
- 12.6 Premium, Esi- või Esiliiga B võistkond, kelle Klubile ei väljastata litsentsi või litsents tühistatakse, langeb Teise liigasse ja Teise liiga võistkond, kelle Klubi omab Premium, Esi- või Esiliiga B litsentsi, tõuseb Esiliigasse B.

Kui Teise liigasse langes litsentsi väljastamata jätmise või tühistamise tõttu Premium või Esiliiga võistkond, tõuseb tema asemele võistkond, kes saavutas eelmise hooaja meistrivõistlustel oma liigas kõrgema koha ja kelle Klubile on väljastatud vastava liiga litsents.

- 12.7 Kui võistkond loobub Võistlustel osalemast enne meistrivõistluste algust, saab osalemise õiguse tema asemel võistkond, kes saavutas eelmise hooaja meistrivõistlustel kõrgema koha, v.a sama Klubi teine võistkond või võistkond, kes loobus üleminekumängudest ja kes saab üles tõusta vaid Juhatuse otsuse alusel.
- 12.8 Juhul kui Klubi registreerib Võistlustele rohkem kui ühe võistkonna ja madalamal liigatasandil osalev võistkond on kõrgemas liigas osaleva võistkonna duubelvõistkonnaks, peab see duubelvõistkond järgmisel hooajal osalema vähemalt aste madalamas liigas kui Klubi kõrgemas liigas osalenud võistkond olenemata saavutatud tulemustest.
- 12.9 Juhul kui Klubi duubelvõistkond saavutab turniiritabelis koha, mis annab talle õiguse järgmisel hooajal tõusta või mängida üleminekumänge tõusmiseks liigasse, kus asub tema põhivõistkond, siis õigus üles tõusta ja mängida üleminekumänge kandub üle liigas järgmisele võistkonnale sportliku tulemuse alusel, v.a juhul kui duubelvõistkonna põhivõistkond paikneb madalama liigatasandi hooaja lõppedes kohal, mis annab talle õiguse tõusta järgmisel hooajal kõrgemasse liigasse.
- 12.10 Peasekretäril on õigus teha punktidesse 12.8 ja 12.9 erandeid, kui Teise liiga lõppedes ei ole selgunud lõplik paremusjärjestus Esiliigas B.
- 12.11 Ühel hooajal ei saa Esiliigas osaleda rohkem kui viis (5) U21 laiendiga duubelvõistkonda.

Juhul kui U21 laiendiga duubelvõistkond saavutab Esiliiga B turniiritabelis koha, mis annab talle õiguse järgmisel hooajal tõusta Esiliigasse või mängida üleminekumänge Esiliigasse tõusmiseks ja selle tulemusel mängiks järgmisel hooajal Esiliigas kuus (6) või rohkem U21 laiendiga duubelvõistkonda, juhitudakse punktides 12.11.1 – 12.11.3. Samuti juhitudakse eeltoodud punktides juhul, kui hooaja lõppedes paikneb üks U21 laiendiga võistkond Esiliigas kohal, mis mängib üleminekumängu Esiliigasse püsijäämise eest.

12.11.1 Esiliigas B esimesena õiguse tõusta saanud U21 laiendiga duubelvõistkond (k.a võistkond, kes saavutab turniiritabelis koha, mis annab talle õiguse mängida üleminekumänge) mängib üleminekumänge Esiliigas kõige madalama koha saavutanud U21 laiendiga duubelvõistkonnaga.

12.11.2 Esiliigas B teisena õiguse tõusta saanud U21 laiendiga duubelvõistkond (k.a võistkond, kes saavutab turniiritabelis koha, mis annab talle õiguse mängida üleminekumänge) mängib üleminekumänge Esiliigas osalenud U21 laiendiga duubelvõistkond, kes duubelvõistkondade arvestuses saavutab eelviimase koha.

12.11.3 Kolm (3) U21 laiendiga duubelvõistkonda ühel hooajal Esiliigasse tõusta ei saa, v.a juhul, kui Esiliiga B turniiritabelis kolm (3) esimest ja Esiliiga turniiritabelis vähemalt kaks (2) viimast võistkonda on U21 laiendiga duubelvõistkonnad.

- 12.12 Ühel hooajal ei saa Esiliigas ega Esiliigas B kokku osaleda rohkem kui kümme (10) U21 ja/või U19 laiendiga duubelvõistkonda.

Juhul kui U21 ja/või U19 laiendiga duubelvõistkond saavutab Teise liiga turniiritabelis koha, mis annab talle õiguse järgmisel hooajal tõusta Esiliigasse B või mängida üleminekumänge Esiliigasse B tõusmiseks ja selle tulemusel mängiks järgmisel hooajal Esiliigas ja Esiliigas B kokku üksteist (11) või rohkem U21 ja/või U19 laiendiga duubelvõistkonda, juhitudakse punktidest 12.12.1 – 12.12.3. Samuti juhitudakse eeltoodud punktidest juhul, kui Teise liiga hooaja lõppedes paikneb üks U21 ja/või U19 laiendiga võistkond Esiliigas B kohal, mis mängib üleminekumängu Esiliigasse B püsijäämise eest.

12.12.1 Teises liigas esimesena õiguse tõusta saanud U21 ja/või U19 laiendiga duubelvõistkond (k.a võistkond, kes saavutab turniiritabelis koha, mis annab talle õiguse mängida üleminekumänge) mängib üleminekumänge Esiliigas B kõige madalama koha saavutanud U21 ja/või U19 laiendiga duubelvõistkonnaga.

12.12.2 Teises liigas teisena õiguse tõusta saanud U21 ja/või U19 laiendiga duubelvõistkond (k.a võistkond, kes saavutab turniiritabelis koha, mis annab talle õiguse mängida üleminekumänge) mängib üleminekumänge Esiliigas B osalenud U21 ja/või U19 laiendiga duubelvõistkonnaga, kes duubelvõistkondade arvestuses saavutab eelviimase koha.

12.12.3 Kolm (3) U21 ja/või U19 laiendiga duubelvõistkonda ühel hooajal Esiliigasse B tõusta ei saa, v.a juhul, kui Teise liiga turniiritabelis 1. - 3. koha saavutanud võistkonnad on U21 ja/või U19 laiendiga duubelvõistkonnad ja Esiliiga B turniiritabelis vähemalt kaks 8.-10. kohtadel lõpetanud võistkonda on U21 ja/või U19 laiendiga duubelvõistkonnad.

12.13 Kui võistkond, kes Teises liigas saavutab koha, mis annab talle õiguse tõusta Esiliigasse B või mängida üleminekumänge Esiliigasse B tõusmiseks, ei soovi või ei saa üles tõusta või üleminekumänge mängida, kandub ülestõusmise õigus üle Teises liigas järgmisele võistkonnale sportliku tulemuse alusel, kuid mitte kaugemale kui 4. koha saavutanud võistkonnale.

Ühtlasi kandub edasi ka üleminekumängu mängimise õigus Teises liigas järgmisele võistkonnale sportliku tulemuse alusel, kuid mitte kaugemale kui 6. koha saavutanud võistkonnale. Kui kõik ülestõusmise ja üleminekumängu mängimise õigust omavad võistkonnad loobuvad ülestõusmisest / üleminekumängu mängimisest, komplekteeritakse Esiliiga B üldise paremusjärjestuse alusel.

12.14 Liigade koosseisud kinnitab EJL-i juhatus.

Artikkel 13 – Võistkonna registreerimine

13.1 Klubi, kes soovib Võistlustele registreerida võistkonna(-d), peab EJL-le ERIS-e kaudu esitama Klubi allkirjaõigusliku esindaja poolt allkirjastatud Klubi kinnituse, mis on toodud juhendi lisas 2.

13.2 Võistkond registreeritakse Võistlustele ERIS-e kaudu.

13.3 Võistkonna registreerimise viimane kuupäev on 15. detsember 2025. a (k.a).

- 13.4 Hilinejaid registreeritakse Võistlustele ainult Peasekretäri otsuse alusel ja nende liiga liikmemaks on kahekordne. Pärast liiga registreerimistähtaega võistlustest loobunud võistkond tasub artiklis 70 toodud sanktsiooni.
- 13.5 Võistkonna nime ei ole lubatud Võistluste jooksul muuta.
- 13.6 Klubi võib enne hooaja algust koos põhivõistkonna registreerimisega määrata võistkonna ankeedil duubelvõistkonnaks ühe sama Klubi madalama liiga võistkonna.
- 13.7 Kui Premium või Esiliigas mängiva võistkonna duubelvõistkond registreeritakse Esi- või Esiliigasse B, peab selle võistkonna nimi kandma laiendit U21 ning võistkond peab mängijate protokollil kandmisel järgima punktis 55.15 toodud nõudeid.
- 13.8 Kui Premium liigas mängiva võistkonna duubelvõistkonna duubelvõistkond (nn Klubi kolmas võistkond) registreeritakse Esiliigasse B, peab selle võistkonna nimi kandma laiendit U19 ning võistkond peab mängijate protokollil kandmisel järgima punktis 55.16 toodud nõudeid.
- 13.9 Kui Premium, Esi- või Esiliigas B mängiva võistkonna duubelvõistkond või duubelvõistkonna duubelvõistkond (nn Klubi kolmas võistkond) registreeritakse Teise või madalamasse liigasse, siis võib selle võistkonna nimi kanda laiendit U21 või U19. Sellisel juhul peab U21 laiendit kandev võistkond järgima punktis 55.15 toodud nõudeid ning U19 laiendit kandev võistkond järgima punktis 55.16 toodud nõudeid.
- 13.10 Kõik sama Klubi Eliitliiga ja U16 vanuseklassi võistkonnad on automaatselt selle Klubi Täiskasvanute meistrivõistlustel osalevate võistkondade järelkasvuvõistkonnad.

Artikkel 14 – Liiga liikmemaks

- 14.1 Võistlustel on kehtestatud liiga liikmemaks, mis on võistkonna kohta:
- 14.1.1 Premium liigas 7-kordne Eesti Vabariigis kehtiva töötasu alammäära suurune summa;
- 14.1.2 Esi- ja Esiliigas B 5-kordne Eesti Vabariigis kehtiva töötasu alammäära suurune summa;
- 14.2 Liikmemaksu arvestamisel võetakse aluseks 2025. a Eesti Vabariigis kehtestatud töötasu alammäär ühes kuus. Kõik eelmiste hooegade võlgnevused tuleb tasuda hiljemalt 31. detsembriks 2025. a.
- 14.3 Liiga liikmemaks peab olema tasutud hiljemalt 10. jaanuariks 2026. a või EJKL-i poolt esitatud arvel märgitud tähtajaks.
- 14.4 Liiga liikmemaksu mittetähtaegse tasumise korral on EJKL-il õigus kohaldada Klubi suhtes sanktsioone vastavalt EJKL-i distsiplinaarreeglistikule.

V MÄNGUREEGLID, VÕISTLUSTE SÜSTEEM JA ÜLEMINEKUMÄNGUD

Artikkel 15 – Mängureeglid

- 15.1 Mängimisel järgitakse IFAB-i poolt välja töötatud ja avaldatud Mängureegleid (*IFAB Laws of the Game*).

Artikkel 16 – Vaheaeg poolaegade vahel

- 16.1 Vaheaeg poolaegade vahel kestab 15 minutit.
- 16.2 Mängudel, kus minnakse lisaajale, tehakse pärast normaalaja lõppu ja enne lisaaja algust 5-minutiline paus. Reeglina jäävad mängijad selle 5-minutilise pausi ajal mänguväljakule, kui kohtunik ei otsusta teisiti.

Artikkel 17 – Võistluste süsteem

- 17.1 Premium, Esi- ja Esiliigas B koosnevad Võistlused neljaringilisest põhiturniirist. Igas ringis on üheksa (9) vooru. Võistlused viiakse läbi turniirisüsteemis kodus-väljas printsiibil.
- 17.2 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 vastasvõistkonnale võit ning turniiritabelisse märgitakse - : + (tühistatud mängu korral vastase löödud väravate arv).
- 17.3 Premium, Esi- ja Esiliigas B turniiritabeli paremusjärjestuse määramisel võrdsete punktide korral arvestatakse:
 - 17.3.1 väiksemat antud loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arvu turniiritabelis;
 - 17.3.2 omavaheliste mängude punkte;
 - 17.3.3 omavaheliste mängude väravate vahet;
 - 17.3.4 suuremat võitude arvu;
 - 17.3.5 üldist väravate vahet;
 - 17.3.6 suuremat löödud väravate arvu;
 - 17.3.7 suuremat võõrsil löödud väravate arvu;
 - 17.3.8 kohta Ausa mängu edetabelis;
 - 17.3.9 loosimistulemust.
- 17.4 Peale meistrivõistluste lõppu langeb Premium liiga 10. koht Esiliigasse ja Esiliiga 1. koht tõuseb Premium liigasse. Premium liiga 9. koht mängib üleminekumänge karikasüsteemis kodus-väljas printsiibil Esiliiga 2. kohaga.
- 17.5 Esiliiga 9. ja 10. koht langevad Esiliigasse B ja Esiliiga B 1. ja 2. koht tõusevad Esiliigasse. Esiliiga 8. koht mängib üleminekumänge karikasüsteemis kodus-väljas printsiibil Esiliiga B 3. kohaga.
- 17.6 Esiliiga B 9. ja 10. koht langevad Teise liigasse ja Teise liiga 1. ja 2. koht tõusevad Esiliigasse B. Esiliiga B 8. koht mängib üleminekumänge karikasüsteemis kodus-väljas printsiibil Teise liiga 3. kohaga.
- 17.7 Võistlused katkestanud või diskvalifitseeritud võistkond saab järgmistel meistrivõistlustel osaleda aste madalamas liigas kui see, kuhu ta oleks turniiril viimaseks jäädes

langenud. Meistrivõistlused vahele jätnud võistkond saab uuesti alustada kõige madalamast liigast.

Artikkel 18 – Üleminekumängud

- 18.1 Üleminekumängud toimuvad pärast Võistluste põhiturniiri lõppu vastavas liigas.
- 18.2 Üleminekumängud viiakse läbi lähtudes kõrgemas liigas osaleva võistkonna liiga meistrivõistluste mängude korraldamise nõuetest.
- 18.3 Üleminekumängudel mängitakse esmalt madalamal liigatasandil mängiva võistkonna kodustaadionil.
- 18.4 Üleminekumängudel mängitakse karikasüsteemis kodus-väljas põhimõttel. Üleminekumängude võitja on võistkond, kes lööb kahe mängu kokkuvõttes rohkem väravaid, v.a punktis 18.5 kirjeldatud juhul. Kui väravate arv on võrdne, siis mängitakse pärast teist mängu lisaaeg 2x15 minutit. Üleminekumängude lisaaaja järel loetakse võitjaks võistkond, kes lööb lisaaaja jooksul rohkem väravaid. Kui lisaajal võitja ei selgu, selgitatakse võitja viie (5) penaltilöögi tulemuse põhjal. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse penaltilöövide löömist kuni võitja selgumiseni.
- 18.5 Esimesel üleminekumängul diskvalifitseeritud või loobumiskaotuse andnud võistkond loetakse üleminekumängude kaotajaks. Juhul kui teisel üleminekumängul võistkond diskvalifitseeritakse või annab loobumiskaotuse, loetakse see võistkond üleminekumängude kaotajaks sõltumata esimese mängu tulemusest.
- 18.6 Mängija õigust osaleda üleminekumängus reguleerib artikkel 33.
- 18.7 Mängijate ja ametiisikute mängukeeldusid üleminekumängudes reguleerib artikkel 69.

Artikkel 19 – Mängujärgsed penaltilöögid

- 19.1 Üleminekumängu puhul, kus võitja selgitatakse penaltilöökidega, järgitakse Mängureeglites kirjeldatud „Võitja selgitamise protseduuri“.
- 19.2 Kui penaltilöövide löömist ei ole võimalik lõpule viia halbade ilmastikutingimuste või olukorra kontrolli alt väljumise tõttu, kohaldatakse juhendi artiklis 24 sätestatud.
- 19.3 Kui ühe Klubi süül ei ole penaltilöövide löömist võimalik lõpule viia, kohaldatakse juhendi artiklis 25 sätestatud.

VI MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE

Artikkel 20 – Mängupäevad

- 20.1 Mängukalender koostatakse EJK-i juhatuse poolt kinnitatud Eesti Jalgpalli tüüpkalendri alusel.
- 20.2 Võistlustel algab hooaeg märtsis ja lõppeb hiljemalt detsembris.
- 20.3 Ühe võistkonna kahe meistri- ja/või karikavõistluste mängu vahele peab jääma vähemalt kaks mänguvaba kalendripäeva.
- 20.4 Duubelvõistkonna mängu ei peeta põhivõistkonna mängudega, v.a viimase vooru mängudega, samal päeval.

- 20.5 Klubi võib kinnitatud mängukalendris muudatuste tegemist taotleda järgmistel juhtudel:
- 20.5.1 kui üks (1) või enam võistkonna mängijat on seotud Eesti rahvuskoondise mänguga;
 - 20.5.2 kui Klubi osaleb UEFA klubivõistlustel või teistes rahvusvahelistes mängudes, mis omavad olulist tähtsust;
 - 20.5.3 lähtuvalt staadioni seisukorrast.

Artikkel 21 – Mängu alguse kellaajad

- 21.1 Kõik Võistluste mängud algavad vastavalt EJK-i poolt koostatud mängukalendrile.
- 21.2 Ausa mängu põhimõtetest lähtudes tuleb viimases mänguvoorus alustada kõiki mänge samal päeval ja kellaajal, v.a juhul, kui Võistluste põhiturniiri viimase vooru tulemused ei mõjuta võistkondade paremusjärjestust.
- 21.3 Mängu alguse kellaegades erandite ja muudatuste tegemise õigus on Peasekretäril.
- 21.4 Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu kuni 15 minutit pärast EJK-i poolt määratud mängu alguseaega.

Artikkel 22 – Mängukoha ja –aja muutmine

- 22.1 Kodustaadioni vahetamist reguleerib juhendi artikkel 27.
- 22.2 Mängukohta on lubatud muuta, kui see on tingitud väljaku mängukõlbmatusest või staadioni hõivatusest, mille eest ei vastuta klubi.
- 22.3 Mängukoha ja/või -aja muutmiseks Esi- või Esiliigas B tuleb EJK-le ja vastasvõistkonnale esitada 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, v.a kui taotlus esitatakse punkti 20.5.1 alusel.
- 22.4 Kui Klubi esitab taotluse vähem kui kümme (10) päeva enne esialgset või uut mängu, v.a artiklis 23 toodud juhul, peab Klubi tasuma EJK-le 50 euro suuruse mänguaja muudatuse tasu koos taotluse esitamisega või vastavalt EJK-i poolt esitatud arvele. Taotlust mänguaja ja/või –koha muutmiseks, v.a artiklis 23 toodud juhul, ei ole võimalik esitada, kui mänguni on jäänud vähem kui 3 tööpäeva.
- 22.5 Mänguaja muutmiseks punktis 20.5.1 toodud põhjusel peab Klubi esitama taotluse hiljemalt 24 tunni jooksul peale EJK-i poolse rahvuskoondise kogunemise kutse väljasaatmist.
- 22.6 Mängukoha ja/või -aja muutmise otsustab EJK-i jalgpalli korraldamise osakond lähtudes Klubi poolt esitatud taotluse esitamise ajast, põhjendusest ja mänguaja muudatuse tasu laekumisest.
- 22.7 EJK-il on õigus teha mängukalendrisse muudatusi teavitades sellest mängus osalevate võistkondade Klubi hiljemalt kolm (3) tööpäeva enne kalendrisolevat mänguaega, v.a artiklis 23 kirjeldatud juhtul.

- 22.8 Muudatus jõustub pärast EJL-i jalgpalli korraldamise osakonna poolt vastava kinnituse saatmist mängus osalevate võistkondade Klubidele.

Artikkel 23 – Mängu ärajäämine

- 23.1 Kui kodumängu korraldab Klubi leiab, et mäng ei saa ettearvamatute asjaolude tõttu toimuda, nt mängimiseks sobimatu väljaku tõttu, peab ta sellest viivitamatult, kuid mitte hiljem kui 24 tundi enne mängu algust teavitama EJL-i, jalgpalli korraldamise osakonda ja vastasvõistkonda ning mäng jääb ära, v.a. juhul kui EJL ja mõlemad Klubid ei leia lahendust mängu toimumiseks kalendris määratud ajal.
- 23.2 Kui võistkonnad on saabunud mängupaika ja kohtunik leiab, et mängu ei saa alustada mänguväljaku sobimatuse või halbade ilmastikutingimuste tõttu, jääb mäng ära.
- 23.3 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.
- 23.4 Ärajäänud mängu uue toimumise aja ja vajadusel ka koha määrab EJL hiljemalt ärajäänud mängule järgneva tööpäeva jooksul ja see otsus on lõplik.
- 23.5 Edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud katab EJL v.a. juhul kui mäng on edasi lükatud mängule sõitva Klubi süül.

Artikkel 24 – Mängu katkestamine

- 24.1 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.
- 24.2 Kui kohtunik otsustab mängu katkestada, määrab EJL mängu lõpuni mängimiseks uue aja ja vajadusel ka koha.
- 24.3 Premium liigas tuleb katkestatud mäng üldjuhul lõpuni mängida katkestatud mängule järgneval päeval kell 13:00 Juhul kui mingil põhjusel ei saa katkestatud mängu järgmisel päeval jätkata, määrab mängu jätkamiseks uue aja EJL, mis üldjuhul peaks toimuma enne mängus osalevate võistkondade järgmisi meistrivõistluste mängu.
- 24.4 Esi- ja Esiliigas B tuleb katkestatud mäng üldjuhul lõpuni mängida enne mängus osalevate võistkondade järgmisi meistrivõistluste mängu.
- 24.5 Mängu jätkamisel kohaldatakse järgmisi põhimõtteid:
- 24.5.1 mängu jätkatakse samalt seisult, mis see oli mängu katkestamise hetkel;
- 24.5.2 Premium liigas peavad taasalustatud mängus osalema kõik mängijad, kes olid katkestatud mängus protokollis kantud, 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;
- 24.5.3 Esi- ja Esiliigas B võivad taasalustatud mängus osaleda kõik mängijad, kellel oli õigus osaleda katkestatud mängus, 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;

24.5.4 kõik katkestatud mängul saadud kollased ja punased kaardid kehtivad taasalustatud mängu lõpuni;

24.5.5 katkestatud mängus saadud üksikud kollased kaardid ei kandu edasi mängudele, mis peetakse enne katkestatud mängu taasalustamist;

24.5.6 katkestatud mängul eemaldatud mängijat ei saa asendada ning mängu peab taasalustama sama arv mängijaid, kui neid oli väljakul mängu katkestamise hetkel;

24.5.7 mängija, kes eemaldati katkestatud mängule järgneval mängul, tohib taasalustatud mängus osaleda;

24.5.8 võistkond tohib taasalustatud mängus teha mängu katkestamise hetkel järelejäänud arv vahetusi;

24.5.9 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.

24.6 Mängimiseks sobimatu väljaku, halbade ilmastikutingimuste, kohtuniku terviserikke või muu ettearvamatu põhjuse tõttu katkestatud mängu korral katab EJL edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud v.a. juhul kui mäng on edasi lükatud mängule sõitva Klubi süül.

Artikkel 25 – Mängu ärajäämine või katkestamine klubi süü tõttu, mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad

25.1 Kui võistkond keeldub mängimisest või kui Klubi süü tõttu ei ole võimalik mängu läbi viia või lõpuni mängida, arutab vastavat juhtumit EJL-i distsiplinaarorgan, kes võib sanktsioneerida rikkujat ning määrab kindlaks rakendatavad meetmed, mille hulka kuuluvad ka kaotuse määramine ja/või Võistlustelt diskvalifitseerimine.

25.2 EJL-i distsiplinaarorgan võib kinnitada mängu katkestamise hetkel kehtinud mängutulemuse, kui mängu tulemus oli selle Klubi kasuks, kes ei olnud mängu katkestamise eest vastutav.

VII STAADIONID

Artikkel 26 – Staadionite hindamine ja nõuded staadionile

26.1 Võistluste mängu tohib pidada staadionitel, mille andmeid on Spordiregistris viimase 12 kuu jooksul uuendatud ja millele EJL-i staadionite komisjon on määranud kategooria vastavalt dokumendile EJL-i Staadionite Standard – Premium liigas vähemalt 2. ja Esiliigas B vähemalt 3. kategooria.

26.2 Üks naturaalmuruga staadion tohib olla kodustaadioniks:

26.2.1 ühele Premium liiga võistkonnale ja veel kahele meeste-, naiste- või noortevõistkonnale;

26.2.2 erandkorras ainult kahele Premium liiga võistkonnale;

26.2.3 ühele Esiliiga või Esiliiga B võistkonnale ning veel neljale meeste-, naiste- või noortevõistkonnale;

26.2.4 kahele Esiliiga ja/või Esiliiga B võistkonnale ning veel kahele meeste-, naiste- või noortevõistkonnale.

- 26.3 Premium liiga võistkond, kelle kodustaadioni väljaku katteks on kunstmuru, peab EJL-le esitama "FIFA Quality Pro" või "FIFA Quality" kehtiva litsentsi koopia ja sertifikaadi, millega kinnitatakse kunstmuru jätkuvat vastavust FIFA kvaliteedistandarditele.
- 26.4 Erandina on lubatud Premium liigas mängida alt pehmedusega ja kummi-liivatäitega või kummi-liivatäitega (III põlvkonna") kunstmuruväljakul, mis vastab EJL 3. kategooria nõuetele perioodil märts – aprill ja november lähtudes ilmastikuoludest.
- 26.5 Esi- ja Esiliigas B on lubatud mängida kogu hooaja vältel alt pehmedusega ja kummi-liivatäitega või kummi-liivatäitega (III põlvkonna") kunstmuruväljakul.
- 26.6 Kui Esi- ja Esiliiga B võistkonna koduväljakule on talveperioodiks paigaldatud hall, siis on nendes liigades lubatud Võistluste mängida hallis, v.a perioodil 1. mai kuni 30. september. Premium liiga mängida ei ole lubatud v.a EJL-i eriootsusega.
- 26.7 Staadioni mänguväljak ja rajatised peavad olema heas seisukorras ning vastama Mängureeglites esitatud ja pädevate ametiasutuste määratletud ohutus- ja turvanõuetele.
- 26.8 Naturaalmuruga staadioni mänguväljakul peab muru olema niidetud terve väljaku ulatuses ühekõrguselt ning muru kõrgus peab jääma vahemikku 20 – 40 mm.
- 26.9 On soovituslik, et kõikidel staadionitel oleks olemas elustamise ehk AED aparaat.
- 26.10 Nõuded meditsiini- ja dopingukontrolliruumile on toodud lisas 4.
- 26.11 Võistlustel osalevad Klubid peavad tagama staadioni ohutuse korrapärase kontrollimise, mis hõlmab ka mahutavuse kindlaksmääramist pädevate ametiasutuste või nende poolt tunnustatud organi poolt.
- 26.12 Vastavalt EJL-i Staadionite Standardile peab staadionil olema internetiühendus ja protokoll koosseisu lehtede printimisvõimalus.
- Premium liiga klubide kodustaadionitel peab olema tagatud internet kiirusega 300/300 Mbit/s tagamaks videokehtunike stabiilse töökorralduse.
- 26.13 Kodumängu korraldav Klubi peab tegema maksimaalseid jõupingutusi, et mänguväljak oleks mänguks sobiv. Juhul kui mänguväljak on mängimiseks sobimatu halbade ilmastikutingimuste tõttu, juhendatakse artiklitest 23 või 24.

Artikkel 27 – Kodustaadioni registreerimine, vahetamine ja kasutamine

- 27.1 Klubi registreerib artiklis 26 toodud nõuetele vastava võistkonna kodustaadioni koos võistkonna registreerimisega Võistlustele. Kodustaadioni(-d) kinnitab EJL-i staadionite komisjon.

- 27.2 Kodustaadioni registreerimisega kinnitab Klubi kokkulepet staadioni omaniku ja/või haldajaga.
- 27.3 Klubi, kelle tegutsemise piirkonnas asub nii murustaadion kui ka kunstmurustaadion, mis vastavad artiklis 26 toodud tingimustele ning nendel staadionitel on pealtvaatajatele mängu vaatamiseks sarnased tingimused, võib oma võistkonna kodustaadioniks registreerida mõlemad staadionid.
- 27.4 Kui Klubi tegutsemise piirkonnas puudub punktis 27.3 kirjeldatud tingimustele vastav kunstmurustaadion, registreerib ta oma võistkonna kodustaadioniks murukattega staadioni. Sellisel juhul tuleb tal kõik 1. ringi kodumängud mängida mistahes kunstmurukattega staadionil, mis vastab artiklis 26 kirjeldatud tingimustele ning mis tuleb EJL-le teatada võistkonna registreerimisel. Ülejäänud mängud kuni hooaja lõpuni tuleb mängida oma murukattega kodustaadionil, v.a juhul kui muruväljaku seisund ei võimalda seal mängimist.
- 27.5 Kui Klubi on registreerinud nii muru- kui ka kunstmuruväljaku, siis sügisel kunstmuruväljakule ülemineku otsustab EJL olenevalt Klubi taotluse põhjusest ja väljaku inspeksioonist.
- 27.6 Kodustaadionit on lubatud vahetada kahe ringi vahel. Muul ajal on kodustaadioni vahetus lubatud vaid EJL-i eriootsusega.
- 27.7 Ajutiselt on lubatud kodustaadionit vahetada ainult sama kategooriaga staadioni vastu, kui see on tingitud väljaku mängukõlbmatusest või staadioni hõivatusest, mille eest ei vastuta klubi.
- 27.8 Taotlus kodustaadioni vahetamiseks tuleb esitada EJL-le vähemalt 10 päeva enne kodustaadionil toimuvat mängu.
- 27.9 EJL võib teatud juhtudel määrata ise klubile ajutise kodustaadioni.

Artikkel 28 – Riietusruumid

- 28.1 Võistluste mängudel on koduvõistkonna Klubi kohustatud kindlustama külalisvõistkonnale ja kohtunikele EJL-i Staadionite Standardile vastavad riietusruumid. Riietusruumide kasutamise ja pesemisvõimalustega kaasneva kulu kannab kodumängu korraldav Klubi.
- 28.2 Kohtunike ja võistkondade riietusruumid peavad olema heas korras, desinfitseeritud ja mänguks ettevalmistatud hiljemalt 90 minutit enne mängu algust.

Artikkel 29 – Valgustus

- 29.1 Mänge võib korraldada nii päevavalguse käes kui ka kunstvalgustusega. Kunstvalgustuse keskmine valgustihedus peab vastama vähemalt 800 luksile.

Artikkel 30 – Kell ja tabloo

- 30.1 Mängu toimumise ajal võib staadioni kellal näidata mänguaega tingimusel, et kell peatatakse mõlema poolaja normaalaja lõppedes, st pärast 45 minutit ja 90 minutit. Sama tingimus kehtib ka mängimisel lisaajaga (st kell tuleb peatada pärast 15 ja 30 minutit).

- 30.2 Igal staadionil peab olema mänguseisu kajastav tablo. Elektroonilisel tablool on mänguolukordadest korduste näitamine keelatud.

Artikkel 31 – Tehniline ala ja vahetusmängijate pink

- 31.1 Staadionil peavad olema mõlemale võistkonnale vähemalt 23 istekohaga ning varikatusega vahetusmängijate pingid.
- 31.2 Varumängijate pingid peavad asetsema joontega 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 32 – Mängijate ülesandmine

- 32.1 Mängijate ülesandmine Võistlustele käib ERIS-e kaudu ülesandmisperioodil ja üles saab anda vaid selliseid Klubisse registreeritud mängijaid, kes on täitnud järgmised nõuded:

32.1.1 omab kehtivat jalgpalluri litsentsi;

32.1.2 Euroopa Liidu (v.a Eesti), Euroopa Liidu Majanduspiirkonna liikmesriigi ja Šveitsi Konföderatsiooni kodanik (edaspidi EL kodanik) omab kehtivat Eestis registreeritud elamisõigust;

32.1.3 Euroopa Liidu, Euroopa Liidu Majanduspiirkonna liikmesriigi ja Šveitsi Konföderatsiooni kodakondsust mitteomav mängija omab kehtivat Eestis registreeritud elamisluba;

32.1.4 teise riigi Klubist tulevale mängijale (k.a teise riigi Klubisse mängima siirdunud ja tagasipöörduvale eestlasele) on endine jalgpalliliit väljastanud transferi kooskõlas FIFA mängijate staatust ja üleminekuid reguleeriva korraga;

32.1.5 elukutselise jalgpalluri staatust omava mängija Klubi on esitanud EJL-le koopia mängija õnnetusjuhtumikindlustuse poliisist, mis kehtib vähemalt hooaja lõpuni; Harrastusjalgpalluri kindlustamine on soovituslik;

32.1.6 on läbinud tervisekontrolli vastavalt EJL Klubide litsentseerimise korra kriteeriumi S.03 – „Mängijate meditsiiniline kontroll“ täitmise nõuetele ja kelle tervisekontrollist ei ole möödas rohkem, kui 12 kuud;

32.1.7 ERIS-e profiilile on üles laetud dokumendifoto.

- 32.2 Mängijate registreerimine Klubisse ja klubivahetus toimuvad vastavalt EJL-i mängijate staatust ja üleminekuid reguleerivale korrale.

- 32.3 Klubi võib punktides 32.1.2 ja 32.1.3 toodud seaduslikult ajutiselt Eestis (näiteks viisa või viisavabaduse alusel) viibivaid elukutselisi mitte ETM mängijaid erandkorras Võistlustele üles anda, juhul kui nende töötamine jalgpallurina on enne ülesandmist registreeritud Politsei- ja Piirivalveametis.

- 32.4 Võistlustele lubatakse üles anda mängijaid:

32.4.1 kes on sündinud 2009. aastal või varem;

32.4.2 2010. aastal sündinud mängijat juhul, kui ta ei ole üles antud jooksva hooaja Noorte võistlustele või Eliitliigasse, v.a U19 Eliitliiga Meistriliigasse.

32.4.3 2011. a sündinud mängijat tingimusel, et Klubi ja lapsevanem võtavad täieliku vastutuse mängija tervikliku arengu ja heaolu eest ning ta ei ole üles antud jooksva hooaja Noorte võistlustele või Eliitliigasse. Selliseid mängijaid saab võistkonda üles anda kuni 3 (kolm).

EJL-il on õigus tühistada mängija ülesandmine Võistlustele, kui mängija ei vasta täiskasvanute võistlustel mängimise tingimustele.

2010. ja 2011. aastal sündinud mängijate üleminek Eliitliiga või Noorte võistlustel osalevast võistkonnast Täiskasvanute meistrivõistlustel osalevasse võistkonda ja vastupidi on lubatud vaid ühe korra hooaja jooksul.

32.5 Võistluste Premium, Esi- ja Esiliiga B võistkonda lubatakse üles anda vaid elukutselise jalgpalluri lepingut omavat mitte ETM-i.

Erandina tohib harrastusjalgpallurina üles anda sellist mitte ETM-i, kes on varem tavajalgpalli võistlustel harrastusjalgpallurina osalenud vähemalt ühe hooaja. Sellise mängija elamisluba ei tohi olla väljastatud jalgpallilisel põhjusel.

32.6 Mängija tohib Täiskasvanute meistrivõistlustel olla samaaegselt üles antud vaid ühte võistkonda.

32.7 Mängijate ülesandmine võistkonda toimub ainult punktides 32.8 ja 32.9 nimetatud ülesandmisperioodidel, v.a punktis 32.10 ja 32.12 kirjeldatud juhul.

32.8 Hooajaeelne ülesandmisperiood on 1. jaanuarist kuni 5. märtsini 2026. a (k.a).

32.9 Hooajasisene ülesandmisperiood on 1. juulist kuni 17. augustini 2026. a (k.a).

32.10 Pärast ülesandmistähtaega saab Võistlustele üles anda mängijat, kelle siseriiklik või rahvusvaheline üleminek on sisestatud ERIS-es või FIFA TMS-is hiljemalt punktides 32.7 või 32.8 toodud ülesandmisperioodil ning seda hiljemalt 10 päeva jooksul pärast mängija klubisse registreerimist.

32.11 Duubel- ja järelkasvuvõistkonna mängijate ülesandmine põhivõistkonda on lubatud terve hooaja jooksul, kui mängija on duubel- või järelkasvuvõistkonda üles antud hooajaeelsel üleminekuperioodil enne punktis 32.8 nimetatud ja hooajasisesel ülesandmisperioodil enne punktis 32.9 nimetatud ülesandmisperioodide lõppu ja ei ole võistkonnast maha võetud.

32.12 Igal Premium, Esi- ja Esiliigas B klubil on peale punktides 32.8 ja 32.9 toodud ülesandmisperioodide lõppu kuni septembrikuise esimese täisvoorule eelneva tööpäeva lõpuni lubatud erandkorras üles anda üks (1) elukutseline jalgpallur, kelle leping endise klubiga on lõppenud peale üleelviimase, kuid enne viimase ülesandmisperioodi lõppu. Selline ülesandmine ei tohi rikkuda Võistluste Ausa mängu põhimõtteid.

32.13 Võistlustele lubatakse ühte võistkonda üles anda kuni 30 mängijat, kuid mitte vähem kui 16 mängijat. Võistkonda peab olema üles antud vähemalt kaks (2) väravavahti.

32.14 Premium liigas võivad 30-st Võistlustele ülesantavast mängijast 12 olla mitte ETM-id. Kui soovitakse üles anda üheteistkümnendat (11) ja/või kaheteistkümnendat (12) mitte ETM-i, siis nende eest tuleb tasuda registreerimistasu 8000 eurot ühe mängija kohta olenemata, millal ta võistkonda üles antakse. Kui võistkonda on üles antud üksteist (11) ja/või kaksteist (12) mitte ETM-i ja soovitakse hooaja jooksul mõni üles antud mitte ETM-dest võistkonnast maha võtta ja teda asendada uue üheteistkümnenda (11) ja/või kaheteistkümnenda (12) mitte ETM-iga, siis ka sel juhul tuleb tasuda registreerimistasu 8000 eurot mängija kohta. Selline tingimus kehtib katseajaga 2026-2028 hooaegadel. Juhul kui võistkonda antakse üles vähem kui 18 ETM-i, siis väheneb vastavalt ka maksimaalne ülesantavate mängijate arv.

32.15 Esiliigas peavad võistkonna 30-st Võistlustele ülesantavast mängijast 25 olema ETM-id. Juhul kui võistkonda antakse üles vähem kui 25 ETM-i, siis väheneb vastavalt ka maksimaalne ülesantavate mängijate arv.

Esiliigas B peavad võistkonna 30-st Võistlustele ülesantavast mängijast 27 olema ETM-id. Juhul kui võistkonda antakse üles vähem kui 27 ETM-i, siis väheneb vastavalt ka maksimaalne ülesantavate mängijate arv.

Võistkondadesse, mis kannavad laiendit U21 või U19 saab üles anda vaid ETM-e.

32.16 Eesti 2025/26. a saaljalgpalli meistrivõistlustel osalenud mängijat ei saa Võistluste Premium liiga võistkonda üles anda enne punktis 32.9 nimetatud hooajasisese ülesandmisperioodi algust, v.a juhul kui mängija võetakse saaljalgpalli meistrivõistlustelt maha 2. jaanuaril 2026. a või varem ja ta ei ole peale 31. detsembril 2025 a. saaljalgpalli meistrivõistlustel osalenud. Viimasel juhul saab teda Premium liiga võistkonda üles anda punktis 32.8 nimetatud hooajaeelse üleminekuperioodi jooksul.

Eesti 2026. a jalgpalli meistrivõistluste Premium liiga võistkonda üles antud mängijat ei ole lubatud üles anda Eesti 2026/27. a saaljalgpalli meistrivõistlustele, v.a kui ta on enne saaljalgpalli meistrivõistlustele ülesandmist Premium liiga võistkonnast maha võetud.

32.17 Võistluste Premium, Esi- ja Esiliiga B võistkonda ei ole lubatud üles anda mängijat, kes on või on olnud üles antud Eesti 2026. a rannajalgpalli meistrivõistlustele.

Erandina lubatakse Võistluste Esi- ja Esiliiga B võistkonda üles anda Eesti 2026. a rannajalgpalli meistrivõistlustele ülesantud mängijat, kes on sündinud 2005. aastal või varem.

Samuti ei ole lubatud 2026. aasta rannajalgpalli meistrivõistlustele üles anda mängijat, kes on või on olnud Võistluste Premium liiga võistkonda üles antud või selle võistkonna mängus osalenud.

32.18 EJL-le esitatud dokumentide õigsuse ja mängija vastavuse eest ülesandmistingimustele vastutab klubi.

Artikkel 33 – Õigus osaleda mängus

33.1 Võistluste mängus tohib võistkonna eest osaleda mängija, kes on sellesse võistkonda üles antud, v.a klubivahetuse punktis 33.6, duubelvõistkonna punktides 33.8 - 33.10, järelkasvuvõistkonna punktis 33.11, saali- ja rannajalgpalli punktides 33.16 - 33.17 ning üleminekumängude punktides 33.18 - 33.19 toodud juhtudel. Mängija võistkonda

ülesandmine ja mahavõtmine fikseeritakse kuupäevapõhiselt, st mängijal on õigus osaleda võistkonna eest samal kuupäeval, mil mängija võistkonda üles anti ja ülesandmine kehtib kuni võistkonnast mahavõtmise kuupäeva kella 23:59-ni.

33.2 Võistluste Premium, Esi- ja Esiliiga B võistkonna mängudes tohib vastavalt punktis 33.13 toodud tingimusele Teises, Teises liigas B ja/või madalamas liigas asuva duubelvõistkonna mängijana osaleda mängija, kes on eelnevalt täiskasvanute võistlustel harrastusjalgpallurina osalenud vähemalt ühe hooaja. Sellise mängija elamisluba ei tohi olla väljastatud jalgpallilisel põhjusel.

33.3 Mängija tohib ühel (1) päeval osaleda vaid ühes (1) EJK-i egiidi all toimivas mängus.

33.4 Mängija, kes on sündinud 2010. aastal või hiljem, tohib seitsme (7) kalendripäeva jooksul mängida kuni kahes (2) EJK-i egiidi all toimivas mängus. Seitsme (7) kalendripäeva hulka ei loeta Premium liiga ja rahvuskoondise mängudes osalemist.

Kui võistkonnal on seitsme kalendripäeva jooksul mängukalendrist tingituna rohkem, kui kaks (2) mängu, siis reeglit ei rakendata, kuid noormängija mängukoormust tuleb jälgida.

33.5 Mängija, kes on olnud üles antud 2026 a. täiskasvanute meistrivõistlustele, ei tohi pärast hooajasisest siseriikliku klubivahetust uue Klubi võistkonna eest Võistluste mängus osaleda viie (5) järgneva kalendripäeva jooksul, v.a juhul, kui ta teeb ülemineku madalama liigataseme võistkonnast kõrgema liigataseme võistkonda ja ta ei ole mänginud 50% või rohkem mängu kõrgemas liigas.

33.6 Mängijal, kelle elukutselise jalgpalluri leping on lõppenud ja kes antakse Võistlustele üles harrastusjalgpallurina, ei ole lubatud Võistluste mängus osaleda mitte varem kui 30 päeva pärast tema viimast ametlikku mängu elukutselise jalgpallurina.

33.7 Kui Premium ja Esiliiga võistkonna duubelvõistkonnaks on Esiliiga või Esiliiga B võistkond, võib igas põhivõistkonna mängus vabalt kasutada kõiki duubelvõistkonna mängijaid ning igas duubelvõistkonna mängus kõiki põhivõistkonna mängijaid.

2011. aastal sündinud mängijaid tohib ühes mängus osaleda kuni kolm (3).

33.8 Kui Premium, Esi- ja Esiliiga B võistkonna duubelvõistkonnaks on Teise liiga/Teise liiga B võistkond, mis **kannab** laiendit U21 või U19, võib igas põhivõistkonna mängus vabalt kasutada kõiki duubelvõistkonna mängijaid ning igas duubelvõistkonna mängus kõiki põhivõistkonna mängijaid.

2011. aastal sündinud mängijaid tohib ühes mängus osaleda kuni kolm (3).

33.9 Kui Premium, Esi- ja Esiliiga B võistkonna duubelvõistkonnaks on Teise liiga/Teise liiga B võistkond, mis **ei kannab** laiendit U21 või U19, võib põhivõistkonna mängus osaleda kuni viis (5) duubelvõistkonna mängijat ning duubelvõistkonna mängus kuni kolm (3) põhivõistkonna mängijat.

33.10 Kui Premium, Esi- ja Esiliiga B võistkonna duubelvõistkonnaks on Kolmanda või Neljanda liiga võistkond, siis võib põhivõistkonna mängus osaleda kuni viis (5) duubelvõistkonna mängijat ning duubelvõistkonna mängus kuni kolm (3) põhivõistkonna mängijat.

33.11 Kui võistkonnal on järelkasvuvõistkond vastavalt punktile 13.10, siis võib Võistluste põhiturniiri igas mängus vabalt kasutada kõiki 2010. aastal või varem sündinud järelkasvuvõistkonda üles antud mängijaid. 2011. aastal sündinud mängijaid tohib ühes mängus osaleda kuni kolm (3).

Mängijad peavad vastama punktis 33.13 toodud tingimustele.

Noormängija saab olla kevadringides järelkasvuvõistkonna mängijaks ühele võistkonnale ja sügisringides teisele võistkonnale, kui see ei lähe vastuollu „Mängijate staatust ja üleminekuid reguleeriva“ korruga.

Järelkasvuvõistkonna mängija peab olema registreeritud Klubisse, mille eest ta Võistlustel osaleb.

33.12 Kui noormängija on üles antud Täiskasvanute meistrivõistlustel osalevasse võistkonda, ei saa ta enam osaleda järelkasvuvõistkonna mängijana teise oma Klubi Täiskasvanute meistrivõistlustel osaleva võistkonna mängus.

33.13 Duubel- või järelkasvuvõistkonda üles antud mängija osalemine põhivõistkonna mängus on lubatud ainult juhul, kui mängija on duubel- või järelkasvuvõistkonda üles antud hooajaeelsel üleminekuperioodil enne punktis 32.8 ja hooajasisesel ülesandmisperioodil enne punktis 32.9 nimetatud ülesandmisperioodide lõppu ja täidab kõiki teisi juhendi tingimusi sh punkti 33.6.

33.14 Kui võistkond kasutab lubatud arvust rohkem duubel võistkonna mängijaid, käsitletakse neid kui ülesandmata mängijaid.

33.15 Mängijal, kes on samaaegselt üles antud saaljalgpalli ja tavajalgpalli meistrivõistlustele, ei ole lubatud osaleda duubel- või järelkasvuvõistkonna mängijana Premium liiga mängudes.

33.16 Eesti 2025/26. a saaljalgpalli meistrivõistlustel ja Eesti 2025/26. a saaljalgpalli noorte meistrivõistlustel osalenud mängija ei saa Võistluste Premium liiga võistkonna mängus osaleda mitte varem kui 1. juulil 2026. a, v.a juhul kui ta võetakse 2025/26. a saaljalgpalli meistrivõistlustelt maha 2. jaanuaril 2026. a või varem.

33.17 Võistluste Premium, Esi- ja Esiliiga B võistkonna mängus ei tohi osaleda mängija, kes on või on olnud üles antud Eesti 2026. a rannajalgpalli meistrivõistlustele. Erandina lubatakse Võistluste Esi- ja Esiliiga B võistkonna mängus osaleda Eesti 2026. a rannajalgpalli meistrivõistlustele ülesantud mängijal, kes on sündinud 2005. aastal või varem.

33.18 Põhivõistkonna üleminekumängus on lubatud osaleda mängijal, kes on sellesse võistkonda üles antud 30. septembril 2026. a või varem ja duubelvõistkonda üles antud mängijal, kes on alates 17. augustist 2026. a kuni duubelvõistkonna hooaja lõpuni mänginud põhivõistkonna eest rohkem kui 50% mängudest.

Duubelvõistkonna väravavaht võib põhivõistkonna üleminekumängus osaleda sõltumata tema ülesandmise kuupäevast ja mängitud mängude arvust.

33.19 Duubelvõistkonna üleminekumängus on lubatud osaleda mängijal, kes on sellesse võistkonda üles antud 30. septembril 2026. a või varem.

Mängijal, kes on alates 17. augustist 2026. a kuni duubelvõistkonna põhiturniiri lõpuni mänginud põhivõistkonna eest rohkem kui 50% mängudest, ei ole lubatud duubelvõistkonna üleminekumängus osaleda.

Põhivõistkonna väravavaht võib duubelvõistkonna üleminekumängus osaleda juhul, kui ta on alates 17. augustist 2026. a kuni duubelvõistkonna põhiturniiri lõpuni mänginud duubelvõistkonna eest rohkem kui 50% mängudest.

33.20 Premium Liiga üleminekumängudes on Esiliiga võistkonnal lubatud korraga väljakul kasutada kuni viite (5) mitte ETM-i.

33.21 Järelkasvuvõistkonna mängija võib üleminekumängudes osaleda, kui mängija on järelkasvuvõistkonda üles antud hooajaeelsel või hooajasisesel ülesandmisperioodil ja ei ole võistkonnast maha võetud või, kui järelkasvuvõistkonna mängija on põhivõistkonda üles antud 30. september või varem.

IX MÄNGUVORMID

Artikkel 34 – Mänguvormid

34.1 Mänguvorm peab vastama Mängureeglitele (Reegel 4). Kui mänguvorm ei vasta reeglitele, ei lubata mängijat väljakule.

34.2 Klubi registreerib koos võistkonna registreerimisega hooajaks vähemalt kaks erineva ja võimalikult kontrastse põhivärviga väljakumängija mänguvormi komplekti, põhimänguvormi ja varumänguvormi(-d).

Klubi registreerib koos võistkonna registreerimisega hooajaks vähemalt kolm erineva ja võimalikult kontrastse põhivormiga väravavahi mänguvormi komplekti, põhimänguvormi ja varumänguvormid.

34.3 Võistkonna ankeedil mänguvorme registreerides ei tohi kahe väljakumängija ja kolme väravavahi mänguvormide värvid kattuda.

34.4 Koduvõistkond mängib alati oma põhimänguvormiga. 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. Hooaja keskel mänguvormide muutmiseks peab Klubi EJL-le esitama põhjendatud taotluse.

34.5 Väravavahi särk ning põlvikud peavad erinema nii oma kui ka vastasvõistkonna väljakumängijate vormist (väravavahi põlvikud võivad Esi- ja Esiliigas B 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.

34.6 Võistkondade mänguvormi värvid mänguks määrab EJL mängueelse informatsiooni ankeedis lähtudes punktis 34.4 kirjeldatud põhimõttest ja need kinnitab Klubi. Kui Klubi soovib EJL-i poolt määratud mänguvormi värve muuta, esitab ta kaks (2) tööpäeva enne mängu EJL-le põhjendatud taotluse.

- 34.7 Mängusärgi alt välja paistev alussärk peab olema ühevärviline ja ühtima mängusärgi varruka põhivärviga või olema täpselt sama mustriaga nagu varrukas. Pükste alt välja paistev alusrietus peab ühtima pükste põhi- või alumise osa värviga. Kõik võistkonna mängijad peavad kandma samasugust alusriietust.
- 34.8 Klubi peab esitama võistkonna väljakumängijate ning väravavahtide vormide komplektide fotod jalgpalli korraldamise osakonnale kinnitamiseks hiljemalt kaks nädalat enne Premium liiga esimest mängu.
- 34.9 Lõplikult vaadatakse mänguvormid üle ning kinnitatakse mängueelsel koosolekul, kus kohtuniku otsus on lõplik.
- 34.10 Numbrid mängusärkidel peavad olema vahemikus 1-99. Numbrid kõrgus mängusärgi tagaküljel peab olema 25-35 cm ja joonte paksus 3-5 cm ning personaalne number mängusärgi esikülje keskosas kõrgusega 10-15. Erinevates värvi toonides mängusärkidel peab numbril alus ning nime alus olema ühte värvi.
- 34.11 Numbrid mängupükstel peavad olema vahemikus 1-99 ja paiknema pükste paremal küljel. Numbrid suurus peab olema 10-15 cm.
- 34.12 Ühe mänguvormi särgil ja pükstel peavad olema samad numbrid.
- 34.13 Premium liigas peab vähemalt 16 mängijal olema terve hooaja vältel sama number. On soovituslik, et mängusärkidel oleks numbril kohal selgelt loetav mängija perekonnanimi. Tähtede kõrgus sel juhul peab olema 7,5 cm.
- 34.14 Klubi logo suurusega mitte rohkem kui 100 cm² võib paigutada mängusärgi esiküljele kas vasakule poolele või keskele. Klubi logo tohib paigutada ka mängupükstele ning põlvikutele – sel juhul logo suurus ei tohi ületada 50 cm².
- 34.15 Premium liigas peab mängusärgi paremal varrukal, õla ja küünarnuki vahel (keskel) asetsema Premium liiga logo, mille kõrgus on 10 cm ja laius 6,2 cm koos valge tausta ja logo kaitstud alaga. Esi- ja Esiliigas B on logo paigutamine mängusärgile soovituslik. Liigade logode näidised on toodud juhendi lisa 5.
- 34.16 Premium liigas on soovitatav mängusärgi turjale trükkida Eesti lipp, mille mõõtmed on 5x3 cm.
- 34.17 Sponsorite logode arv ja suurus võistkonna mänguvormil ei ole piiratud.
- 34.18 Pärast igat viiendat meistritiitlit on võistkonnal õigus paigaldada üks täht mängusärkide rinnal oleva Klubi logo kohale. Tähe kõrgus ei tohi ületada 2 cm.
- 34.19 Kõik ülejäänud küsimused, mis ei ole antud artiklis käsitletud, tuleb lahendada lähtuvalt UEFA poolt välja antud dokumendist *UEFA Equipment Regulations*.

X MÄNGUDE KORRALDAMINE JA TURUNDAMINE

Artikkel 35 – Mängu turundamine

- 35.1 Juhendi lisa 6 on välja toodud turunduslike tegevuste loetelu klubile täitmiseks mängude eel, mis jagunevad kohustuslikeks ja soovituslikeks.

Artikkel 36 – Reklaam mängupaikades

- 36.1 Premium, Esi- ja Esiliiga B Võistluste mängupaikades kasutatavate väljakuäärsete reklaampindade standardmõõtudeks on 0,9x6 m. Reklaamid peavad olema valmistatud PVC-materjalist ning paigutatud alustele nii, et need ei kujutaks mingisugust ohtu mängupaigas viibivatele inimestele.
- 36.2 Väljaku ja reklaamide vaheline ala peab olema tühi v.a. juhul, kui see on eelnevalt kooskõlastatud EJL-iga.
- 36.3 EJL-il on õigus Võistlust toetavate sponsorite huvides tasuta kasutada iga Võistlustel osaleva Klubi kodustaadionil toimuva kohtumise korral kuni 48 meetri ulatuses TV-kaamerate vaateulatuses olevat väljakuäärset reklaampinda.
- 36.4 Igas mängupaigas tuleb kodumängu korraldaval Premium liiga klubil paigutada väljakule TV-kaamerate vaatevälja Premium liiga logoga reklaambänner ning Premium liiga ja Klubi toetajate reklaambännerid väljaku kolmes küljes vastavalt juhendi lisa 7 esitatud reklaamiplaanile.
- 36.5 Esiliiga mängudel peab kodumängu korraldav Klubi Esiliiga logoga reklaambänneri paigutama TV-kaamerate vaatevälja.
- 36.6 Mängupaigas olevate väljakuäärsete reklaampindade (v.a punktides 36.3 ja 36.4 märgitu) turustamise õigused kuuluvad mängu korraldavale klubile. Ühelgi kolmandal osapoolel pole õigust paigutada reklaami väljaku piirkonda, v.a. eelneval kokkuleppel EJL-i ja mängu korraldava klubiga.
- 36.7 Premium liigas peab mängu korraldav Klubi tagama Premium liiga logo ning kõigi EJL-i ja Klubi toetajate reklaambännerite väljapaneku ning korrashoiu igas mängus kogu hooaja vältel. Juhul kui bänner on rikitud Klubi süül, valmistab Klubi uue bänneri oma kuludega.

Artikkel 37 – Muud Võistlustega seotud reklaammaterjalid

- 37.1 Kodumängu korraldav Klubi on kohustatud mängukava esilehele paigutama liiga logo.
- 37.2 Kodumängu korraldav Klubi on kohustatud kõikide Võistluste raames peetavate mängude välireklaamidele (postrid, plakatid, pillarreklaamid jm) paigutama liiga logo selgelt nähtavale ning teistest Klubide ja toetajate logodest eristuvale kohale.
- 37.3 Kodumängu korraldav Klubi on kohustatud mängupiletitele jt pääsmetele paigutama liiga logo.
- 37.4 Kodumängu korraldav Klubi on kohustatud mängu korraldamisel kasutama EJL-i poolt antud Võistluste ja Klubi logoga mängukorralduse varustust, mis on toodud välja lisa 8.

Artikkel 38 – Mängueelse informatsiooni ankeet

- 38.1 Premium liigas on Klubid kohustatud täitma ERIS-e kaudu mängueelse informatsiooni ankeedi koos kommentaaridega ja kinnitama ankeedis toodud mänguvormide värvid.
- 38.2 Esiliiga ja Esiliigas B on Klubid kohustatud kinnitama ERIS-e kaudu mängueelse informatsiooni ankeedis toodud mänguvormide värvid.

- 38.3 Mängus osaleva võistkonna esindaja peab ankeedi täitma ja/või kinnitama hiljemalt mängule eelneva tööpäeva kella 09.00-ks.
- 38.4 Kui Klubi on esitanud taotluse ankeedis toodud mänguvormi värvide muutmiseks, siis peab EJK selle kinnitama mängule eelneva tööpäeva jooksul. EJK-i poolt kinnitatud ankeedid lähevad üles EJK-i kodulehele www.jalgpall.ee.

Artikkel 39 – Lipud

- 39.1 Igal mängul peab olema heisatud Eesti lipp kooskõlas Eesti lipu seadusega.
- 39.2 Premium liiga mängudel peab olema heisatud Premium liiga ja mängus osalevate Klubide lipud.
- Esi- ja Esiliiga B mängudel on osalevate võistkondade Klubide lippude heiskamine soovituslik.
- 39.3 Solvava sisuga ja provotseerivate lippude kasutamine Võistlusel on keelatud. Kodumängu korraldav Klubi peab vastavasisulised lipud eemaldama koheselt.

Artikkel 40 – Mängijate saatjad

- 40.1 Mängijate saatjateks peavad olema kaks (2) kuni kakskümmend kaks (22) last, telemängudel peab olema kakskümmend kaks (22) mängijate saatjat. Mängijate saatjad kindlustab kodumängu korraldav Klubi. Mängijate saatjad võivad olla kuni 140 cm pikad ning nad peavad kandma kas võistkondade vorme või mistahes muud ühtset neutraalset riietust.
- 40.2 Premium liiga mängudel on mängijate saatjad kohustuslikud, Esi- ja Esiliiga B mängudel soovituslikud.

Artikkel 41 – Turvalisus ja ohutus

- 41.1 Kodumängu korraldamisel on Klubi kohustatud järgima eelkõige jalgpallivõistlustel ja teistel spordiüritustel turvalisuse, julgeoleku ja teenindamise lõimitud lähenemisviisi käsitlevas Euroopa Nõukogu konventsioonis, spordiseaduses, turvaseaduses, korrakaitseaduses ja päästeseaduses ning käesolevas juhendis või EJK-i poolt välja antud käitumisjuhises kehtestatud nõudeid.
- 41.2 Kodumängu korraldav Klubi vastutab kõigi mänguga seotud isikute ja pealtvaatajate turvalisuse ja ohutuse ning vandalismi eest staadionil ja selle vahetus läheduses (sh staadioni parkla, staadioni territooriumi piirava aia tagune ala jms) enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu. Mängijate ja mänguga seotud ametiisikute turvalisuse tagamiseks peab kodumängu korraldav Klubi kindlustama, et isikud saaksid staadionile ja mänguväljakule siseneda, seal viibida ja sealt lahkuda ohutult.
- 41.3 Kodumängu korraldav Klubi võib lisaks staadioni sisekorraeeskirjadele kehtestada kodumängu (ürituse) sisekorraeeskirja, mis peab olema heaks kiidetud EJK-i poolt.
- 41.4 Premium liiga klubi on kohustatud sõlmima kodumängudel turvalisuse ja ohutuse tagamiseks ja turvaliseks teenindamiseks lepingu vastavat tegevusluba omava turvaettevõttega (edaspidi Turvapartner), mille lahutamatuks osaks on Turvaseaduse (Turvategevuse seaduse) ja juhendi nõuetele vastav turvaplaan, mille taktikalisi

lahendusi ja kaasatud jõude korrigeeritakse enne igat kodumängu, lähtuvalt mängu ohuhinnangust.

- 41.5 Premium liiga turvaplaani koostab Turvapartner ning selle kooskõlastab klubi tegevjuht. Turvapartner määrab klubile turvajuhi ja teda asendava isiku.
- 41.6 Premium liiga klubi on kohustatud esitama EJL-i mängukorraldusjuhi nõudmisel turvaplaani ning turvajuht peab olema valmis selgitama taktikalisi erisusi.
- 41.7 Premium liigas peavad vähemalt pooled turvaettevõtte töötajad, keda Turvapartner mängul korra pidamiseks rakendab, olema turvatöötajad või turvajuhid.
- 41.8 Turvalisuse ja ohutuse tagamiseks ning kvaliteetseks teenindamiseks peavad turvaplaanis olema määratletud ja taktikaliste tegevustega tagatud järgmised positsioonid:
 - 41.8.1 staadioni läbipääsurežiim publikule (markeeritud kõik võimalikud pääslad, olenemata nende kasutusest);
 - 41.8.2 väljaku kaitse (sh tehniline ala, tehniline tsoon ja administratiivala);
 - 41.8.3 kohtunike ja mängijate kaitse, vajadusel saatmine, alates saabumisest kuni staadionilt lahkumiseni;
 - 41.8.4 korra tagamine küllastajate ja fännide tribüünidel (sh vastasvõistkonna fännide eraldatus vastavalt vajadusele ja olukorrale);
 - 41.8.5 liikluse ja parkimise korraldamine (meeskonnad, mängu ametiisikud, külalisfännide transpordi asukoht);
 - 41.8.6 küllastajate suunamine, info jagamine ja vajadusel evakuatsiooni korraldamine;
 - 41.8.7 positsioonid peavad olema turvaplaanis määratletud joonisel/skeemil ning olema kaetud taktikaliste tegevustega.
- 41.9 Lisaks turvaettevõtte töötajatele võib klubi enda poolt mängukorralduse kvaliteedi parandamiseks kaasata vabatahtlikke korrapidajaid.
- 41.10 Esiliiga ja Esiliiga B mängudel peab kodumängu korraldav klubi määrama turvalisuse eest vastutava isiku, kes lähtub oma tegevustest punkti 41.8 nõuetest.
- 41.11 Esi- ja Esiliiga B mängul on nõutav vähemalt kolme (3) selgelt eristatava korrapidaja rakendamine. EJL-il on õigus vajadusel nõuda turvaplaani ja kvalifitseeritud turvatöötajate rakendamist.
- 41.12 Turvatöötajate ja korrapidajate rakendamine mängul peab olema kooskõlas kohaliku omavalitsuse poolt kehtestatud avaliku ürituse korraldamise nõuetega ning arvestama staadioni eripära.
- 41.13 Turvatöötajad peavad tagama staadioni ja ürituse sisekorraeeskirjade täitmise ning mängijate, kohtunike, ametiisikute ja pealtvaatajate turvalisuse.
- 41.14 Turvatöötajatel peab olema vajalik varustus ja väljaõpe oma ülesannete tõhusaks ja nõuetekohaseks täitmiseks.

- 41.15 Turvalisuse tagamiseks peavad turvatöötajad teostama staadioni väravas turvakontrolli, mitte lubama staadionile alkoholi- või narkojoobes või agressiivselt käituvaid isikuid, mitte lubama staadionile tuua esemeid/aineid, mis võivad olla ohtlikud.
- 41.16 Staadionile ei tohi tuua ega kasutada mistahes pürotehnikat ega teisi sama efekti tekitavaid vahendeid, v.a juhul, kui pürotehniliste vahendite kasutamine on lubatud staadioni omaniku poolt, sisekorraeeskirjadega ja/või avaliku ürituse loaga ning nende kasutamine on EJL-is eelnevalt registreeritud vastavalt kehtestatud korrale.
- 41.17 Mängu ajal ei ole lubatud staadioni territooriumil lennutada drooni, kui selleks ei ole Klubil taotletud EJL-ilt luba, mis on vastavuses EV seadusandlusega.
- 41.18 Staadioni väravad avatakse mitte hiljem kui 45 minutit enne mängu algust.
- 41.19 Vältimaks konflikti võistkondade fännide vahel ning ohutuse ja turvalisuse tagamiseks, on koduklubi kohustatud vastasvõistkonna fännid paigutama koduklubi fännidest tribüünidel võimalikult kaugele ning tagama neile eraldi sissepääsu, müügipunktid ja WC-d.
- 41.20 Pealtvaatajatel ei ole lubatud viibida mänguväljakul ning alal, mis jääb tribüünide ning väljaku külje- või otsajoone vahele.
- 41.21 Premium liigas peab kodumängu korraldav Klubi eristama mängu korraldusega seotud isikud, kellel on mängu ajal õigus viibida alas ja ruumides, kus pealtvaatajatel on viibimine keelatud ning väljastama nendele isikutele läbipääsuload ehk akrediteeringud.
- 41.22 Premium liigas on kodumängu korraldav Klubi kohustatud vastasvõistkonna klubile väljastama kuni viis (5) punktis 41.21 kirjeldatud läbipääsuluba Klubi tegevjuhtkonna liikmetele. Eelnimetatud läbipääsulubade saamiseks peab vastasvõistkonna Klubi esitama mängule eelneva tööpäeva jooksul nõutud läbipääsulubade arvu koos isikute nimedega, kellele läbipääsuluba taotletakse.

Artikkel 42 – Meditsiiniline abi

- 42.1 Mängude ajal peab kodumängu korraldav Klubi hoolitsema asjakohase meditsiiniteenuse pakkumise eest - mängul peab olema vähemalt üks (1) kanderaam ja neli (4) instrueeritud ning füüsiliselt tugevat kanderaamikandjat. Kandraami kandjatena ei ole lubatud kasutada protokollis kantud mängijaid.
- 42.2 Premium liiga Klubil peab mängu ajal tehnilises alas olema elustamise ehk AED aparaat ja võistkonnaga mängul viibiv meditsiinipersonal peab omama selle kasutamiseks väljaõpet.
- 42.3 Kodumängu korraldav klubi on vastutav vajaduse korral kiirabi kutsumise eest. Premium liiga mängudel on kiirabi olemasolu staadionil soovituslik.

Artikkel 43 – Neljanda kohtuniku varustus

- 43.1 Kodumängu korraldav Klubi on kohustatud mängudel, kuhu on määratud neljas kohtunik, tagama neljandale kohtunikule kahe tehnilise ala vahel väljaku keskjoone läheduses istme koos lauaga ning vahetumängijate tabloo.

- 43.2 Premium liigas ja esiliigas peab neljanda kohtuniku varustuse hulka kuuluma kaks (2) vahetusmängijate tablood.

Iga klubi peab kindlustama endale vahetusmängijate tabloo olemasolu. Klubidel on soovituslik omada elektroonilist tablood.

- 43.3 Esiliiga mängudel, kus puudub neljas kohtunik vastutab klubi oma võistkonna vahetuste korrektse kuvamise eest.

Artikkel 44 – Mängupallid

- 44.1 Mängupallid peavad vastama Mängureeglitega kehtestatud nõuetele ja kandma märged FIFA Quality või FIFA Quality Pro.

- 44.2 Kodumängu korraldab Klubi tagab mänguks vähemalt kaheksa (8) nõuetele vastavat ühesugust ja puhast mängupalli. Juhul kui mäng toimub lumesajus, on kodumängu korraldab Klubi kohustatud tagama vähemalt kaheksa (8) nõuetele vastavat mängupalli, mis on ühevärvilised ja punast, oranži või muud hästinähtavat värvi.

Artikkel 45 – Pallilapsed

- 45.1 Võistkondade soojenduse ja mängu ajal peab staadionil olema vähemalt kaheksa (8) pallilast, kes on mängijatest erinevas ühtses riietuses ning on vähemalt 10-aastased. Pallilapsed peavad olema asjatundlikud ja instrueeritud.

Artikkel 46 – Piletimüük

- 46.1 Kodumängu korraldab Klubi on kohustatud korraldama mängule piletimüügi vähemalt 45 minutit enne mängu algust.

- 46.2 Klubi on kohustatud igale mängu külastavale pealtvaatajale (k.a. klubikaardi, hooajapileti jne.) väljastama mängule sissepääsuks nummerdatud pääsme, mis soovituslikult peaks olema varustatud skaneeritava koodiga.

- 46.3 Premium liigas peab kodumängu korraldab Klubi staadionil kindlustama kaardimakseterminali olemasolu pileti ostmiseks.

- 46.4 Piletimüügist saadav tulu kuulub kodumängu korraldavale klubile.

- 46.5 Külalisklubidele tuleb reserveerida 25 tasuta piletit. Külalisklubi lepib kokku koduklubiga pileтите kättetoimetamise.

- 46.6 EJL-i mängukorraldusjuhile ja/või inspektorile / kohtunike vaatlejale ning vähemalt neljale külastava Klubi esindajale tuleb eraldada kõige kõrgema kategooria istekohad VIP-sektoris.

- 46.7 Klubid on kohustatud väljastama Premium liiga ja EJL-i toetajatele hooaja VIP piletid vastavalt EJL-i taotlusele.

- 46.8 EJL-i ametnikel on EJL-i töötöendi ettenäitamisel õigus külastada mängu tasuta. Sama õigus kehtib aktiivset kohtunikulitsentsi omavatele kohtunikele. Aktiivse kohtunikulitsentsi olemasolu saab vaadata EJL-i kodulehelt.

Artikkel 47 – Teadustus

- 47.1 Kodumängu korraldav Klubi on kohustatud tagama staadionil piisava võimsusega helisüsteemi ja edastama teateid eesti keeles ning enamusele pealtvaatajatele arusaadavas keeles lähtudes lisas 9 toodud näidisest.
- 47.2 Mängu ajal edastatav informatsioon peab olema neutraalne ja informatiivne. Keelatud on poliitiliste sõnumite edastamine, vägivallele õhutamine ja vastase või kohtunike halvustamine.

Artikkel 48 – Mängukava

- 48.1 Kodumängu korraldaval Klubil on soovituslik pakkuda küllastajatele mängukava/koosseisulehti või võimaldada koosseisule ligipääs QR-koodiga.

Artikkel 49 – Toitlustus

- 49.1 Premium liigas on kodumängu korraldav Klubi kohustatud staadionil korraldama pealtvaatajatele karastusjookide ja suupistete müügi. Esi- ja Esiliigas B on pealtvaatajatele toitlustuse korraldamine soovituslik.

Premium liigas peavad müügipunktid olema avatud vähemalt 45 minutit enne mängu algust ning omama kaardimakse võimalust.

- 49.2 Lubatud on müüa vähese alkoholisisaldusega jooke (alkoholi sisaldus < 6 protsenti).
- 49.3 EJKL-il on õigus määrata, millise tootja karastus- ja vähese alkoholisisaldusega jooke võib müüa ja pakkuda Premium liiga mängudel.
- 49.4 Kodumängu korraldav Klubi peab tagama, et kõik joogid oleksid müüdüd või serveeritud tepsides või avatud plastikpudelites, mis ei ohusta inimeste turvalisust. Klaas- või plekktaaras jookide müük ja serveerimine on rangelt keelatud.
- 49.5 Kodumängu korraldaval klubil on õigus korraldada mängu eel ja vaheajal VIP toitlustust selleks eraldatud alal, kus alkoholitarbimine on lubatud. Eraldatud VIP alalt tribüünile alkohoolse joogiga minek on keelatud.

Artikkel 50 – Kodumängude salvestamine

- 50.1 Premium ja Esiliiga mängudest toodab ülekande EJKL-i meediapartner ja kodumängu korraldaval Klubil salvestamise kohustust ei ole.
- 50.2 Esiliigas B on mängude salvestamine soovituslik.

Artikkel 51 – Pealtvaatajate aruanne

- 51.1 Klubi on kohustatud klikkarite või skänneritega sissepääsus üle lugema vaid punktis 46.2 nimetatud pääsmega mängule tulnud pealtvaatajad ning edastama hiljemalt mängu lõpuks pealtvaatajate täpse arvu mängukorraldusjuhile Premium liigas ning kohtunike vaatelejale Esi- ja Esiliigas B.
- 51.2 Klubi on kohustatud esitama EJKL-le pealtvaatajate aruande pärast igat kodumängu ERIS-e kaudu ühe tööpäeva jooksul.

XI MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED

Artikkel 52 – Mänguväljaku ettevalmistamine

- 52.1 Mänguväljak peab olema vaba ja mänguks ettevalmistatud vähemalt 90 minutit enne Premium liiga ning 60 minutit enne Esi- ja Esiliiga B mängu algust.
- 52.2 Kui koduvõistkonna kodustaadionil on võimalik mänguväljaku kastmine, siis peab see olema lõpetatud hiljemalt 60 minutit enne mängu algust.
- 52.3 Kui koduvõistkond on plaaninud mängueelse mänguväljaku lisakastmise, siis informeerib ta sellest vastaseid, kohtunikku ja mängukorraldusjuhti mängueelsel koosolekul. Mänguväljakut tuleb kasta võrdselt terves mänguväljaku ulatuses järgnevalt:
- a) 10 - 15 minutit enne mängu algust;
 - b) ja/või mängu vaheajal (maksimaalselt 5 minutit võimaldamaks vahetusmängijatel sooja teha).
- 52.4 Kodumängu korraldav Klubi peab kindlustama, et staadioni territooriumil oleks piisaval arvul käte desinfitseerimise punkte, mis asuksid enimkäidavates kohtades.

Artikkel 53 – Stardiloend

- 53.1 Kõik Võistluste Premium, Esi- ja Esiliiga B mänguga seotud tegevused peavad toimuma stardiloendis toodud aegadel. Stardiloendi blankett on toodud juhendi lisa 10 ja EJL-i kodulehel. Kodumängu korraldav Klubi valmistab ette stardiloendi, mis kinnitatakse mängueelsel koosolekul EJL-i esindaja poolt koostöös kohtunikega. Kodumängu korraldav Klubi on vastutav stardiloendi jaotamise eest kõikidele mängus osalevatele pooltele.

Artikkel 54 – Võistkondade saabumine

- 54.1 Võistkonnad peavad saabuma võistluspaika hiljemalt 75 minutit enne mängu algust.
- 54.2 Mängu alustamise üle otsustab kohtunik. Mängu alustamisega ei tohi viivitada üle 15 minuti.

Artikkel 55 – Mänguprotokoll

- 55.1 Mänguprotokoll on digitaalne dokument ERIS-es, kuhu kantakse mängus osalevate võistkondade koosseisud ja ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik. Mängu alustamise eelduseks on võistkondade koosseisu kinnitamine ERIS-es.
- 55.2 Mängus osalevad võistkonnad on kohustatud mänguprotokolli võistkondade koosseisu lehed täitma kooskõlas punktiga 55.3 ERIS-e kaudu määrares ühtlasi ära põhikoosseisu mängijate taktikalise asetuse väljakul ning kinnitama need hiljemalt 75 minutit enne mängu algust.

Kodumängu korraldav Klubi on vastutav koosseisu lehtede ja taktikalise asetuse väljatrükkimise eest. Võistkonna koosseisude väljaprintid tuleb kohtunikule esitada hiljemalt 60 minutit enne mängu algust toimuval mängueelsel koosolekul. Enne

mänguprotokolli esitamist kohtunikule ei ole lubatud võistkondade koosseise meediale ja/või avalikkusele edastada.

- 55.3 Võistkonna esindaja kannab ERIS-e mänguprotokolli kõigi mängus osalevate mängijate numbrid ja nimed ning tehnilises alas viibivate ametiisikute nimed koos ametinimetusega. Mängijana mänguprotokolli kantud isikut ametiisikuna enam mänguprotokolli kanda ei ole lubatud. Kõik mänguprotokolli kantud tehnilises alas viibivad isikud peavad omama jalgpalli ametiisiku litsentsi. Mängija, keda pole enne mängu algust mänguprotokolli kantud, ei tohi mängus osaleda.
- 55.4 Mänguprotokolli kantud mängijate ja ametiisikute nimede õigsuse ja nende õiguse eest osaleda antud mängus vastutab klubi ning seda ka siis, kui ERIS sellekohast hoiatust ei anna.
- 55.5 Juhul, kui Klubi poolt enne mängu protokolli kantud mängija või ametiisik ei tulnud mängule, tuleb sellest mängueelsel koosolekul või peale mängu, kui see selgub mängu jooksul, teavitada kohtunikku, kes mängija protokollist eemaldab ja sellekohase teavituse protokolli kirjutab.
- 55.6 Juhul, kui võistkondade koosseisu lehed ei ole tehnilistel põhjustel võimalik enne mängu algust ERIS-es täita, esitatakse need võistkondade poolt enne mängu kohtunikele paberil ja saadetakse kohe pärast mängu aadressile protokollid@jalgpall.ee.
- 55.7 Premium Liigas võib võistkond ühes kohtumises mänguprotokolli kanda kuni kakskümmend kaks (22) mängijat ning Esi- ja Esiliigas B kuni kakskümmend (20) mängijat. Mängu peavad alustama need üksteist (11) mängijat, kes on märgitud algkoosseisu mängijateks. Ülejäänud mängijad on vahetusmängijad. Kapteni ja väravavahi nimed tuleb mänguprotokollis ära märkida.
- 55.8 Iga mängija peab mänguprotokolli olema kantud erineva numbriga ja numbrid mänguvormidel peavad vastama mänguprotokollis toodud numbritele.
- 55.9 Minimaalne mängijate arv väljakul on seitse (7). Vähema mängijate arvu korral mängu ei alustata, võistkonnale arvestatakse kaotus, vastasvõistkonnale võit ning tulemuseks märgitakse - : +.
- 55.10 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).
- 55.11 Premium liigas peavad 22-st mänguprotokolli kantavast mängijast kaksteist (12) olema ETM-id. Kui võistkond kannab mänguprotokolli vähem kui kaksteist (12) ETM-i, siis väheneb vastavalt ka maksimaalne mänguprotokolli kantavate mängijate arv.
- 2026-2028 hooaegadel on korraga väljakul lubatud olla kuni kuuel (6) mitte ETM-il.
- Klubi vastutab mitte ETM-ide arvu eest väljakul. Lubatust rohkem mitte ETM-d väljakul käsitletakse, kui mänguõigust mitteomavaid mängijaid.
- 55.12 Esiliigas peavad 20-st mänguprotokolli kantavast mängijast viisteist (15) olema ETM-id. Kui võistkond kannab mänguprotokolli vähem kui viisteist (15) ETM-i, siis väheneb vastavalt ka maksimaalne mänguprotokolli kantavate mängijate arv.

Korruga on väljakul lubatud olla kuni kolmel (3) mitte ETM-il.

- 55.13 Esiliigas B peavad 20-st mänguprotokolli kantavast mängijast seitseteist (17) olema ETM-id. Kui võistkond kannab mänguprotokolli vähem kui seitseteist (17) ETM-i, siis väheneb vastavalt ka maksimaalne mänguprotokolli kantavate mängijate arv.
- 55.14 Võistkonnas peab mängu alustama vähemalt kaks (2) ja kogu mängu jooksul väljakul olema vähemalt kaks (2) KTM-i, v.a juhul, kui KTM eemaldatakse, saab vigastada või ei saa mõnel muul põhjusel mängu jätkata ja võistkonnal on kõik vahetused juba tehtud.
- 55.15 Alates 2028 hooajast peab Premium liigas võistkonnas mängu alustama vähemalt kolm (3) ja kogu mängu jooksul väljakul olema vähemalt kolm (3) KTM-i, v.a juhul, kui KTM eemaldatakse, saab vigastada või ei saa mõnel muul põhjusel mängu jätkata ja võistkonnal on kõik vahetused juba tehtud.
- 55.16 Võistkond peab mänguprotokolli kandma vähemalt kaks (2) korda rohkem KTM-e, kui neid peab vastavalt punktile 55.14 mängu lõppedes väljakul olema. See tähendab, et võistkond peab mänguprotokolli kandma vähemalt neli (4) KTM-i.
- 55.17 Alates 2028 hooajast peab Premium liigas võistkond mänguprotokolli kandma vähemalt kaks (2) korda rohkem KTM-e, kui neid peab vastavalt punktile 55.15 mängu lõppedes väljakul olema. See tähendab, et võistkond peab mänguprotokolli kandma vähemalt kuus (6) KTM-i.
- 55.18 Premium, Esi- või Esiliigas B mängiva võistkonna duubelvõistkond, mille nimi kannab laiendit U21, peab koosnema enamasti alla 22-aastasest mängijatest ehk kes on sündinud 2005. aastal või hiljem. Mänguprotokolli on lubatud kanda vaid väravavahid ja kuni kolm (3) väljakumängijat, kes on sündinud 2004. aastal või varem.
- 55.19 Premium, Esi- või Esiliigas B mängiva võistkonna duubelvõistkond, mille nimi kannab laiendit U19, peab koosnema enamasti alla 20-aastasest mängijatest ehk kes on sündinud 2007. aastal või hiljem. Mänguprotokolli on lubatud kanda vaid väravavahid ja kuni kolm (3) väljakumängijat, kes on sündinud 2006. aastal või varem.
- 55.20 Mängus võivad mängida ainult need vahetusmängijad, kelle nimed on mänguprotokollis. Mängija, kes on välja vahetatud, enam uuesti mängus mängida ei saa.
- 55.21 Kõigil mänguprotokolli kantud mängijatel ja ametiisikutel peavad mängul kaasas olema isikut tõendavad dokumendid. Kohtunikul on õigus enne mängu algust, vaheajal või pärast mängu identifitseerida mänguprotokolli kantud mängijaid isikut tõendava dokumendi alusel.

Artikkel 56 – Mänguprotokollis esitatud mängijate asendamine

- 56.1 Kui mänguprotokolli võistkondade koosseisu lehed on mõlema Klubi poolt elektrooniliselt täidetud, kinnitatud ja kohtunikule edastatud ning kui mäng ei ole veel alanud, tuleb kinni pidada järgmistest põhimõtetest:
- 56.1.1 kui keegi mänguprotokollis esimesena esitatud 11 mängijast ei saa mingil põhjusel mängu alustada, v.a kohtuniku poolt eemaldatud mängija, võib teda asendada ükskõik kellega vahetusmängijatest. Sellisel juhul tehakse mänguprotokolli vastav märge, kusjuures vastavasisuline taotlus tuleb kohtunikule esitada hiljemalt 5 minutit enne mängu algust. Asendatud mängijat võib sellisel juhul kanda

mänguprotokolli vahetusmängijana, samuti on lubatud teda mänguprotokollist välja võtta ning vahetusmängijat asendada uue ülesantud mängijaga. Vahetusmängijate arv selle tulemusena ei väheneks. Mängu vältel võib välja vahetada kuni viis (5) mängijat;

56.1.2 kui keegi mänguprotokollis esitatud vahetusmängijatest ei saa ükskõik millisel põhjusel mängida, v.a kohtuniku poolt eemaldatud vahetusmängija, võib teda asendada uue üles antud mängijaga. Sellisel juhul tehakse mänguprotokolli vastav märged, kusjuures vastavasisuline taotlus tuleb kohtunikule esitada hiljemalt 5 minutit enne mängu algust;

56.1.3 kohtuniku poolt enne mängu algust eemaldatud väljakumängijat võib asendada ükskõik kellega vahetusmängijatest. Kohtuniku poolt enne mängu algust eemaldatud vahetusmängijat asendada ei ole võimalik. Mõlemal juhul väheneb vahetusmängijate arv, kuid lubatud vahetuste arv mängus jääb samaks.

Artikkel 57 – Mängueelne koosolek

- 57.1 60 minutit enne mängu algust toimub staadionil koosolek, millest võtavad osa EJK-i poolt mängule määratud kohtunik, kohtunike vaateleja, mängukorraldusjuht või inspektor, mõlema võistkonna esindajad, kes on ametiisikuna kantud mänguprotokolli (sh treener, kes on mänguprotokolli kantud mängijana) ning mängueelsel ankeedil märgitud kodumängu korraldaja. Staadioni esindajal ja turvajuhil on mängueelsel koosolekul osalemine soovituslik.
- 57.2 Premium liigas peab mängueelne koosolek toimuma staadionil selleks ettenähtud eraldi ruumis, mille kindlustab kodumängu korraldaj Klubi ja mis mahutab vähemalt punktis 57.1 nimetatud isikud. Mängueelseks koosolekuks ei ole lubatud kasutada võistkondade ja kohtunike riietusruume. Esi- ja Esiliigas B võib mängueelseks koosolekuks kasutada kohtunike riietusruumi.
- 57.3 Premium liiga mängudel juhib mängueelset koosolekut mängukorraldusjuht ja Esiliiga ning Esiliiga B mängudel mänguinspektor.
- 57.4 Mängueelsel koosolekul esitab koduvõistkonna esindaja väljaprindid mänguprotokolli võistkonna koosseisu lehest koos mängijate eeldatava taktikalise asetusega väljakul.
- 57.5 Mängueelsel koosolekul:
- a) kontrollitakse võistkondade koosseisulehe õigsust;
 - b) kontrollitakse mänguvorme;
 - c) kontrollitakse mängupalle;
 - d) kinnitatakse mänguväljaku valmisolek mänguks;
 - e) kinnitatakse stardiloend;
 - f) lepatakse kokku mängueelne kätlemisteremoonia;
 - g) kinnitatakse mängueelsed eriüritused, fänniahtsioonid, jne;
 - h) lepatakse kokku täiendav mängueelne kastmine;

- i) lepitakse kokku jahutuspauside toimumine;
- j) määratakse kindlaks soojendusala;
- k) Kohtunik informeerib võistkonna esindajaid mängu korraldust puudutavatest erisustest, mis tulenevad staadioni omapärast.

57.6 Mängukorraldusjuht või inspektor teavitab mängu korraldajat staadioni ja mänguväljaku puudujääkidest, mis peavad olema kõrvaldatud hiljemalt 30 minutit enne mängu algust. Mängukorraldusjuht või inspektor fikseerib puudused oma ettekandes. Tõsiste puuduste korral otsustab kohtunik mängu toimumise.

Artikkel 58 – Jahutuspausid palava ilmaga

- 58.1 Palava ilma korral, kui õhutemperatuur mängupaigas on rohkem kui 28°C, peab kohtunik mängu ajal tegema jahutuspause. Alates 25°C võib kohtunik jahutuspause teha, kui mõlemad võistkonnad on sellega nõus. Jahutuspausideks peatab kohtunik umbes 30. ja 75. mänguminutil mängu. Kui ilm mängu jooksul oluliselt muutub ja jahutuspauside tegemiseks kaob vajadus, on kohtunikul õigus jahutuspausid ära jätta.
- 58.2 Õhutemperatuuri mõõtmise eest vastutab mängukorraldusjuht või inspektor, keda varustab termomeetriga kodumängu korraldav klubi. Õhutemperatuuri mõõdetakse otsese päikesevalguse käes mänguväljaku keskringis.
- 58.3 Jahutuspauside läbiviimine lepitakse kokku ja sellest informeeritakse kõiki osapooli mängueelsel koosolekul. Jahutuspauside läbiviimiseks varustab kodumängu korraldav Klubi mõlemat võistkonda ja kohtunikke piisava koguse veega, asetades veepudelid mänguväljaku ümber külje- ja otsajoonte taha ning märgade rätikutega. Jahutuspauside läbiviimise eest vastutab mängukohtunik.

Artikkel 59 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine

- 59.1 Võistkondade väljamarsil mängitakse EJL-i hümnid „Võiduhüüd“.
- 59.2 Enne mängu algust rivistab kohtunik mõlemad võistkonnad üles koos mängijate saatjatega.
- 59.3 Ausa mängu tunnustamiseks soovitatakse mängijatel ülesrivistuse järel ning pärast mängu lõpuvilet suruda oma vastasmängijate ja kohtunikega kätt.

Artikkel 60 – Mängijate vahetamine

- 60.1 Mängu vältel tohivad mõlemad võistkonnad teha kuni viis (5) vahetust, kasutades selleks kolme (3) mänguseisakut. Mängu vaheajal tehtud vahetused ei vähenda mängu jooksul tehtavate mänguseisakute arvu. Kui üleminekumängu teine mäng läheb punktis 18.4 kirjeldatud juhul lisaajale, on mõlemal võistkonnal lubatud teha üks (1) lisavahetus koos ühe (1) lisa mänguseisakuga.
- 60.2 Mängu vältel tohivad vahetusmängijad lahkuda tehnilisest alast soojenduse tegemiseks. Mängueelsel koosolekul määrab kohtunik ala, kus soojendust tehakse. Korraga tohib soojendust teha mõlemast võistkonnast kuni kolm (3) vahetusmängijat koos soojendust läbiviiva juhendajaga, kes on mänguprotokolli kantud ametiisikuna. Kui staadionil on soojenduse tegemiseks piisavalt suur mänguväljaku vahetus läheduses paiknev eraldi

ala, võivad mängueelsel koosolekul kooskõlastatud tingimustel soojendust teha korraga kuni viis (5) mängijat.

60.3 Soojendust tegevad mängijad ja nende juhendaja peavad olema väljakumängijatest erinevat värvi riietusega.

Artikkel 61 – Nõuded tehnilises alas ja/või tehnilises tsoonis viibivatele ametiisikutele ja mängijatele

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

61.2 Premium liigas tohivad tehnilises alas olla kuni kaksteist (12) Klubi ametiisikut ja kuni üksteist (11) vahetusmängijat, st kokku kuni kakskümmend kolm (23) inimest. Kui varumängijate pingil ei ole piisavalt istekohti, tuleb tehnilise ala kõrvale paigaldada puuduv arv lisaistekohti. Mänguprotokollis peavad olema välja toodud nende isikute nimed ja funktsioonid ning nad peavad viibima mängu ajal tehnilises alas.

61.3 Esi- ja Esiliigas B tohivad tehnilises alas olla kuni seitse (7) Klubi ametiisikut ja kuni üheks (9) vahetusmängijat, st kokku kuni kuusteist (16) inimest. Mänguprotokollis peavad olema välja toodud nende isikute nimed ja funktsioonid ning nad peavad viibima mängu ajal selles alas.

61.4 Mängudel on arsti või meditsiinitöötaja viibimine tehnilises alas kohustuslik.

61.5 Tehnilises alas ei ole lubatud mängu ajal suitsetada.

61.6 Mängust eemaldatud mängija ja ei tohi viibida tehnilises alas, vaid peab lahkuma tribüünile või riietusruumi.

61.7 Kohtuniku poolt tehnilisest alast eemaldatud ametiisik peab lahkuma tehnilisest tsoonist pealtvaatajatele mõeldud alale, v.a meditsiinitöötaja või arst, kui ta on ainuke selle ameti esindaja tehnilises alas. Eemaldatud ametiisik ei tohi kuni mängu lõpuni mitte mingil viisil juhendada ega kontakteeruda võistkonnaga ega viibida tehnilises tsoonis.

61.8 Mängu ajal on võistkonna mängijatel ja ametiisikutel lubatud kasutada väikeseid elektroonilisi vahendeid ja sidesüsteeme Mängureeglitega kirjeldatud tingimustel. Võistkonna ametiisik, kes kasutab mittelubatud elektroonilisi vahendeid või käitub elektrooniliste vahendite kasutamise tõttu ebaetiliselt, eemaldatakse tehnilisest alast.

Artikkel 62 – Mänguprotokolli täitmine ja avalikustamine

62.1 30 minuti jooksul pärast mängu lõppu kontrollib kohtunik ERIS-e mänguprotokollis mängus löödud väravad, väravasöödud ja vahetused koos minutitega ning hoiatused ja eemaldamised koos minuti, mängija nime, võistkonna ja põhjendusega ning kinnitab selle. Lisaks annab ta mänguprotokolli intsidentide lehel võimalikult üksikasjalikult teada kõikidest juhtumitest, mis leidsid aset enne mängu, mängu jooksul või pärast mängu.

62.2 Võistkonna esindaja on kohustatud pärast mängu lõppu tutvuma mänguprotokolliga EJK-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.

62.3 Mänguprotokoll avalikustatakse EJK-i kodulehel reaalajas.

62.4 Protesti esitamise korral toimitakse vastavalt artiklile 71.

XII KOHTUNIKUD, KOHTUNIKE VAATLEJAD, MÄNGUKORRALDUSJUHD JA MÄNGUINSPEKTORID

Artikkel 63 – Kohtunikud

63.1 EJK-i kohtunike komisjon määrab Võistluste mängudele määratletud kriteeriumitele vastava kohtunike brigaadi.

Kohtunike brigaadi liikmed on EJK-i ametlikeks isikuteks mängul.

63.2 Kohtunikud peavad mängupaika saabuma vähemalt 75 minutit enne mängu algust.

Artikkel 64 – Kohtunike hilinemine/mitteilmumine

64.1 Kui kohtunik ja/või abikohtunikud ei ole saanud mängupaika 75 minutit enne mängu algust, tuleb sellest otsekohe teatada EJK-i. EJK-i kohtunike osakond võtab vastu otsuse, kuidas olukorda lahendada. Kui kohtunike osakond otsustab kohtuniku, abikohtuniku ja/või neljanda ametniku välja vahetada, on selline otsus lõplik.

Artikkel 65 – Kohtuniku terviserike

65.1 Kui kohtunik või abikohtunik ei saa haiguse, vigastuse või terviserikke tõttu mängu alustada või oma tööd jätkata, asendab teda neljas kohtunik. Kui neljas kohtunik puudub, jääb mäng ära või see peatatakse ning toimitakse vastavalt artiklitele 23 või 24.

Artikkel 66 – Kohtunike vaatleja

66.1 Kohtunike vaatleja hindab mängul kohtunike tegevust ja paneb võistkondadele AUSA mängu hinded. Peale iga mängu täidab kohtunike vaatleja ERIS-es ettekande.

66.2 Kohtunike vaatleja määrab mängudele kohtunike komisjon koostöös EJK-i kohtunike osakonnaga.

66.3 Kohtunike vaatleja on EJK-i ametlikuks isikuks mängul.

66.4 Kohtunike vaatleja määratakse kõikidele Premium, Esi- ja Esiliigas B mängudele.

66.5 Kohtunike vaatleja peab mängupaika saabuma hiljemalt 75 minutit enne mängu algust.

66.6 Kohtunike vaatleja ei vastuta kohtunike tegevuse eest.

Artikkel 67 – Mängukorraldusjuht ja mänguinspektor

67.1 Mänguinspektor on EJK-i poolt määratud ametnik, kelle ülesanne on jälgida mängukorralduse vastavust EJK-i nõuetele, sh et turvalisuse ja ohutuse nõuded staadionil ja selle vahetus läheduses oleks täidetud enne mängu, mängu ajal ja peale mängu. Mänguinspektor peab mängupaika saabuma vähemalt 90 minutit enne mängu algust. Peale iga mängu täidab mänguinspektor ERIS-es ettekande.

- 67.2 Mängukorraldusjuht on EJL-i poolt määratud ametnik, kelle ülesanne on tagada Premium liiga mängukorralduse kontseptsiooni elluviimine. Mängukorraldusjuht peab mängule saabuma hiljemalt 120 minutit enne mängu algust.
- 67.3 Mängukorraldusjuht ja inspektor teevad koostööd kohtunike, kohtunike vaateleja ja mängu korraldajaga mängu parima korralduse tagamiseks. Mängukorraldusjuhi või inspektori korraldused kodumängu korraldajale mängukorralduslike puuduste likvideerimiseks ning mängijate, kohtunike ja pealtvaatajate turvalisuse tagamiseks on korraldajatele täitmiseks kohustuslikud.
- 67.4 Premium liiga mängudele võib EJL määrata mängukorraldusjuhi või inspektori. Mängudel, kuhu mänguinspektorit ei ole määratud, täidab mänguinspektori rolli mängu korraldusjuht. Mängudel, kuhu inspektorit ega mängukorraldusjuhti ei ole määratud, täidab mänguinspektori rolli kohtunike vaateleja.
- 67.5 Esi- ja Esiliiga B mängudele võib EJL määrata mänguinspektori. Mängudel, kuhu mänguinspektorit ei ole määratud, täidab tema rolli kohtunike vaateleja.
- 67.6 Mängukorraldusjuht ja inspektor ei vastuta kohtunike tegevuse ja mängu korralduse eest.

XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE

Artikkel 68 – EJL distsiplinaareeskirjad

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

Artikkel 69 – Hoiatused ja eemaldamised

- 69.1 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.
- 69.2 Mänguväljakult või tehnilisest alast eemaldatud mängija peab lahkuma mänguväljakult või tehnilisest alast ning siirduma koheselt riietusruumi või tribüünile.
- 69.3 Tehnilisest alast eemaldatud treener, mängiv treener või muu ametiisik (va. meditsiinitöötaja või arst) peab lahkuma tehnilisest tsoonist pealtvaatajatele mõeldud alale. Eemaldatud ametiisik ei tohi kuni mängu lõpuni mitte mingil viisil juhendada ega kontakteeruda võistkonnaga ega viibida tehnilises tsoonis.
- 69.4 Mängija ja võistkonna ametiisik on automaatselt diskvalifitseeritud pärast neljandat, kaheksandat ja kümnendat ning seejärel pärast igat teist hoiatust (4H – D – 4H – D – 2H – D – 2H – D - jne), mille eest ta ei ole karistust kandnud. Ühes mängus saadud kaks hoiatust, mille eest mängija ja võistkonna ametiisik eemaldatakse, eraldi hoiatuste arvestusse ei lähe.
- 69.5 Mängija, kes on diskvalifitseeritud, ei tohi olla mänguprotokolli kantud ega viibida tehnilises tsoonis ei mängija, treeneri ega mistahes muu ametiisikuna selle võistkonna mängus, kus tal mängijana vastavalt juhendile on võimalik osaleda enne, kui ta on

jätanud nõutud arvu mängu vahele liigas, kus ta sai karistuse, mis tingis mängu või mängude vahelejätmise.

- 69.6 Kui treener või muu ametiisik on diskvalifitseeritud, ei tohi ta mitte üheski Täiskasvanute meistrivõistluste mängus olla treeneri või muu ametiisikuna mänguprotokolli kantud ega viibida tehnilises tsoonis enne, kui ta on jätanud nõutud arvu mängu vahele liigas, kus ta sai karistuse.

Mängijana ei ole diskvalifitseeritud treeneril või muul ametiisikul lubatud osaleda vaid selle võistkonna järgmises/järgmistes mängus/mängudes, mille eest ta treeneri või muu ametiisikuna eemaldati.

Diskvalifitseeritud treener ja muu ametiisik ei tohi kaks (2) tundi enne mängu algust kuni mängu lõpuni viibida tehnilises tsoonis ja mitte mingil viisil juhendada ega kontakteeruda võistkonnaga.

- 69.7 Hoiatused ei kandu ühest liigast, sarjast ega hooajast teise.

- 69.8 Mängukeeld, v.a tähtajaline mängukeeld, ei kandu ühest sarjast teise.

- 69.9 Üksikud kollased kaardid, millele ei ole järgnenud mängukeeldu, aeguvad peale põhiturniiri lõppu ja üleminekumängudele edasi ei kandu.

Kui Võistluste põhiturniiri lõppedes jääb mängijale mängukeeld ning treenerile või ametiisikule juhendamise/tehnilises alas viibimise keeld, siis kandub see automaatselt üleminekumängudele.

- 69.10 Kandmata kollaste kaartide karistused aeguvad peale Võistluste lõppu ja järgnevasse hooaegadesse edasi ei kandu. Hooajal 2025 saadud kandmata kollaste kaartide karistused ei kandu hooaega 2026.

- 69.11 Kui mängija eemaldatakse võistkonna viimasest Võistluste põhiturniiri või üleminekumängust, jääb talle kandmata mängukeeld, mis kandub automaatselt järgnevasse hooaegadesse. Kandmata mängukeeld aegub viie (5) aasta pärast peale selle saamist. Mängukeeld ei laiene automaatselt teise sarja mängudele.

- 69.12 Kui treener või ametiisik eemaldatakse võistkonna viimasest Võistluste põhiturniiri või üleminekumängust, jääb talle kandmata võistkonna juhendamise / tehnilises alas viibimise keeld, mis kandub automaatselt järgnevasse hooaegadesse. Kandmata juhendamise/tehnilises alas viibimise keeld aegub viie (5) aasta pärast peale selle saamist. Juhendamise/ tehnilises alas viibimise keeld ei laiene automaatselt teise sarja mängudele.

- 69.13 Mängija, kes mängib mitmes liigas, ei tohi enne mängida teistes liigades, kui ta on jätanud nõutud arvu mängu vahele liigas, kus ta sai karistuse, mis tingis mängu või mängude vahelejätmise, v.a punktides 69.6 ja 69.15 – 69.17 kirjeldatud juhtudel. Pärast mängu vahelejätmist võib mängija teistes liigades osaleda mitte varem kui järgmisel päeval.

- 69.14 Kui duubel- või järelkasvuvõistkonna mängija antakse peale karistuse, mille tõttu ta peab mängu/mänge vahele jätma, saamist üles põhivõistkonda, ei tohi ta põhivõistkonna mängus osaleda enne, kui duubel- või järelkasvuvõistkonnal on toimunud piisav arv mängu.

- 69.15 Kui mitmes liigas mängiv mängija saab duubelvõistkonna viimases mängus enne suvist mängupausi või hooaja viimases mängus (k.a üleminekumängus ja liigavõitjate mängus) karistuse, mille tõttu ta saab oma karistuse duubelvõistkonna eest ära kanda alles pärast suvist mängupausi või uuel hooajal, saab ta oma karistuse ära kanda järgmises/järgmistes põhivõistkonna mängus/mängudes (k.a üleminekumängus/-mängudes ja liigavõitjate mängus), kui ta on karistuse saamise hetkeks põhivõistkonna eest mänginud vähemalt sama palju või rohkem mängu kui duubelvõistkonna eest.
- 69.16 Juhul kui mängija vahetab hooaja sees või kahe hooaja vahel Klubi või võistkonda, peab ta nõutud arvu mängu vahele jätma liigas, kus mängib võistkond, millesse mängija üles antakse v.a. punktis 69.14 toodud juhul.
- 69.17 Juhul kui võistkond, millesse mängija oli eelmisel hooajal üles antud, tõuseb järgmisel hooajal üles või langeb madalamasse liigasse, peab mängija nõutud arvu mängu vahele jätma liigas, kuhu tema võistkond tõuseb või langeb.
- 69.18 EJL ei ole kohustatud teavitama võistkondi mängudes saadud hoiatustest ja eemaldamistest. Mängijate saadud hoiatuste ja eemaldamiste arvestuse eest vastutab klubi.

Artikkel 70 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele

- 70.1 Osavõtvad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta juhendi punktis 54.1 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 (- : +).
- 70.2 Loobumiskaotuse, k.a üleminekumängul antud loobumiskaotuse puhul, jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused. Vastasvõistkonna karistused loetakse kantuks.
- 70.3 Loobumiskaotuse andnud võistkonna Klubi tasub 3000 euro suuruse summa Premium liigas ja 1000 euro suuruse summa Esi- ja Esiliigas B. Ühe hooaja jooksul kaks loobumiskaotust andnud võistkond diskvalifitseeritakse.
- 70.4 Võistlustest pärast registreerimistähtaega loobunud võistkonna Klubil tuleb EJL-ile tasuda 300 euro suurune trahvisumma.
- Võistlustest pärast esimest mängu loobunud võistkond diskvalifitseeritakse ning klubil tuleb EJL-ile tasuda 3000 euro suurune summa Premium liigas ja 1000 euro suurune summa Esi- ja Esiliigas B.
- 70.5 Kui võistkond diskvalifitseeritakse pärast seda, kui ta on mänginud 50% või rohkem mängu, siis toimumata mängude eest loetakse talle kaotus ning tabelisse märgitakse – : +. Kui võistkond on mänginud vähem kui 50% mängu, siis toimunud mängude tulemused annulleeritakse. Kõik nendes mängudes saadud hoiatused ja eemaldamised jäävad jõusse.
- 70.6 Juhul kui diskvalifitseeritud, ülesandmata või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija on kantud mänguprotokolli vahetusmängijana, kuid ei mängi kaasa või mistahes muu ametiisikuna, karistatakse Klubi 150 euro suuruse rahatrahviga.

Diskvalifitseeritud mängija karistust ei loeta kantuks ning karistus tuleb ära kanda järgmises Võistluste mängus.

- 70.7 Juhul kui diskvalifitseeritud või ametiisiku litsentsi mitteomav ametiisik on kantud mänguprotokolli või juhendab võistkonda, karistatakse Klubi 150 euro suuruse rahatrahviga. Diskvalifitseeritud treeneri või muu ametiisiku karistust ei loeta kantuks ja see tuleb ära kanda järgmises Võistluste mängus.
- 70.8 Juhul kui mänguprotokolli kandmata mängija, kes ei mängi kaasa või mistahes muu ametiisik viibib tehnilises alas, karistatakse Klubi 150 euro suuruse rahatrahviga. Kui mänguprotokolli kandmata mängija mängib mängus, rakendatakse punktis 70.9 sätestatud.
- 70.9 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 150 euro suurune rahatrahv. Vastavõistkonnale arvestatakse võit ja tabelisse kantakse kolm (3) punkti. Määrusi rikkunud võistkonna väravad annulleeritakse ja mängutulemuseks märgitakse – : ... (vastaste poolt löödud väravate arv). Vastavõistkonna 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.
- 70.10 Juhul, kui Klubi on rikkunud juhendit mille tulemusel tuleb võistkonnal sama vea eest tühistada rohkem, kui kolm (3) mängu, otsustab sanktsiooni Distsiplinaarkomisjon.
- 70.11 Juhul, kui võistkonna peatreener rikub kolmandat (3) või rohkem korda hooaja jooksul punkti 33.4, mis ütleb, et 2010. aastal või hiljem sündinud noormängija ei tohi seitsme (7) kalendripäeva jooksul mängida rohkem kui kahes (2) EJK-i egiidi all toimivas mängus, karistatakse reeglit rikkunud võistkonna peatreenerit automaatselt ühe (1) mängulise võistkonna juhendamise ja tehnilises alas viibimise keeluga võistlustel, kus reeglit rikuti. Peatreeneri süsteemne juhendipunkti rikkumine edastatakse menetlemiseks Distsiplinaarinspektorile.
- Diskvalifitseeritud peatreener ei tohi kaks (2) tundi enne mängu algust kuni mängu lõpuni viibida tehnilises tsoonis ja mitte mingil viisil juhendada ega kontakteeruda võistkonnaga.
- 70.12 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.
- 70.13 Kui võistkond saab ühes Premium, Esi- või Esiliiga B Võistluste mängus kuus (6) hoiatust, seejuures võrdsustatakse eemaldamine kahe hoiatusega ning kui kohtunike vaateleja on oma ettekandes hinnanud võistkonna mängu ebasportlikuks, karistatakse võistkonda 100 euro suuruse rahatrahviga. Kui võistkond saab ühes Võistluste mängus seitse (7) või rohkem hoiatust, seejuures võrdsustatakse eemaldamine kahe hoiatusega, karistatakse võistkonda 100 euro suuruse rahatrahviga.
- 70.14 Muude käesolevas artiklis käsitlemata juhendi nõuete rikkumiste korral rakendatakse Klubi suhtes lisades 11 ja 12 toodud sanktsioone või esitatakse asi distsiplinaarorganile menetlemiseks. Lisaks võib EJK edastada asja distsiplinaarorganile täiendava karistuse määramiseks.

Artikkel 71 – Protesti esitamine

71.1 Protesti saab esitada:

- a) mänguõigust mitteomava mängija osalemisel mängus;
- b) kohtuniku ilmse vea korral otsuse tegemisel vale isiku suhtes;
- c) kohtuniku-poolset mängureeglite jämedal rikkumisel, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust;
- d) mõne muu erakordse sündmuse korral, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust.

71.2 Protesti ei saa esitada kohtuniku poolt langetatud faktiliste otsuste vastu.

71.3 Võistkond peab kohtunikku protesti sisseandmisest teavitama mängu lõppedes, misjärel kohtunik märgib ERIS-e mänguprotokollile märkuste lahtris info protesti sisseandmise kohta.

71.4 Protesti esitamisel tuleb hiljemalt 24 tunni jooksul peale mängu lõppu klubil saata kirjalikult pikem selgitus distsiplinaarinspektorile e-posti aadressil fp@jalgpall.ee koos maksekorralduse koopiaga. Protesti sisseandja on kohustatud protestiga seotud dokumendid saatma samaks tähtajaks ka vastaspoolele, et vastaspool saaks koostada asjassepuutuva omapoolse selgituse.

71.5 Protest, mis ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu.

71.6 Protesti esitamisel tuleb 24 tunni jooksul maksta EJK-i arveldusarvele kautsjon, mille suurus on 100 eurot.

71.7 Protesti rahuldamisel kautsjon tagastatakse.

71.8 Protesti arutamine toimub EJK-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis sätestatud protseduurireegleid järgides.

71.9 Protesti suhtes tehtud otsusele rakendatakse EJK-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis distsiplinaarorgani otsuse kohta sätestatud.

XIV DOPING. MÄNGUKÄIGU JA TULEMUSE EELNEV FIKSEERIMINE

Artikkel 72 – Doping

72.1 Dopingu kasutamiseks loetakse dokumendis Eesti Dopinguvastased Reeglid sätestatud dopinguvastaste reeglite ühe- või mitmekordset rikkumist.

72.2 Dopingu kasutamine on keelatud ja karistatav. Dopinguvastaste reeglite rikkumise korral algatab EJK rikkuja suhtes distsiplinaarmenetlust.

72.3 Mängijat võidakse dopingu suhtes testida mistahes ajal. Klubid ja mängijad on kohustatud tegema Eesti Antidopingu Sihtasutuse esindajatega (sh ametnike ja dopingutestijatega) igakülgset koostööd, sh andma infot treeningute kohta.

72.4 Iga mängija peab olema valmis dopingukontrolliks. Dopingukontrollist keeldumist või dopingukontrollist kõrvalehoidmist käsitletakse dopingureegli rikkumisena.

- 72.5 Võistlustel viiakse dopingukontroll läbi pisteliselt. Mängijaid, kes peavad andma dopinguproovi, teavitatakse esimesel võimalusel peale mängu lõppu.
- 72.6 Klubi peab tagama, et dopingukontrolliks valitud mängija vahetult peale väljakult lahkumist või mängu lõppedes siirdub koheselt dopingukontrolliks ettenähtud ruumi ja täidab kõiki teisi protseduurireegleid. Dopinguproovile mitteilumumine loetakse võrdseks positiivse dopinguprooviga.
- 72.7 Kodumängu korraldab Klubi on kohustatud igaks mänguks ette valmistama ruumi dopinguproovi võtmiseks vastavalt lisale 4.

Artikkel 73 – Mängukäigu ja tulemuse eelnev fikseerimine

- 73.1 Võistlustel osaleval mängijal on otseselt või kaudselt talle lähedase isiku (pereliige, sugulane, elukaaslane, sõber jt) kaudu keelatud osaleda panustamises või sellega sarnases tegevuses ennustusmängudes mängu tulemuse või käigu peale EJL-i poolt korraldatavatel või viimase egiidi all toimuvatel võistlustel ja teiste Eesti jalgpalliklubide ning rahvuskoondiste osalusel peetavatel muudel mängudel.
- 73.2 Mängija või Klubi ametiisiku otsesel või kaudsel seotusel ükskõik millise tegevusega, mis viib või võib viia mängukäigu või tulemuse eelneva fikseerimiseni, kohaldatakse mängija ja/või Klubi suhtes sanktsioone vastavalt EJL-i Distsiplinaarmäärusele. EJL teeb mängukäigu ja tulemuse eelneva võimaliku fikseerimise avastamiseks ning peatamiseks koostööd UEFA ja teiste rahvusvaheliste ning riiklike asutuste ja organisatsioonidega.

XV MEEDIA

Artikkel 74 – Suhtlemine meediaga

- 74.1 Võistluste kajastamist meedias korraldab EJL ja talle kuuluvad kõik sellega seonduvad õigused.
- 74.2 Mängul aset leidnud vahejuhtumite kohta avaldab informatsiooni meediale ja avalikkusele EJL-i kõneisik. Klubi on kohustatud kooskõlastama omapoolse kommentaari EJL-iga.
- 74.3 Kodumängu korraldab Klubi on kohustatud vastava töötöendi esitanud ajakirjanikke ja/või teisi meedia esindajaid lubama staadionile mängu kajastama tasuta ja ilma täiendavate tingimusteta.
- 74.4 Kodumängu korraldab Klubi on kohustatud organiseerima enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu meediale vajalikud töötingimused ning varustama neid vajaliku informatsiooniga.
- 74.5 Kodumängu korraldava Klubi pressiesindaja (või tema asendaja) peab olema kogu kohtumise vältel kättesaadav EJL-i pressiteenistusele ja meediale, et vastata tekkivatele küsimustele operatiivselt ning vajadusel lahendada tekkivaid probleeme.
- 74.6 Hea tava näeb ette, et Klubi mängijad, treenerid ja teised ametiisikud on meediaga suhtlemiseks avatud. Klubi mängijad, treenerid ja teised ametiisikud hoiduvad ajakirjandusele antavates kommentaarides ja intervjuudes jalgpalli Premium, Esi- ja Esiliigat B ning EJL-i mainet kahjustavatest avaldustest.

- 74.7 Meediale antavates intervjuudes on Klubi mängijatel, treeneritel ja teistel esindajatel keelatud üritada mõjutada kohtunikke.
- 74.8 Enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu ei ole mänguväljakul teleintervjuude andmine lubatud.
- 74.9 Treeneril või mängijal on mängujärgselt otseülekande jaoks intervjuu andmine kohustuslik.
- 74.10 Kodumängu korraldab Klubi määrab kindlaks konkreetse ala, kus on võimalik vaheajal ja pärast mängu lõppu televisioonile anda välkintervjuusid. Mängu vaheajal ja pärast mängu võivad sellisel alal eelneva kokkuleppe alusel välkintervjuusid anda ainult kahe võistkonna treenerid või nende abid. Mängijad võivad anda välkintervjuusid ainult pärast mängu.
- 74.11 Mängujärgse pressikonverentsi korraldamine Premium liigas on soovituslik ning see tuleb eelnevalt EKL-i esindajaga kooskõlastada. Mängujärgne pressikonverents peab algama hiljemalt 15 minutit pärast lõpuvilet. Kodumängu korraldab Klubi vastutab vajalike tehniliste vahendite olemasolu eest. Mõlemad Klubid on kohustatud saatma sellele pressikonverentsile oma treeneri ja ühe (või kaks) mängija(t).
- 74.12 Kodumängu korraldaval klubil tuleb ette valmistada ala pressikonverentsi või välkintervjuude jaoks. Sellesse alasse on vaja paigutada Klubi ning Võistluste sponsorite logodega taustsein, mida kasutatakse taustana pressikonverentside või välkintervjuude läbiviimisel ning mängijate intervjuueerimisel televisiooni poolt. Külalisvõistkond võib kasutada oma Klubi mängijate intervjuueerimisel enda Klubi taustseina, mis vastab eelpool kirjeldatud nõuetele.
- 74.13 Pärast mängu võidakse luua ajakirjanikele avatud tsoon, mis asub riietusruumide ja Klubide transpordivahendite parkimise ala vahel. Selles tsoonis, kuhu on juurdepääs ainult treeneritel, mängijatel ja meedia esindajatel, on reporteritel võimalik läbi viia lisaintervjuusid.
- 74.14 Meedia esindajatel ei ole lubatud viibida mängijate riietusruumides ei enne mängu, mängu vältel ega pärast mängu.
- 74.15 Meedia esindajatele tuleb eraldada vähemalt 10 istekohta tribüünil (võimaluse korral varikatuse all) ja võimaluse korral peaksid need istekohad olema varustatud laudadega.
- 74.16 Raadio- ja kirjutava ajakirjanduse esindajatel ei ole lubatud viibida mänguväljakul ega mänguväljaku piiride ja pealtvaatajate vahelisel alal.
- 74.17 Mänguväljaku piiride ja pealtvaatajate vahelisel alal on lubatud viibida vaid fotograafidel ja teleoperaatoritel, kusjuures kõik need isikud peavad oma tööülesandeid täitma neile määratud kindlates kohtades ja kandma selgelt eristatavat riietust (vesti).

Artikkel 75 – TV- ja internetiülekanded

- 75.1 Koduklubi tagab ülekande- ning satelliitbussile vajaliku elektritoite vähemalt 5 tundi enne mängu algust.
- 75.2 Koduklubi on vastutav kaameraplatvormide kohale toimetamise ja ülespaneku eest.

- 75.3 Koduklubi on kohustatud staadionile lubama telemänguga seotud isikuid (nt TV meeskond) kaelakaardi ettenäitamisel.
- 75.4 Klubide esindajad esitavad mängukorraldusjuhile või inspektorile võistkondade koosseisu lehed koos mängijate asetusega väljakul, kes edastab need kommentaatoritele.
- 75.5 EJK-i reklaambännerite väljapanek väljaku äärde toimub vastavalt punktidele 36.3 ja 36.4.
- 75.6 Premium Liiga ja Esiliiga mängudel on kohustuslik tagada telgi, laua ja vähemalt kahe (2) tooli olemasolu ülekandetehnika ja/või kommentaatori jaoks.

XVI LÖPPSÄTTED

Artikkel 76 – Vaidluste lahendamine

- 76.1 Juhendist tulenevate vaidluste lahendamiseks kohaldatakse EJK-i põhikirja IV peatükis sätestatud.

Artikkel 77 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid

- 77.1 Juhendis käsitlemata küsimustes, v.a distsiplinaarasjad, on otsuste tegemise pädevus Peasekretäril. Peasekretäri otsused on lõplikud.
- 77.2 Erakorraliste asjaolude ja vääramatute jõuga seotud küsimuste lahendamise ning erandite tegemise pädevus juhendi rakendusallas on vaid Juhatusel.

Artikkel 78 – Lisad

- 78.1 Kõik lisad moodustavad juhendi lahutamatu osa.

Artikkel 79 – Jõustumine

- 79.1 Juhend on kinnitatud EJK-i juhatuse poolt 27. oktoober 2025. a ja kehtib jalgpalli 2026. a hooajal.

LISA 1: Aus mäng

A - Ausa mängu määratlus

Aus mäng väärtustab ausas konkurentsivõid saavutatud tulemust. Ausa mängu kontseptsioonis 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 Klubi 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 EJK-i poolt organiseeritud või korraldatud mängu või võistluste aususe põhimõtet ning kohustub tegema EJK-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 EJK-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 EJK-i põhikirjaliste eesmärkidega;
- isikliku või kolmandate isikute kasu eesmärgil osaleb otseselt või kaudselt panustamises või sellega sarnases tegevuses ennustamängudes mängu tulemuse või käigu peale EJK-i või tema poolt korraldatavatel 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 jalgpallialase tegevuse kaudu teatavaks saanud mitteavalikku infot, teeb ebaeetilisi avaldusi, kutsub üles provokatiivsele käitumisele, rikub või võib oma käitumisega rikkuda jalgpalli mainet või EJK-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.

B - Ausa mängu hindamine

Sissejuhatus

Ausa mängu propageerimiseks korraldab EJL igal hooajal Premium, Esi- ja Esiliigas B võistkondadele Ausa mängu konkursi. Ausa mängu konkursi kokkuvõtte tegemisel summeeritakse võistkonna poolt kogutud hindepunktid ning jagatakse hinnatud mängude arvuga. Suurima hinde saanud võistkond on võitja.

Võrdse hinde korral Ausa mängu konkursi paremusjärjestuse määramisel arvestatakse:

- a) väiksemat eemaldamiste arvu liigas;
- b) väiksemat hoiatuste arvu liigas, v.a kaks (2) hoiatust ühes mängus, mida võetakse arvesse punktis a);
- c) väiksem loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arvu liigas;
- d) suuremat maksimumhinnete arvu kõikide kriteeriumite arvestuses;
- e) paremat kohta turniiritabelis.

Hooaja jooksul võistlustelt loobunud või diskvalifitseeritud võistkond langeb edetabeli lõppu.

Pärast mängu täidab EJL-i mängukorraldusjuht või inspektor/kohtunike vaatleja oma ettekandes Ausa mängu hindamise vormi.

Hindamise meetodid

Hindamisvormil on esitatud kuus kriteeriumit, mille alusel Klubide Ausa mängu väärilist käitumist hinnatakse. Hindamine peaks põhinema pigem positiivsetel kui negatiivsetel aspektidel. Reeglina ei tohiks kõige kõrgemaid punkte anda, kui Klubi ei ole välja näidanud positiivset suhtumist.

Hindamiskriteeriumid

1. Punased ja kollased kaardid. Maksimaalsest kümnest (10) punktist arvatakse maha:

- kollase kaardi eest üks (1) punkt,
- punase kaardi eest kolm (3) punkti.

Kui mängija või võistkonna ametiisik saab samas mängus teise kollase kaardi, millele järgneb vastavalt reeglitele punane kaart, siis võetakse arvesse ainult punane kaart, st maksimaalsest kümnest (10) punktist arvatakse maha kolm (3) punkti.

Kui aga mängija või võistkonna ametiisik, kes on mängu jooksul saanud kollase kaardi, sooritab uue rikkumise, mille eest talle näidatakse otse punast kaarti, siis võetakse maksimaalsest kümnest (10) punktist maha kokku neli (4) punkti (1+3 punkti).

2. Vastase austamine

- maksimaalselt kümme (10) punkti,
- minimaalselt üks (1) punkt.

Mängijatelt oodatakse, et nad austavad Mängureegleid, võistlusjuhendit ja vastaseid. Samuti oodatakse kõigilt Klubiga seotud ametiisikutelt, et ka nemad käituksid vastavalt Ausa mängu põhimõtetele.

Hinnates mängijate käitumist vastasmängijate suhtes, ei tohiks "Punaste ja kollaste kaartide" kriteeriumiga kajastatud rikkumisi arvesse võtta kahekordselt. Samas aga võib mängukorraldusjuht või inspektor / kohtunike vaatleja arvestada nende rikkumiste, mille eest kaart mängijale määrati, tõsidust ning ka selliseid rikkumisi, mis jäid kohtunikul tähele panemata.

Hindamine peaks põhinema positiivse hoiaku (nt vigastatud vastasmängija aitamine) kajastamisel, mitte rikkumiste rõhutamisel.

3. Kohtuniku austamine

- maksimaalselt kümme (10) punkti,
- minimaalselt üks (1) punkt.

Mängijatelt oodatakse, et nad austavad kohtunikke nii inimestena kui ka otsuste langetajatena. Vältida tuleks "Punaste ja kollaste kaartide" kriteeriumiga kajastatud rikkumiste arvesse võtmist kahekordselt. Samas võib inspektor arvestada nende rikkumiste tõsidust, mille eest kaart mängijale määrati.

Kohtuniku suhtes positiivse hoiaku väljanäitamine, k.a kaheldavate otsustega nõustumine protesteerimata, on väärt kõrgeid punkte.

4. Võistkonna ametiisikute käitumine

- maksimaalselt kümme (10) punkti,
- minimaalselt üks (1) punkt.

Võistkonna ametiisikutelt, k.a treeneritelt, oodatakse kõikvõimalike pingutuste tegemist selle nimel, et tõsta oma Klubi võistkonna sportlikku, tehnilist, taktikalist ja moraalsel taset. Samuti oodatakse neilt oma mängijatele selliste käitumisjuhiste andmist, mis vastaksid Ausa mängu põhimõtetele.

Hinnates võistkonna ametiisikute käitumist, ei tohiks "Punaste ja kollaste kaartide" kriteeriumiga kajastatud rikkumisi arvesse võtta kahekordselt. Samas aga võib mängukorraldusjuht või inspektor / kohtunike vaatleja arvestada nende rikkumiste, mille eest kaart ametiisikule määrati, tõsidust ning ka selliseid rikkumisi, mis jäid kohtunikul tähele panemata.

Võistkonna ametiisikute käitumise hindamisel tuleks arvestada nii positiivsete kui ka negatiivsete aspektidega, nt kas nad rahustavad vihaseid mängijaid või fänne või kütavad nende viha üles, kuidas nad võtavad kohtuniku otsuseid vastu jne.

5. Pealtvaatajate käitumine

- maksimaalselt kümme (10) punkti,
- minimaalselt üks (1) punkt.

Pealtvaatajad kuuluvad jalgpallimängu juurde. Tänu fännide toetusele võivad mängijad paremini mängida. Pealtvaatajatelt ei oodata mängu jälgimist täielikus vaikus. Mängijate julgustamine näiteks karjudes, lauldes jne võib üldisele atmosfäärile positiivset mõju avaldada, kui seda tehakse Ausa mängu põhimõtetest lähtuvalt.

Samas oodatakse pealtvaatajatelt, et nad austavad nii vastasvõistkonda kui ka kohtunikke. Nad peaksid vastase saavutustest lugu pidama ka juhul, kui vastane võidab. Pealtvaatajad ei tohi vastasmängijaid, kohtunikke või vastase toetajaid mingil viisil hirmutada või ähvardada.

Maksimaalset kümme (10) punkti ei tohiks anda, kui kõik eeltoodud tingimused ei ole täidetud (nt positiivse atmosfääri puudumine).

Antud kriteeriumit hinnatakse ainult siis, kui kohal viibib märkimisväärsel arvul ühe Klubi fänne. Kui fännide arv on väga väike, tuleks vormile märkida "N/A" (ei kohaldata).

Üldhinne

Üldhinde väljaarvutamiseks liidetakse ühele Klubile kõikide kriteeriumite eest antud punktid, jagatakse saadud punktisumma hinnatavate kriteeriumite arvuga (5 või 4, kui pealtvaatajate käitumist ei hinnata)

Ühes mängus on võimalik saada maksimaalselt viiskümmend (50) punkti. Kui aga Klubi toetavaid fänne on kohal väga vähe, siis kriteeriumit "Pealtvaatajate käitumine" ei arvestata ning maksimaalne punktisumma on nelikümmend (40)

Näide:

Esimene Klubi sai erinevate kriteeriumite eest 9+9+9+8+7 punkti, st kokku 42 punkti. Üldhinne arvutatakse välja järgmiselt:

$$42/5 = 8,4$$

Kui teise Klubi fänne oli kohale tulnud vähe ja kui talle määrati erinevate kriteeriumite eest 7+8+8+7 punkti, st kokku 30 punkti, arvutatakse üldhinne välja järgmiselt:

$$30/4 = 7,5$$

Üldhinne tuleb kajastada tuhandik-täpsusega, so kolm kohta pärast koma.

LISA 2: Klubi kinnitus

EJL KLUBIDE LITSENTSEERIMINE
Juriidilised kriteeriumid J.01



KLUBI KINNITUS 2026. A EESTI MEISTRIVÕISTLUSTEL OSALEMISEKS

Osaledes Eesti 2026. a jalgpalli meistrivõistlustel kohustume ja tagame, et klubi mängijad, treenerid, esindajad, ametiisikud ja kõik isikud, kes täidavad klubi poolt määratud ametikohustusi, kohustuvad:

- tunnustama ja pidama õiguslikult siduvaks EJL põhikirja, juhendeid, otsuseid ja muid EJL poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente;
- tunnustama ja pidama õiguslikult siduvaks FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
- kinni pidama EJL klubide litsentseerimise korrast ning järgima selle nõudeid;
- kinnitama, et kõik EJL-le klubide litsentseerimise käigus esitatud dokumendid ja informatsioon on täielik ning korrektne;
- informeerima EJL-i koheselt muudatustest, sündmustest või olukorrast, mis mõjutavad oluliselt klubi majanduslikku seisundit ning selle võimalikest tagajärgedest;
- informeerima EJL-i koheselt muudatustest klubi (litsentsitaotleja/litsentseeritu) juriidilises vormis, struktuuris või identiteedis;
- informeerima EJL-i koheselt Klubide litsentsikomisjoni nõusoleku saamiseks planeeritavast muudatustest klubi (litsentsitaotleja/litsentseeritu) liikmetes (üldkoosolekus) või juhatuse liikmetes, kui planeeritav muudatus juhatuses või üldkoosolekul moodustab esitamise hetkest viimase 36 kuu jooksul 30% või rohkem vastavalt juhatuse või üldkoosoleku hääleõigusest;
- tunnustama täielikult EJL litsentseerimise administratsiooni ning klubide litsentseerimise otsuseid tegevate organite õigust dokumente kontrollida ja nõuda välja informatsiooni mistahes asjaomasest asutusest kooskõlas Eesti Vabariigi seadusandlusega;
- osalema rahvuslikul tasandil klubi võistlustel, mis on EJL poolt tunnustatud ja korraldatud (Eesti meistri- ja karikavõistlused jne) ning rahvusvahelisel tasandil UEFA ja FIFA poolt tunnustatud klubivõistlustel. See tingimus ei laiene sõpruskohtumistele;

Vahekohtu kokkulepe

Osaledes Eesti 2026. 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 kaheastmelist vaidluste lahendamise korda ning täitma vaidluse lahendanud organi otsust;
- mitte pöörduma tavakohtusse vaidlustes, millel puudub EJL-i sisene vaidluste lahendamise kord, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJL-i pädevus. Nimetatud vaidlused võib lahendamiseks esitada üksnes sõltumatule, erapooletule, Eesti seaduse alusel ja Eestis tegutsevale spordivahekohtule. Vahekohtu otsus on lõplik ja kuulub täitmisele;
- 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 / võistkonna nimi : _____

Allkirjaõiguslik isik: _____

Allkiri: _____

Koht/Kuupäev: _____

LISA 3: Kunstliku KTM-i määramise põhimõtted

- Katseajaga 2026-2028 hooaegadel on Premium liigas igal litsentseeritud Klubil hooaja eelses või hooaja siseses üleminekuaknas õigus nimetada kunstlikuks KTM-iks kuni kuus (6) Klubisse registreeritud ETM-i, kes 2026. a hooajal saavad olla aastalõpuseisuga 21. aastased (sündinud 2005. a või hiljem);
- Esiliigas ja Esiliigas B on igal litsentseeritud Klubil hooaja eelses või hooaja siseses üleminekuaknas õigus nimetada kunstlikuks KTM-iks kuni kolm (3) Klubisse registreeritud ETM-i, kes 2026. a hooajal saavad olla aastalõpuseisuga 21. aastased (sündinud 2005. a või hiljem);
- kunstlik KTM saab Klubi KTM-iks pärast seda, kui ta on olnud kunstlik KTM vähemalt kolm järjestikust aastat, olenemata, kui vana ta oli kunstlikuks KTM-iks nimetamise ajal;
- kui kunstlik KTM saab püsivaks KTM-iks, võib Klubi nimetada uue kunstliku KTM-i ja see õigus ei aegu;
- Klubist lahkuv kunstlik KTM kaotab selle Klubi kunstliku KTM staatuse, kuid tema tagasipöördumisel sellesse Klubisse on Klubil õigus teda vaba koha olemasolul uuesti kunstlikuks KTM-iks nimetada. Sellisel juhul algab kolmeaastase perioodi loendus otsast peale;
- kunstliku KTM-i määramise aluseks on Klubi poolt esitatud kirjalik taotlus EJL-ile.

LISA 4: Nõuded meditsiini- ja dopingukontrolli ruumile

1. Dopingukontrolli ala peab asuma riietusruumide vahetus läheduses ning olema pealtvaatajatele ja meediale suletud.
2. Dopingukontrolli ala peab olema vähemalt 20m² ja koosnema üksteisega seotud ooteruumist, testiruumist ja tualettruumist.
3. Ooteruumis peab olema piisavalt toole ja riidenagisid dopinguproovi andvate mängijate tarbeks ning külmkapp. Ooteruumis peab olema vähemalt 20 liitrit avamata pudelivett. Teisi jooke ja sööke ooteruumis kasutada ei ole lubatud.
4. Testiruumis peab olema laud, neli tooli ja valamu. Testiruumist peab olema pääs tualettruumi. Testiruum peab olema lukustatav.
5. Tualettruum peab asuma testiruumis või selle kõrval, omades sissepääsu testiruumi. Tualettruumis peab olema WC-pott ja valamu.

LISA 5: Liigalogode näidised

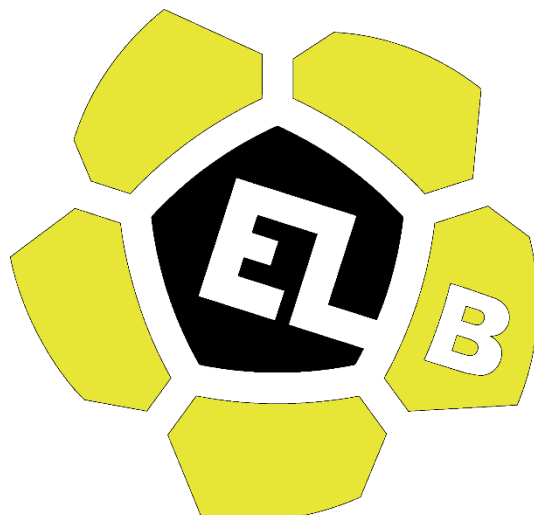
Premium Liiga logo →



Esiliiga Logo →



Esiliiga B logo →



LISA 6: Turunduslikud tegevused mängude tutvustamiseks

A/B /C	Kriteerium	Lisainfo	Kommentaariid	Aeg
A	Klubi kodulehe ajakohasena hoidmine	Klubi kodulehe ajakohasena ja uuenduslikuna hoidmine. Kodumängude teavitust	Kodulehelt peab olema leitav ajakohane baasinformatsioon. Kiirelt leitav peab olema ajakohane informatsioon järgmise kodumängu kohta: - <u>s.h piletiinfo</u> ; - <u>mängu toimumise asukoht</u> ; - <u>mängu toimumise aeg</u> ; - <u>ligipääsetavus</u> ; - <u>info pereala kohta (kui on)</u> . Lisaks peab lehel olema järgnev info: - kontakt ja rekvisiidid; - meeskonna mängijad; - treenerid; - klubi filosoofia ja eesmärgid; - treeninggrupid; - mängude ja treeningute asukohad.	JOOKS- VALT
A	Klubi Facebooki lehe ajakohasena hoidmine	Klubi ja esindusmeeskonna tähtsamate tegevuste ja kodumängude kajastamine sotsiaalmeediakanalis Facebook.	Klubil peab olema FB leht. Lehelt peab olema leitav lühike iseloomustav info klubi kohta. Lehele postitamine peab olema regulaarne ja kajastama klubi tegevusi. Info järgmise kodumängu kohta peab olema FB lehelt leitav mõne minutiga.	PL: vähemalt 14 korda nädala jooksul EL: vähemalt 3 korda nädala jooksul
A	Instagrami konto loomine ja igapäevane kasutamine	Lisaks Facebookile on olemas veel mitmed võimsad sotsiaalmeedia kanalid, mille kasutamine lisab fänne ja suurendab nähtavust.	Klubil peab olema Instagrami leht. Instagrammi postitamine peab olema regulaarne.	PL: vähemalt 14 korda nädala jooksul EL: vähemalt 3 korda nädala jooksul (k.a stories)

A	Facebooki ürituse loomine	Iga kohtumise tarbeks Facebooki ürituse loomine, oma mängijate, fännide, Klubi liikmete kutsumine mängule.	Ainult ürituse loomisest ei piisa! Seda on vaja ka levitada ja sinna on vaja kutsuda ka inimesi ning kõige paremini saavad seda teha need, kes on kohtumisega hästi seotud: mängijad, Klubi liikmed ja jt seotud isikud: mängijad, Klubi liikmed, vabatahtlikud ja kodumängude korraldamises osalevad abilised.	vähemalt 7 päeva enne mängu
B	Postrite ja plakatite ülespanek piirkonnas või videoekraanide kasutamine	Kohtumise postrite ja plakatite tootmine, ülespanek Klubi tegutsemispiirkonnas või reklaam kasutades videoekraane	Plakatid või videoekraanid suurendavad nähtavust ja toovad Klubi värvid ja sümboolika piirkonnas rohkem esile ning aitavad reklaamida kodumängu	vähemalt 7 päeva enne mängu
A	E-kirja/uudiskirja saatmine Klubi lastevanematele	Mängu toimumisest informeeriva e-kirja/uudiskirja saatmine Klubi sisemisele kogukonnale	Klubiga lähedalt seotud isikute (sisemise kogukonna) poole pöördumine on väga oluline. Tähtis on järjepidevalt hoida neid informeeritud esindusmeeskonna tegevustest ja mängudest ning anda mõista, et Klubi ootab just nende tuge.	vähemalt 5 päeva enne mängu
A	E-kirja/uudiskirja saatmine Klubi fännidele, toetajatele, spordihuvilistele	Mängu toimumisest ja lisainfost aegsasti e-kirja teel informeerimine	Sama oluline nagu sisemine kogukond on ka fännid, toetajad, huvilised ja spordisõbrad ning tähtis on saata neile pidevat informatsiooni toimuvast. Sõnastus sisemisele kogukonnale saadetavast sõnumist peab olema personaalsem.	vähemalt 5 päeva enne mängu
B	Mängu info sisestamine erinevatesse üritusi kajastavatesse internetiportaali-desse	Näited: Kuhuminna.ee, kuhuminna.tallinn.ee/s undmused, kultuurikaken.tartu.ee, kultuur.info	On olemas mitmeid erinevaid tasuta internetiportaale, mis kajastavad infot toimuvate ürituste kohta. Läbi selle saab laiendada ürituse info levimist erinevatele sihtgruppidele, kelleni muidu see ei pruugiks jõuda. Sellistest portaalidest otsivad toimuvate ürituste	vähemalt 10 päeva enne mängu

			kohta tihti infot ka raadiojaamad ja ajalehed.	
A	Otseülekan­des toimuvate mängude info levitamine	Otseülekan­des toimuvate mängude info jagamine ja levitamine	On ühtpidi mõistetav, et Klubid ei taha alati reklaamida otseülekan­des toimuvate mängude infot ja otseülekan­de vaatamise võimalusi, kuid võõrsil toimuvate kohtumiste (eriti kui mäng on teises linnas/piirkonnas) info jagamine, läbi mille saavad Klubid koos tõsta vaatajate arvu ja mängude nähtavust, on ülimalt vajalik.	Võõrsilmän gule eelneva 7 päeva jooksul minimaalse lt 1 kord kodulehel ja Facebookis
C	Mängu info kohalikus piirkonna ajalehes	Mängueelne info kohalikus ajalehes mängu toimumise asukoha, piletiinfo jm tähtsama infoga	Kohalikud ajalehed hõlmavad piirkonna sihtgruppi ja aitavad Klubi tegemisi kajastada inimestele, kellega puuduvad kokkupuutepunktid läbi interneti jt tänapäevaste kanalite.	vähemalt 7 päeva enne mängu
C	Mängu info raadiojaamas	Mängukuulutus raadiojaamas, kutsudes inimesi mängudel	Raadioreklaam on võimas tööriist viimaks infot piirkonna elanikeni. Raadio kasutamine aitab jõuda ka inimesteni, kes ei pruugi saada informatsiooni internetist/e-kirja teel.	vähemalt 4 päeva enne mängu
B	Lendlehtede ehk flai­erite jagamine	Mängu flai­erite jagamine enne kohtumist meeskonna mängijate ja fännide poolt ning inimeste kutsumine mängule	Enne lähenevat kodumängu lendlehtede jagamine linnas, avalikel üritustel, kokkuleppel teiste spordivõistkondadega nende üritustel jt kohtades.	3-4 korda hooaja jooksul
B	Esindusmeeskonn a kül­astused koolidesse	Meeskonna tutvustamine ja laste kutsumine mängudele	Esindusmeeskonna koolikül­astused annavad võimaluse tutvustada esindusmeeskonna ja Klubi tegemisi koolile ja oma piirkonna elanikele.	PL: Vähemalt 10 korda aastas
B	Esindusmeeskonn a osalemine avalikel üritustel	Rahvaspordiüritused, avalikud üritused jt võistlused	Eesmärk on tutvustada oma meeskonda ja mängijaid kohalikule kogukonnale	PL: Vähemalt

			tekitades neis huvi, võimalusel alati kutsuda inimesi mängule ja klubile kaasa elama, jagada järgmise mängu infot (lendlehti).	10 korda aastas
--	--	--	--	-----------------

A – nõue, mille täitmine on Premium liiga ja Esiliiga Klubidele kohustuslik

B – nõue, mille täitmine on Premium liiga Klubidele kohustuslik, kuid Esiliiga Klubidele soovituslik

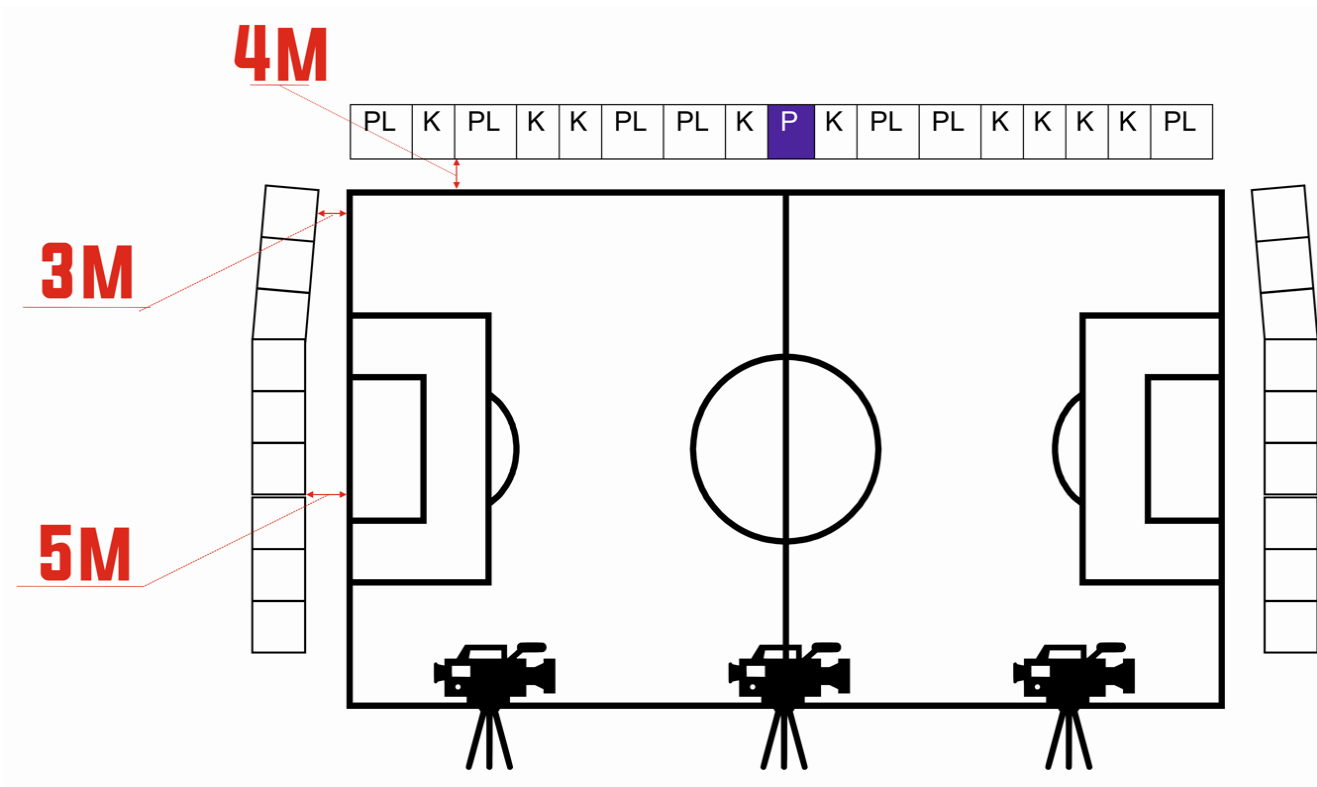
C – nõue, mille täitmine on Premium liiga ja Esiliiga Klubidele soovituslik

LISA 7: EJK-i reklaambännerite paigutus Premium liigas

P – Premium liiga logoga bänner;

PL – Premium liiga toetajate bännerid

K – Klubi bänner



LISA 8: EJL-i mängukorraldusvahendite nimekiri Premium liigas

1. Klubi ja Võistluste brändinguga pallipostament
2. Klubi (4) ja Võistluste (2) brändinguga tuulelipud
3. Klubi (6) ja Võistluste (4) brändinguga piirdeaiad
4. Klubi ja Võistluste brändinguga pallilaste vestid (20)
5. Võistluste brändinguga foto-/videovestid (10)
6. Võistluste logoga mastilipp
7. Klubi logoga mastilipp
8. Kohustuslikud reklaambännerid (8) – Premium liiga, A. Le Coq (2), Ramirent, Vivatbet, ERR Sport, Jalgpall.ee, Soccernet.ee.

LISA 9: Mängu teadustuse näidisleht

Variant A	-90 minutit	Pannakse mängima muusika staadionil
Variant B	-90 minutit	Pannakse mängima muusika staadionil, muusika sisaldab ka heliklippe, mis on sisse loetud oma esindusmeeskonna mängijate poolt tutvustades ennast ja kutsudes klubile kaasa elama A. Le Coq Premium liiga mängudel.
Variant A	-30 minutit	Staadioni teadustaja alustab informeerimist: „Tere kõigile A. Le Coq Premium liiga huvilistele, kes on staadionile juba jõudnud. Kohtumise alguseni on jäänud 30 minutit! Täna võrustame kodusel väljakul A. Le Coq Premium liiga raames meie lähikonkurenti B, kes asub liigatabelis Y kohal! Kindlasti on oodata suurepärasest lahingust kahe meeskonna vahel, ning meie kõik saame aidata kaasa toetades ja julgustades oma meeskonda!“
Variant A	-15 minutit	Staadioni teadustaja: „15 minuti pärast algab kohtumine, mis on otseülekandes nähtav ka kanalilt Z. (juhul kui kohtumine on otseülekandes) Tervitame kõiki staadionile jõudnud pealtvaatajaid! Meie toitlustaja (firma Z) pakub kõikidele kehakinnitust paremal/vasakul asuvast telgist/toitlustuskohast.“
Variant A	-5 minutit	Staadioni teadustaja: „Kohtumise alguseni jäänud 5 minutit, kui algab A. Le Coq Premium liiga C vooru kohtumine võistkondade A ja B vahel.“
Variant B	-5 minutit	„Vaid paar minutit on jäänud avavileni kui algab Klubide A ja B vaheline Eesti A. Le Coq Premium Liiga C vooru kohtumine. B võistkonda on iseloomustanud käesoleval hooajal C mängustiil ning meie eelnevad kohtumised on lõppenud järgnevate tulemustega: D,E, F.... Just see, kuidas MEIE, G linna/piirkonna oma mehi toetame! Seega – laulame, hüüame ja aplodeerimine OMADE poolt! Täna mängu esitleb meie toetaja H firma, kes pakub/toodab/vahendab I tooteid ja kellel huvi saab järgi vaadata järgnevalt kodulehelt (www....ee).“
Variant A	I poolaeg	Meeskondade sissemarsiks pannakse mängima EJL hümn. KUI AVAVILE ON KÕLANUD, TUTVUSTAME KOOSSEISE JA KOHTUNIKKE. TEADUSTAJA INFORMEERIB JOOKSVALT KUI LÜÜAKSE VÄRAVAD NING NIMETAB VÄRAVALÖÖJAD, VAHETUSED JA EDASTAB MUU MÄNGUGA SEOTUD INFO.
Variant A	Vaheajal	Pärast 1. poolaja lõpuvile kõlamist: „Esimene poolaeg on lõppenud seisuga J. Meeskonnad lähevad 15 minutilisele puhkepausile. Otsige üles oma piletid, sest kohe saavad 3 õnnelikku auhindade loosimises auhinnaks ... Süüa ja juua leiate meie toitlustaja (firma Z) juurest, mis asub paremal/vasakul telgist/toitlustuskohas.“
Variant B	Vaheajal	Pärast 1. poolaja lõpuvile kõlamist: „Esimene poolaeg on lõppenud seisuga I. Meeskonnad lähevad puhkama, et tulla tagasi ja selgitada kumb on täna parem jalgpalliväljakul. Meie vahepeal pakume võimalust kõikidel vaheajamängus mis algab 2 minuti pärast. Meie fännitooteid on võimalik osta (näiteks piletikassa/toitlustuse juures asuvast telgist)“.

		<p>Vaheajamängust - 2 minutit pärast vaheaja algust liigub staadioni teadustaja väljakule, alustades vaheajamängu. Võimalusel teha vaheajamäng pileti ostnute vahel hõigates välja 5 piletinumbrit ja kutsudes inimesed murule mängust osa võtma.</p> <p>Vaheajamängu näited:</p> <p>A) penaltilöögid varuväravavahile (eelnevalt kokku lepitud peatreeneri, vv treeneri ja vajadusel Klubi juhtkonnaga); B) 5 inimest, kelle piletinumber hõigatakse, tulevad murule, kus nad saavad võistelda lõbusas täpsuslöögimängus. Iga osavõtja saab palli. Esimene löökide voor tehakse 5-kasti joonelt ja reegliks on see, et järgmisesse ringi pääseb see, kes lööb palli väravasse nii, et pall puutub kõigepealt väravavõrku, maapõrkest ja mööda maad veerenud väravad ei loe. Teine ring sooritatakse penaltipunktist, kolmas karistusala joonelt, neljas karistusala kaare pealt, viies 25m kauguselt väravast kuni võitja on selgunud.</p> <p>VÕITJATELE VASTAVALT Klubi VÕIMALUSTELE KAS AUHIND Klubi POOLT (SALL, MÜTS, SÄRK) JA KINDLASTI KA LOHUTUSAUHINNAD OSAVÕTJATELE (MÄNGUPILETID JÄRGMISELE KOHTUMISELE, KLEEPSUD VMS).</p>
Variant A	II poolaeg	<p>TUTVUSTAKSE MUUDATUSI KOOSSEISUDES JA MUUD MÄNGUGA SEOTUD INFOT.</p> <p>JOOKSVALT TEADUSTAJA INFORMEERIB KUI LÜÜAKSE VÄRAVAD NING NIMETAB VÄRAVALÖÖJAD, VAHETUSED JA EDASTAB MUU MÄNGUGA SEOTUD INFO (v.a kollased ja punased kaardid, mille teadustamine ei ole soovituslik).</p>
Variant B	II poolaeg	<p>TUTVUSTAKSE MUUTUSI KOOSSEISUDES JA MUUD MÄNGUGA SEOTUD INFOT.</p> <p>POOLAJA ALGUSES JA LÕPUS: „Täna õhtul alates kella J võib A mängijatega muljetada kohas K, mis asub ...</p> <p>VAHEPEAL, KUI AEGA ON: „Tänase mängu muljed ja tipphetked jõuavad loomulikult ka meie ametlikule Facebook'i leheküljele facebook.com/klubi A.</p>
Variant A	Pärast lõpuvilet	<p>Staadioni teadustaja: „A. Le Coq Premium liiga C vooru kohtumine võistkondade A ja B vahel lõppes seisuga S. Meie järgmine kodumäng toimub L kuupäeval, kui võõrustame Klubi M. Aitäh kõigile pealtvaatajatele ja kohtumiseni juba järgmisel mängul.“</p>
Variant B	Pärast lõpuvilet	<p>Staadioni teadustaja: „A. Le Coq Premium liiga C vooru kohtumine võistkondade A ja B vahel lõppes seisuga S. Meie järgmine kodumäng toimub L kuupäeval, kui võõrustame Klubi M. Tänase õhtu jätkuks on võimalik meie mängijate ja treeneritega kohtuda kell J kohas K. Tänase kohtumise aitas Teieni tuua meie toetaja H, kes pakub/toodab/vahendab I tooteid ja kellel huvi, saab mängu järgi vaadata järgnevalt kodulehelt (www...ee). Aitäh kõigile pealtvaatajatele ja kohtumiseni juba järgmisel mängul.“</p>



PREMIUM LIIGA 2026 VOORU NUMBER

KODUVÕISTKOND vs VÕÕRSILVÕISTKOND

PÄEV KUU AASTA

MÄNGU ALGUS 19:00:00



01:15:00	KOHTUNIKE SAABUMINE	17:45:00
01:15:00	VÕISTKONDADE SAABUMINE (HILJEMALT)	17:45:00
01:00:00	MÄNGUEELNE KOOSOLEK	18:00:00
00:45:00	SOOJENDUSE ALGUS	18:15:00
00:15:00	SOOJENDUSE LÕPP (HILJEMALT)	18:45:00
00:15:00	TEADUSTUSE ALGUS	18:45:00
	KOHTUNIKE VILE KOGUNEMISEKS/VARUSTUSE KONTROLL	
	VÕISTKONDADE LIIKUMINE VÄLJAKULE KOOS E JL HÜMNIGA	
00:01:00	LOOSIMINE	18:59:00
00:00:00	1. POOLAJA ALGUS	19:00:00
00:45:00	ESIMESE POOLAJA LÕPP (OLENEVALT LISATUD AJAST)	19:45:00
	VÕISTKONNAD LAHKUVAD 2. POOLAJAKS RIIETUSRUMIDEST	+ 00:13:00
	VÕISTKONNAD VÄLJAKUL 2. POOLAJAKS (HILJEMALT)	+ 00:14:30
01:00:00	2. POOLAJA ALGUS EELDATAVALT)	20:00:00
01:45:00	MÄNGU LÕPP (OLENEVALT LISATUD AJAST)	20:45:00

(Koduklubil kohustus lisada osalevate võistkondade logod ja muuta punasega märgitud tekst)

LISA 11: Sanktsioonid mängude korralduslike põhimõtete rikkumise eest

Rikkumine	Sanktsioon (eurodes)	
	PL	EL/ELB
Mängude kohustuslike turunduslike tegevuste mittetäitmine	kuni 250	kuni 100
Mänguvormi nõuetele mittevastavus	<u>kuni 200</u>	<u>kuni 100</u>
Mängueelse informatsiooni ankeedi mittetähtaegne kinnitamine	<u>kuni 100</u>	<u>kuni 50</u>
Määratud mänguvormi mittekasutamine	<u>kuni 100</u>	<u>kuni 50</u>
Koosseisude mittetähtaegne sisestamine/kinnitamine ERISes	kuni 150	kuni 100
Stardiloendist mittekinipidamine	kuni 150	kuni 100
Mänguväljaku ja riietusruumide puudulik ettevalmistus	kuni 200	kuni 150
Kohustuslike reklaambännerite puudumine	kuni 100	kuni 50
Turvameetmete rikkumine	kuni 1000	kuni 1000
Mängijate saatjate puudumine	<u>kuni 100</u>	
Riigilipu ja Klubi lippude puudumine	<u>kuni 100</u>	<u>kuni 50</u>
EJL-i hümnini mitteesitamine	<u>kuni 100</u>	<u>kuni 50</u>
Varumängijate pinkide mittevastavus juhendile	<u>kuni 100</u>	<u>kuni 50</u>
Kanderaami ja/või kanderaamikandjate puudumine	<u>kuni 100</u>	<u>kuni 50</u>
Võistkonna meditsiinilise personali puudumine	kuni 200	kuni 200
Pallilaste puudumine	kuni 100	kuni 50
Vahetusmängijate tabloo puudumine	<u>kuni 100</u>	<u>kuni 50</u>
Teadustuse puudumine	<u>kuni 100</u>	<u>kuni 50</u>
Toimiva kaardimakseterminali puudumine	kuni 100	
Toitlustuse puudumine	kuni 200	-
<u>Otseülekanne</u> mittetoimimine Klubi süül või ülekandeks tehniliste tingimuste mittetäitmine	kuni 4000	kuni 4000
<u>Mängujärgse</u> intervjuu andmisest keeldumine	100	50
Pealtvaatajate aruande mittetähtaegne saatmine	<u>kuni 50</u>	<u>kuni 30</u>

LISA 12: Tasud ja sanktsioonid

Tasud:	Summa (eurodes)
Liiga liikmemaks Premium liigas	7 MP*
Liiga liikmemaks Esi- ja Esiliigas B	5 MP*
Kautsjon protesti esitamisel	100
Kautsjon apellatsioonikomisjonile	1000
Mänguaja ja -koha muutmise taotluse esitamine Esi- ja Esiliigas B tähtajast hiljem	50
Sanktsioonid:	
Loobumiskaotuse korral Premium liigas	3000
Loobumiskaotuse korral Esi- ja Esiliigas B	1000
Võistkonna võistlustelt mahavõtmise Premium liigas	3000
Võistkonna võistlustelt mahavõtmise Esi- ja Esiliigas B	1000
Seitse hoiatust ühes mängus	100
Mänguõigust mitteomava mängija/ametiisiku protokollile kandmine või osalemine mängus	150
Jalgpalli ametiisiku litsentsi mitteomava ametiisiku või treeneri kandmine mänguprotokollile.	150
Mängija osalemine rohkem kui ühes (1) EJK-i egiidi all toimivas mängus päevas	100

** liiga liikmemaksu arvestamisel võetakse arvesse Võistlustele eelneval aastal Eesti Vabariigis kehtestatud töötasu alammäär ühes kuus.