



Eesti 2026. a jalgpalli meistrivõistluste madalamate liigade juhend

SISUKORD

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

Artikkel 40 – Teadustus	27
Artikkel 41 – Mängukava	27
XI MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED	27
Artikkel 42 – Võistkondade saabumine	27
Artikkel 43 – Mänguprotokoll	27
Artikkel 44 – Mänguprotokollis esitatud mängijate asendamine	29
Artikkel 45 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine	29
Artikkel 46 – Mängijate vahetamine	29
Artikkel 47 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele	29
Artikkel 48 – Mänguprotokolli täitmine, avalikustamine	30
XII KOHTUNIKUD	30
Artikkel 49 – Kohtunikud	30
Artikkel 50 – Kohtunike hilinemine/mitteilumumine	30
Artikkel 51 – Kohtuniku terviserike	30
XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE	31
Artikkel 52 – EJL distsiplinaareeskirjad	31
Artikkel 53 – Hoiatused ja eemaldamised	31
Artikkel 54 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele	33
Artikkel 55 – Protesti esitamine	34
XIV DOPING. MÄNGUKÄIGU JA TULEMUSE EELNEV FIKSEERIMINE	35
Artikkel 56 – Doping	35
Artikkel 57 – Mängukäigu ja tulemuse eelnev fikseerimine	35
XV LÕPPSÄTTED	36
Artikkel 58 – Vaidluste lahendamine	36
Artikkel 59 – Täpsustav asjaolu	36
Artikkel 60 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid	36
Artikkel 61 – Lisad	36
Artikkel 62 – Jõustumine	36
<i>LISA 1: Aus mäng</i>	<i>37</i>
<i>LISA 2: Klubi kinnitus</i>	<i>40</i>
<i>LISA 3: Liigade võitjate finaali korraldamine</i>	<i>41</i>
<i>LISA 4: Tasud ja sanktsioonid</i>	<i>44</i>

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 Kolmandas ja Neljandas liigas (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 konkurentsisis 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, korruptsiooni, dopingut, vägivalda (nii füüsilise kui moraalse), diskrimineerimise, ekspluateerimise ja liialdatud kommertslikkuse. Loetelu tegevustest, mida loetakse AUSA mängu põhimõtete rikkumisteks on fikseeritud Distsiplinaarmääruse artiklis 4 ning juhendi lisas 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	Kolmeringilise võistlussüsteemi järgi on kevadring Võistluste 1.ring ning sügisringid 2. ja 3. ring. Kaheringilise võistlussüsteemi järgi on kevadring 1. ring ning sügisring 2. ring.
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 EJL-i territooriumil, mängib oma kodumängud Eestis; omab õigust Klubi nime ja atribuutika kasutamiseks.
Madalamad liigad	Eesti jalgpalli meistrivõistluste Kolmas ja Neljas liiga.
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	Kande tegemine ERIS-es mängija kohta ja see sisaldab minimaalselt: -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	Mängija registreerimine ühe riigi jalgpalliliidust teise riigi jalgpalliliitu. Transferi peab küsima ja saama 10-aastase ja vanema mängija registreerimiseks teises jalgpalliliidus ja selle taotlemine käib vastavalt FIFA Korra artiklile 9.
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 meistrivõistlustel.
Noorte võistlused	Eesti noorte jalgpalli meistrivõistlused tütarlaste ning poiste erinevates vanuseklassides (va. Eliitliigad) ja Eesti noorte klubidevahelised võistlused tütarlaste ning poiste erinevates vanuseklassides.
Oma Klubi uus mängija	Mängija, kes ei ole jooksva hooaja Täiskasvanute meistrivõistlustel olnud üles antud ühtegi võistkonda ega osalenud ühegi võistkonna eest järelkasvu- või duubelvõistkonnamängijana ja on klubisse registreeritud hiljemalt jooksva aasta 31. juulil
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 finaali, Eesti väikesed karikavõistlused, Eesti noorte meistri- ja klubidevahelised võistlused Eliitliigades, Eesti noorte meistrivõistlused 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 jalgpalliliitusid ühendav organisatsioon.

UEFA klubivõistlused	UEFA poolt korraldatavad või tema egiidi all toimuvad võistlused UEFA liikmesriikide Klubidele, näiteks Meistrite Liiga.
Uus mängija	Mängija, kes ei ole jooksvatel Täiskasvanute meistrivõistlustel olnud üles antud ühtegi võistkonda.
Võistkondlik üldine paremusjärjestus	Edetabel, mis pannakse kokku pärast Võistluste lõppu ja kus on sportlike tulemuste alusel ühtsesse paremusjärjestusse pandud kõik Täiskasvanute meistrivõistlustel osalenud võistkonnad. Paremusjärjestuse väljaselgitamisel lähtutakse põhimõttest, et kõrgemas liigas mistahes koha saavutanud võistkond on kõrgemal kohal, kui sellest madalamal liigatasandil osalenud võistkond. Sama liigataseme korral võetakse esmalt arvesse liigavõitjate mängude tulemusi, seejärel kohta liigatabelis koos punktide arvuga ning seejärel keskmist punktide arvu mängu kohta. Kui ka siis on punktid võrdsed, võetakse aluseks punktis 16.5 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 EJL-i 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 levitamishendite 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.
- 5.3 Võistlustel on muusika esitusõiguseks EJL sõlminud lepingu Eesti Autorite Ühingu ja selle esitamine on Klubidele tasuta.

Artikkel 6 – Aus mäng

- 6.1 Kõik Võistluste mängud tuleb pidada järgides Ausa mängu 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 hinded, mille põhjal koostatakse hooaja lõpus Ausa mängu edetabel.
- 6.3 EJL autasustab Ausa mängu edetabeli 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.
- 7.2 EJL kannab Võistluste organiseerimiskulud.

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 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 arvestust liikmemaksu, treeningtasude ja välja antud varustuse kohta.
- 8.4 Kodumängu korraldab Klubi vastutab turvalisuse ja ohutuse eest enne mängu, mängu ajal ning pärast mängu.
- 8.5 Kodumängu korraldab Klubi vabastab EKL-i igasuguste kahjutasunõuete maksmisest või kohustustest kolmandate isikute suhtes, v.a juhul, kui mäng ei toiminud kohtunike mitteilmumise tõttu.
- 8.6 Klubi on kohustatud kooskõlas artiklitega 26 ja/või 27 pidama oma kodumängud EKL-le teatatud kodustaadioni(te)l, mis asub/asuvad Eesti Vabariigi territooriumil. Mänge võidakse erandkorras korraldada mõnel teisel väljakul EKL-i otsusega.
- 8.7 Klubi on kohustatud tegema igakülgset koostööd EKL-i ametnikega Võistluste (sh mängude) parimaks korraldamiseks ja läbiviimiseks.
- 8.8 Kodumängu korraldab Klubi peab mängud korraldama vastavalt EKL-i dokumentides toodud nõuetele. Klubi on ainuisikuliselt vastutav kõikide mängu korraldamisega seotud kohustuste täitmise eest, kui EKL-i juhatus ei ole otsustanud teisiti.
- 8.9 Kodumängu korraldab Klubi kannab kõik mängu korraldamisega seotud kulud, v.a mängukohtunike kulud.
- 8.10 Külalisvõistkonna Klubi kannab kõik võistkonna lähetuskulud.
- 8.11 Klubid on kohustatud tasuma tähtaegselt kõik EKL-i dokumentide alusel määratud maksud, trahvid ja tasud.
- 8.12 Klubid on kohustatud andma EKL-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).
- 8.13 Klubidel ei ole volitusi tegutseda EKL-i või Eesti meistrivõistluste nimel EKL-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 tsoonis (sh treenerid, meditsiiniline personal, võistkonna esindaja jne) või tegutsevad Võistlustel Klubi ametiisikutena (näiteks võistkonna esindaja) peavad omama kehtivat ametiisiku litsentsi vastavalt 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 mängijad ja Klubi 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 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 mitteärilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ning volitada teisi kasutama Võistlustel osalevate Klubide kõigi mängijate ja ametiisikute fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (k.a nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos Klubi nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (k.a särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).

III AUTASUSTAMINE

Artikkel 10 – Karikas, diplomid jm auhinnad

- 10.1 EJL autasustab liigade võitjaid karikate ja nende liikmeid 30 medaliga.
- 10.2 Liigavõitjate finaalmängus teiseks tulnud võistkonna liikmeid 30 medaliga.
- 10.3 EJL autasustab Võistlustel piirkondade võitjaks tulnud võistkondi karikate ja diplomitega ning selle liikmeid diplomitega.
- 10.4 Teisele ja kolmandale kohale tulnud võistkondi ja nende liikmeid autasustatakse diplomitega.
- 10.5 EJL autasustab meenega mängijat/mängijaid, kes lööb/löövad oma liigas kõige rohkem väravaid.
- 10.6 Diplomid ja muud auhinnad antakse võistkondadele ja mängijatele üle pärast hooaja lõppu toimuval Jalgpalligalal.

IV OSAVÕTJATE REGISTREERIMINE

Artikkel 11 – Võistlustest osavõtjad

- 11.1 Klubi, kes aktsepteerib EJL-i põhikirja, Võistluste juhendit ja teisi EJL-i poolt välja antud dokumente ning on tasunud tähtajaks liiga liikmemaksu ja kõik teised EJL-i dokumentide alusel määratud trahvid ja tasud, võib registreerida igasse liigasse sportliku tulemuse alusel kvalifitseerunud ühe võistkonna. Erandkorras võib Klubi madalamasse liigasse registreerida rohkem kui ühe võistkonna.
- 11.2 Hooajal 2026 lubatakse Kolmanda liiga kuni nelja maksimaalselt 12 võistkonnaga piirkondliku turniiri osavõtjateks eelmise hooaja tulemuste põhjal Teise liiga B üleminekumängude kaotaja, Kolmanda liiga piirkondades 2.-10. kohale tulnud võistkonnad ja Neljanda liiga võistkonnad või vabade kohtade olemasolul ülejäänud registreerunud võistkonnad.
- 11.3 Hooajal 2026 lubatakse Neljanda liiga turniiri osavõtjateks kõik ülejäänud registreerunud võistkonnad.
- 11.4 Võistlustel osalemiseks ei pea Klubile olema EJL-i poolt väljastatud litsentsi.
- 11.5 Kui võistkond loobub Võistlustel osalemast enne meistrivõistluste algust, saab osalemise õiguse tema asemel võistkond, kes saavutas eelmise hooaja meistrivõistlustel kõrgema koha, v.a võistkond, kes loobus üleminekumängudest ja kes saab üles tõusta vaid Juhatuse otsuse alusel.
- 11.6 Juhul kui sama Klubi registreerib Eesti jalgpalli meistrivõistlustele rohkem kui ühe võistkonna ja madalamal liigatasandil osalev võistkond on kõrgemas liigas osaleva võistkonna duubelvõistkonnaks, peab see duubelvõistkond järgmisel hooajal osalema vähemalt samas või aste madalamas liigas kui Klubi kõrgemas liigas osalenud võistkond, olenemata saavutatud tulemusest.
- 11.7 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 kõrgema liiga hooaja lõppedes kohal, mis annab talle õiguse tõusta järgmisel hooajal üles (sh mängida üleminekumänge kõrgemasse liigasse tõusmiseks).
- 11.8 Kolmanda liiga võistkond, kes turniiritabelis saavutab koha, mis annab talle õiguse tõusta kõrgemasse liigasse või mängida üleminekumänge kõrgemasse liigasse tõusmiseks, ei soovi või ei saa üles tõusta või üleminekumänge mängida, kandub ülestõusmise õigus üle vastava liiga vastavas piirkonnas järgmisele võistkonnale sportliku tulemuse alusel, kuid mitte kaugemale kui vastava liiga vastavas piirkonnas 3. koha saavutanud võistkonnale. Ühtlasi kandub edasi ka üleminekumängu mängimise õigus vastava liiga vastavas piirkonnas järgmisele võistkonnale sportliku tulemuse alusel, kuid mitte kaugemale kui vastava liiga vastavas piirkonnas 4. koha saavutanud võistkonnale. Kui kõik ülestõusmise ja üleminekumängu mängimise õigust omavad võistkonnad loobuvad ülestõusmisest / üleminekumängu mängimisest, komplekteeritakse Teine liiga B üldise paremusjärjestuse alusel.
- 11.9 Võistkonnad, kellel on vastavalt juhendi punktidele 11.8 õigus tõusta järgmisel hooajal kõrgemasse liigasse või mängida üleminekumänge, peavad saatma EJL-i jalgpalli korraldamise osakonnale hiljemalt üks (1) päev pärast viimase vooru mängu kirjaliku

kinnituse selle kohta, kas võistkond soovib / ei soovi tõusta või mängida üleminekumängusid kõrgemasse liigasse tõusmiseks.

11.10 Kolmanda liiga üleminekumänge ei korraldata.

11.11 Liigade koosseisu kinnitab EJL-i juhatus.

Artikkel 12 – Võistkonna registreerimine

12.1 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.

12.2 Võistkond registreeritakse Võistlustele ERIS-e kaudu.

12.3 Võistkonna registreerimise viimane kuupäev 15. jaanuar 2026. a (k.a).

12.4 Hilinejaid registreeritakse Võistlustele ainult Peasekretäri otsuse alusel ja nende liiga liikmemaks on kahekordne. Pärast liiga registreerimistähtaega võistlustest loobunud võistkond tasub artiklis 54 toodud sanktsiooni.

12.5 Võistkonna nime ei ole lubatud Võistluste jooksul muuta.

12.6 Klubi võib enne hooaja algust koos põhivõistkonna registreerimisega määrata võistkonna ankeedil duubelvõistkonnaks ühe sama Klubi madalama liiga võistkonna.

Madalamas liigas on lubatud duubelvõistkonnaks määrata sama Klubi rahvaliiga A tasandil osalev võistkond. Rahvaliiga duubelvõistkonna määramiseks tuleb sellekohane taotlus saata EJL-i kirjalikult hiljemalt 1. veebruariks 2026. a.

12.7 Kui Klubi Premium, Esi- või Esiliigas B mängiva võistkonna duubelvõistkond või duubelvõistkonna duubelvõistkond (nn Klubi kolmas võistkond) registreeritakse Kolmandasse või Neljandasse liigasse, siis võib selle võistkonna nimi kanda laiendit U21 või U19. Sellisel juhul peab U21 laiendit kandev võistkond järgima punktis 43.12 toodud nõudeid ning U19 laiendit kandev võistkond järgima punktis 43.13 toodud nõudeid.

12.8 Kõik sama Klubi Eliitliiga ja U16 vanuseklassi võistkonnad on automaatselt selle Klubi täiskasvanute meistrivõistlustel osalevate võistkondade järelkasvuvõistkonnad.

Artikkel 13 – Liiga liikmemaks

13.1 Võistlustel on kehtestatud liiga liikmemaks, mis on võistkonna kohta 1200 eurot.

13.2 Kõik eelmiste hooegade võlgnevused tuleb tasuda hiljemalt 31. detsembriks 2025. a.

13.3 Liiga liikmemaks peab olema tasutud hiljemalt 1. veebruariks 2026. a või EJL-i poolt esitatud arvel märgitud tähtajaks.

13.4 Liiga liikmemaksu mittetähtaegse tasumise korral on EJL-il õigus kohaldada Klubi suhtes sanktsioone vastavalt EJL-i distsiplinaarreeglistikule.

13.5 Kahtluse korral, et võistkonna nime on muudetud eesmärgiga mitte maksta eelmise hooaja trahve, on EJL-il õigus uut võistkonda mitte registreerida enne eelmise hooaja trahvide ja maksude tasumist.

V MÄNGUREEGLID, VÕISTLUSTE SÜSTEEM JA ÜLEMIN EKUMÄNGUD

Artikkel 14 – Mängureeglid

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

Artikkel 15 – Vaheaeg poolaegade vahel

- 15.1 Vaheaeg poolaegade vahel kestab 15 minutit.
- 15.2 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 16 – Võistluste süsteem

- 16.1 Võistlused koosnevad kaheringilisest põhiturniirist, kus turniirisüsteemis kodus-väljas printsiibil mängitakse üks ring kevadel ja teine sügisel.
- 16.2 Juhul kui Võistlustel mängitakse kolm (3) ringi, siis viimases ringis kodus mängivad võistkonnad selgitatakse välja loosi teel.
- 16.3 EJL-i jalgpalli korraldamise osakonnal on õigus otsustada võistlussüsteem lähtudes Võistlustele registreerunud võistkondade arvust.
- 16.4 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).
- 16.5 Võistluste turniiritabeli paremusjärjestuse määramisel võrdsete punktide korral arvestatakse:
- 16.5.1 väiksemat antud loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arvu turniiritabelis;
 - 16.5.2 omavaheliste mängude punkte;
 - 16.5.3 omavaheliste mängude väravate vahet;
 - 16.5.4 suuremat võitude arvu;
 - 16.5.5 üldist väravate vahet;
 - 16.5.6 suuremat löödud väravate arvu;
 - 16.5.7 suuremat võõrsil löödud väravate arvu;
 - 16.5.8 kohta Ausa mängu edetabelis;
 - 16.5.9 loosimistulemust.
- 16.6 Kolmanda liiga piirkondade 1. koha võistkonnad tõusevad Teise liigasse B vastavalt territoriaalsetele paiknevustele.

Kolmanda liiga piirkondades 2. kohale tulnud võistkonnad mängivad omavahel kodus-väljas printsiibil vastavalt Põhi/Idaga ja Lõuna/Läänega ning nende mängude võitjad

omavahel kodus-väljas printsiibil üleminekumänge Teise liiga B vastavates piirkondades 12. kohale tulnud võistkondadega.

- 16.7 Kolmanda liiga piirkondade 11. ja 12. koha võistkonnad langevad Neljandasse liigasse.
- 16.8 Neljanda liiga piirkondade 1. koha võistkonnad tõusevad Kolmandasse liigasse.
- 16.9 Kui Kolmandas liigas moodustatakse vähem kui neli piirkonda, otsustab jalgpalli korraldamise osakond, kuidas toimub tõusmine ja üleminekumängude süsteem Kolmandast liigast Teise liigasse B.
- 16.10 Kolmanda liiga ja Neljanda liiga vahel üleminekumänge ei peeta.
- 16.11 Võistlused katkestanud või diskvalifitseeritud võistkond saab järgmistel meistrivõistlustel osaleda Võistluste kõige madalamas liigas Võistlused vahele jätnud võistkond saab uuesti alustada kõige madalamast liigast.

Artikkel 17 – Liigavõitjate mängud

- 17.1 Pärast vastava liiga põhiturniiri lõppu viiakse liigade võitjate väljaselgitamiseks kõikide piirkondade võitjate vahel läbi lisamängud.
- 17.2 Kolmandas liigas mängivad Põhja ja Ida piirkondade võitjad omavahel ning Lõuna ja Lääne piirkondade võitjad omavahel nn poolfinaalmängu, mille võitjad kohtuvad finaalis, et selgitada liiga võitja.
- 17.3 Neljanda liiga kahe piirkonnaga võistlussüsteemi korral mängivad piirkondade võitjad omavahel finaalis, et selgitada liiga võitja.
- 17.4 Kui Võistlustel moodustatakse kolm piirkonda, otsustab liigavõitjate väljaselgitamiseks peetavate lisamängude süsteemi EJL-i jalgpalli korraldamise osakond.
- 17.5 Liigavõitja mängu võitja on võistkond, kes lööb mängu jooksul rohkem väravaid. Kui väravate arv mängu lõppedes on võrdne, selgitatakse võitja viie penaltilöögi tulemuse põhjal. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse penaltilöövide löömist kuni võitja selgumiseni.
- 17.6 Lisamängud liiga võitja väljaselgitamiseks peetakse selle võistkonna kodustaadionil, kellel on turniiritabelis rohkem punkte. Võrdsete punktide korral lähtutakse punktis 16.5 toodud kriteeriumitest. Kui liigavõitja poolfinaalis osalevad võistkonnad ei ole hooaja jooksul mänginud võrdne arv mängu (v.a saadud loobumisevõidud), siis mängitakse liigavõitja poolfinaal selle võistkonna kodustaadionil, kes saavutas keskmiselt rohkem punkte ühe mängu kohta.

EJL võib kaaluda finaalmängu viimist mõnele teisele staadionile.
- 17.7 Liigade võitjate väljaselgitamiseks peetavad poolfinaalmängud korraldab koduvõistkonna Klubi ning kannab kõik korraldamisega seotud kulud.
- 17.8 Liigade võitjate finaalmängud korraldab EJL koostöös koduvõistkonna Klubiga vastavalt juhendi lisale 3. Osalevate võistkondade Klubid kannavad oma võistkondade lähetuskulud.
- 17.9 Mängija õigust osaleda liigavõitja mängudes reguleerib artikkel 33.

17.10 Mängijate ja ametiisikute mängukeeldusid liigavõitjate mängudes reguleerib artikkel 53.

17.11 Liigavõitjate mängus tohivad mõlemad võistkonnad mängu vältel kuni seitse (7) vahetust.

Artikkel 18 – Üleminekumängud

18.1 Üleminekumängud toimuvad pärast Võistluste põhiturniiri lõppu vastavas liigas.

18.2 Üleminekumängud viiakse läbi lähtudes kõrgemas liigas osaleva võistkonna liiga Võistluste mängude korraldamise nõuetest.

18.3 Üleminekumängudel mängitakse esmalt turniiritabelis madalamal liigatasandil mängiva võistkonna kodustaadionil. Kui omavahel mängivad ühe liiga erinevates piirkondades samal kohal olevad võistkonnad, siis mängitakse esimesena selle võistkonna kodustaadionil, kellel on turniiritabelis vähem punkte. Kui üleminekumängudel osalevad võistkonnad ei ole hooaja jooksul mänginud võrdne arv mängu (v.a saadud loobumisevõidud), siis mängitakse esimene üleminekumäng selle võistkonna kodustaadionil, kes saavutas keskmiselt vähem punkte ühe mängu kohta.

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 lisaaja 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 53.

Artikkel 19 – Mängujärgsed penaltilöögid

19.1 Mängu puhul, kus võitja selgitatakse penaltilöökidega (liigavõitjate ja üleminekumängud), järgitakse Mängureeglites kirjeldatud „Võitja selgitamise protseduuri“.

19.2 Kui penaltilöövide löömist ei ole võimalik lõpule viiahalbade 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 EKL-i juhatuse poolt kinnitatud Eesti jalgpalli tüüpkalendri alusel.

- 20.2 Võistlustel algab hooaeg märtsis ning lõpeb hiljemalt novembris.
- 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 Tööpäevadel alustatakse mängudega mitte varem kui 17.00 ja mitte hiljem kui 21.00. Laupäeval, pühapäeval ning riiklikel pühadel alustatakse mängudega mitte varem kui 10.00 ning mitte hiljem kui 21.00.
- 21.2 Ausa mängu põhimõtetest lähtudes tuleb vastava liiga viimases mänguvoorus alustada kõiki mängu samal päeval ja kellaajal, v.a juhul, kui viimase vooru tulemused ei mõjuta võistkondade paremusjärjestust.
- 21.3 Võistluste mängu ei peeta üldjuhul Premium liiga ja rahvuskoondise kohapealsete ega televisiooni vahendusel ülekantavate mängudega samal ajal.
- 21.4 Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu kuni 15 minutit pärast EJL-i poolt määratud mängu alguseaega.

Artikkel 22 – Mängukoha ja -aja muutmine

- 22.1 Kodustaadionit on lubatud vahetada kahe ringi vahel. Kodustaadioni vahetamise otsustab esitatud dokumentide alusel jalgpalli korraldamise osakond. Muul ajal on kodustaadioni vahetus lubatud vaid jalgpalli korraldamise osakonna otsusega.
- 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 tuleb EJL-le ja vastasvõistkonnale esitada kirjalik vastasvõistkonnaga eelnevalt kooskõlastatud 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 EJL-le 50 euro suuruse mänguaja muudatuse tasu koos taotluse esitamisega või vastavalt EJL-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 vastavalt punktides 22.3 ja 22.4 on vajalik vastasvõistkonna ja

kodustaadioni haldaja nõusolek, mille kohta peab taotlusel olema märges.

- 22.6 Mänguaja muutmiseks punktis 20.5.1 toodud põhjusel peab Klubi esitama taotluse hiljemalt 24 tunni jooksul peale EJL-i poolse rahvuskoondise kogunemise kutse väljasaatmist.
- 22.7 Mängukoha ja/või -aja muutmise otsustab EJL-i jalgpalli korraldamise osakond lähtudes Klubi poolt esitatud taotluse esitamise ajast, põhjendusest ja mänguaja muudatuse tasu laekumisest.
- 22.8 EJL-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.
- 22.9 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 toimuda, nt mängimiseks sobimatu väljaku tõttu, peab ta sellest hiljemalt 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 koha lepivad kokku võistkonnad ning koduvõistkonna Klubi teatab selle EJL-le kinnitamiseks hiljemalt ärajäänud mängule järgneva tööpäeva jooksul. Vaidluse korral määrab ärajäänud mängule uue aja EJL, kelle 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 ettearvamatu põhjuse tõttu peatab kohtunik mängu. Kui mängu ei ole mõistliku aja jooksul võimalik jätkata, katkestab ta mängu.
- 24.2 Kui kohtunik otsustab mängu katkestada, peavad võistkonnad mängu lõpuni mängimiseks kokku leppima uue aja ja vajadusel ka koha. Katkestatud mäng tuleb üldjuhul lõpuni mängida enne mängus osalevate võistkondade järgmisi Võistluste mängu. Uue mänguaja peab koduvõistkonna Klubi EJL-le kinnitamiseks teada andma hiljemalt mängule järgneva tööpäeva jooksul. Vaidluse korral määrab mängu lõpuni mängimiseks uue aja EJL, kelle otsus on lõplik.
- 24.3 Mängu jätkamisel kohaldatakse järgmisi põhimõtteid:
 - 24.3.1 mängu jätkatakse samalt seisult, mis see oli mängu katkestamise hetkel;

- 24.3.2 taasalustatud mängus võivad osaleda kõik mängijad, kellel on vastavalt juhendi artiklile 33 õigus selle võistkonna eest mängus osaleda, v.a mängijad, kes olid katkestatud mängus välja vahetatud, eemaldatud või kes pidid katkestatud mängu mängukeelu tõttu vahele jätma. Katkestatud mängul põhikoosseisus olnud mängija ei tohi taasalustatud mängu alustada vahetusmängijana;
- 24.3.3 kõik katkestatud mängul saadud kollased ja punased kaardid kehtivad taasalustatud mängu lõpuni;
- 24.3.4 katkestatud mängus saadud üksikud kollased kaardid ei kandu edasi mängudele, mis peetakse enne katkestatud mängu taasalustamist;
- 24.3.5 katkestatud mängul eemaldatud mängijat ei saa asendada ning mängu peab taasalustama sama arv mängijaid, kui neid oli väljakul mängu katkestamise hetkel;
- 24.3.6 mängija, kes eemaldati katkestatud mängule järgneval mängul, tohib taasalustatud mängus osaleda;
- 24.3.7 võistkond tohib taasalustatud mängus teha mängu katkestamise hetkel järelejäänud arv vahetusi;
- 24.3.8 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.
- 24.4 Mängimiseks sobimatu väljaku, halbade ilmastikutingimuste, kohtuniku terviserikke või muu ettearvamatu põhjuse tõttu katkestatud mängu korral katab EJK 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 EJK-i distsiplinaarorgan, kes võib sanktsioneerida rikkujat ning määrab kindlaks rakendatavad meetmed, mille hulka kuuluvad ka kaotuse määramine ja/või Võistlustelt diskvalifitseerimine.
- 25.2 EJK-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 EJK-i staadionite komisjon on määranud kategooria vastavalt dokumendile EJK-i Staadionite Standard – 5. kategooria.
- 26.2 Kodustaadioni registreerimisega kinnitab Klubi kokkulepet staadioni omaniku ja/või haldajaga.
- 26.3 Üks naturaalmuruga staadion tohib olla kodustaadioniks:

- 26.3.1 ühele Premium liiga võistkonnale ja veel kahele meeste-, naiste- või noortevõistkonnale;
- 26.3.2 erandkorras ainult kahele Premium liiga võistkonnale;
- 26.3.3 ühele Esiliiga või Esiliiga B võistkonnale ning veel neljale meeste-, naiste- või noortevõistkonnale;
- 26.3.4 kahele Esiliiga ja/või Esiliiga B võistkonnale ning veel kahele meeste-, naiste- või noortevõistkonnale.
- 26.4 Staadioni mänguväljak ja rajatised peavad olema heas seisukorras ning vastama Mängureeglites esitatud ja pädevate ametiasutuste määratletud ohutus- ja turvanõuetele.
- 26.5 Naturaalmuruga staadioni mänguväljakul peab muru olema niidetud terve väljaku ulatuses ühekõrguselt ning muru kõrgus peab jääma vahemikku 20 – 40 mm.
- 26.6 On soovituslik, et kõikidel staadionitel oleks olemas elustamise ehk AED aparaat.
- 26.7 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.
- 26.8 Naturaalmuruga kodustaadioni väljaku koormus ei tohi olla suurem kui 24 tundi nädalas (soovituslikult 12 – 18 tundi).
- 26.9 Võistlustel osalevad Klubid peavad tagama staadioni ohutuse korrapärase kontrollimise, mis hõlmab ka mahutavuse kindlaksmääramist pädevate ametiasutuste või nende poolt tunnustatud organi poolt.

Artikkel 27 – Nõuded kunstmuruväljakutele

- 27.1 Võistluste mängu lubatakse pidada EJK staadionite komisjoni poolt heakskiidetud elastikkihi või kummi-liivatäidisega 3. põlvkonna kunstmuruväljakutel. Kunstmuruväljak peab vastama vähemalt 5. kategooria nõuetele vastavalt dokumendile EJK-i Staadionite Standard.
- 27.2 Võistlustel on lubatud mängida kunstmuruväljakutel, millel on EJK-i staadionite komisjoni heakskiit.
- 27.3 Kui võistkonna koduväljakule on talveperioodiks paigaldatud hall, siis on Võistluste mängu lubatud mängida hallis.

Artikkel 28 – Riietusruumid ja pesemisvõimalus

- 28.1 Võistlustel peab koduvõistkond tagama elementaarsed tingimused riiete vahetamiseks ja pesemiseks.
- 28.2 Kohtunike riietusruum peab olema eraldi võistkondade omast.
- 28.3 Kodustaadionil, kus puuduvad riietusruumid, peab kodumängu korraldav Klubi kindlustama vastasvõistkonnale ja kohtunikele riiete vahetamise ja pesemisvõimaluse kodustaadioni vahetus läheduses.
- 28.4 Riietusruumide kasutamise ja pesemisvõimalustega kaasneva kulu kannab kodumängu korraldav Klubi.

Artikkel 29 – Valgustus

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

Artikkel 31 – Tehniline ala ja vahetusmängijate pink

- 31.1 Staadionil peavad olema mõlemale võistkonnale vähemalt kaheksa (8) istekohaga (soovituslikult 14 istekohaga ja varikatusega) vahetusmängijate pingid.
- 31.2 Vahetusmängijate pingid peavad asetsema märgistatud tehnilises alas. Tehnilised alad peavad asetsema vähemalt 1 m kaugusel küljejoonest ning keskjoonest võrdselt 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 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 2005. aastal või hiljem sündinud mängija on läbinud spordimeditsiinilise asutuse poolt teostatud terviseuuringu;
- 32.1.6 elukutselise jalgpalluri staatust omava mängija Klubi on esitanud EKL-le koopia mängija õnnetusjuhtumikindlustuse poliisist, mis kehtib vähemalt hooaja lõpuni; Harrastusjalgpalluri kindlustamine on soovituslik;
- 32.1.7 ERIS-e profiilile on üles laetud dokumendifoto.
- 32.2 Mängijate registreerimine Klubisse ja klubivahetus toimuvad vastavalt EKL-i mängijate staatust ja üleminekuid reguleerivale korrale.
- 32.3 Võistlustele lubatakse üles anda mängijaid:
- 32.3.1 kes on sündinud 2009. aastal või varem;

32.3.2 2010. aastal sündinud mängijat juhul, kui ta ei ole üles antud jooksva hooaja Noorte võistlustele või Eliitliigasse, v.a U19 Eliitliiga Meistriliigasse;

32.3.3 harrastusjalgpallureid;

32.4 Mitte ETM mängijatest harrastusjalgpallureid saab Võistlustele üles anda vaid juhul, kui mängija elamisõigus või –luba on välja antud vähemalt kaheksa (8) kuud enne tema Võistlustele ülesandmist ja see ei tohi olla väljastatud jalgpallilisel põhjusel.

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

32.6 Võistlustel toimub mängijate ülesandmine võistkonda järgnevalt:

32.11.1 uusi mängijaid saab võistkonda üles anda 1. veebruarist kuni 31. augustini 2026. a (k.a);

32.11.2 mängija üleminekut ühe Klubi võistkonnast teise Klubi võistkonda saab teha 1. veebruarist kuni 17. augustini 2026. a (k.a);

32.11.3 oma Klubi uusi mängijaid saab üles anda kuni hooaja lõpuni;

32.11.4 mängijat saab duubelvõistkonnast põhivõistkonda üles anda kogu hooaja jooksul;

32.11.5 mängijat saab Kolmandas liigas osalevast põhivõistkonnast duubelvõistkonda üles anda ühe (1) korra hooaja jooksul;

Lisaks saavad mängijad Klubi/võistkonda vahetada kuni 31. augustini 2025. a (k.a) 200 euro suuruse ülesandmistasu eest.

32.7 Pärast ülesandmistähtaega saab Võistlustele üles anda mängijat, kelle siseriiklik või rahvusvaheline üleminek on sisestatud ERIS-es või FIFA TMS-is hiljemalt punktides 32.8 või 32.9 toodud ülesandmisperioodil ning seda hiljemalt 10 päeva jooksul pärast mängija klubisse registreerimist.

32.8 Võistlustel on duubel- ja järelkasvuvõistkonna mängijate ülesandmine põhivõistkonda lubatud terve hooaja jooksul.

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

32.10 Võistlustel on lubatud üles anda Eesti 2025/26. a saali jalgpalli meistrivõistlustel osalenud ning Eesti 2026. a rannajalgpalli meistrivõistlustel osalenud või osalevat mängijat.

32.11 Eesti 2025. a rahvaliiga võistlustele ülesantud mängijaid saab Võistlustele üles anda vaid juhul, kui mängija on rahvaliiga võistkonnast maha võetud enne Võistlustele ülesandmist.

32.12 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 enne mängu algust sellesse võistkonda üles antud, v.a punktides 33.7 - 33.12 ja 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 Rahvaliiga võistkonna mängijad, kes osalevad Võistlustel duubelvõistkonna mängijatena, peavad olema eelnevalt Klubisse registreeritud ja vastama punktis 32.1 toodud nõuetele.

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

33.4 Mängija, kes on sündinud 2010. aastal või hiljem, tohib seitsme (7) kalendripäeva jooksul mängida kuni kahes (2) EJL-i egiidi all toimivas mängus, mille hulka ei loeta Premium liiga ja rahvuskondise 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, Esi- ja Esiliiga B liiga 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.

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

33.8 Kui Teise liiga, Teise liiga B või Kolmanda liiga võistkonna duubelvõistkonnaks on Kolmanda või Neljanda liiga võistkond, siis võib põhivõistkonna mängus vabalt kasutada kõiki duubelvõistkonna mängijaid ning duubelvõistkonna mängus kuni kolm (3) põhivõistkonna mängijat.

33.9 Kui Kolmanda või Neljanda liiga võistkonna duubelvõistkonnaks on rahvaliiga A tasandi võistkond, võib kuni kolm (3) duubelvõistkonna mängijat osaleda kolmes (3) põhivõistkonna mängus kuni esimese sügisringi täisvooruni ja kuni kolmes (3) põhivõistkonna mängus kuni Võistluste põhiturniiri viimase mänguni vastavas liigas. Sügisringide mängudes osalevad duubelvõistkonna mängijad ei pea olema samad, kes osalesid kevadringide mängudes.

33.10 Kui võistkonnal on järelkasvuvõistkonnad vastavalt punktile 12.9, siis võib Võistluste põhiturniiri igas mängus vabalt kasutada kõiki 2010. aastal või varem sündinud järelkasvuvõistkonda üles antud mängijaid. 2011. aastal sündinud mängijaid tohib U21 ja U19 laiendiga litsentseeritud Klubi võistkonnas ühes mängus osaleda kuni kolm (3).

Mängijad peavad vastama punktis 33.12 toodud tingimustele.

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

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

33.11 Kui noormängija on üles antud täiskasvanute meistrivõistlustel osalevasse võistkonda, ei saa ta enam osaleda järelkasvuvõistkonna mängijana mõne teise täiskasvanute meistrivõistlustel osaleva võistkonna mängus.

33.12 Duubel- või järelkasvuvõistkonda üles antud mängija osalemine põhivõistkonna mängus on lubatud ainult juhul, kui mängija on duubel- või järelkasvuvõistkonda üles antud enne põhivõistkonna liiga ülesandmistähtaja lõppu, ei ole võistkonnast maha võetud ja täidab kõiki teisi juhendi tingimusi.

33.13 Kui võistkond kasutab lubatud arvust rohkem põhivõistkonna või rahvaliiga duubelvõistkonna mängijaid, käsitletakse neid kui mänguõigust mitteomavaid mängijaid.

33.14 Mängijal, kes on samaaegselt üles antud saali jalgpalli ja tavajalgpalli meistrivõistlustele, ei ole lubatud osaleda duubelvõistkonna mängijana Premium liiga mängudes.

33.15 Liigade võitjate väljaselgitamiseks peetavates kohtumistes tohivad osaleda vaid need mängijad, kes on sellesse võistkonda üles antud 30. septembril 2026. a või varem.

Teise liiga või Teise liiga B võistkonna duubelvõistkonna liigavõitja mängus ei tohi osaleda sellesse võistkonda üles antud mängija, kes on alates 17. augustist 2026. a (k.a) kuni duubelvõistkonna hooaja lõpuni mänginud põhivõistkonna eest rohkem kui 50% oma mängudest.

33.16 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.

33.17 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 üleminekumängudes 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.

33.18 Järelkasvuvõistkonna mängija võib liigavõitja ja/või 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.
- 34.1 Klubi peab registreerima koos võistkonna registreerimisega hooajaks vähemalt **kaks** erineva ja võimalikult kontrastse põhivärviga mänguvormi komplekti, põhimänguvormi ja varumänguvormi(-d). 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.
- 34.2 Väravavahi särk ning põlvikud peavad erinema nii oma kui ka vastasvõistkonna väljakumängijate vormist (väravavahi põlvikud võivad olla sama värvi, kui oma võistkonna väljakumängijate põlvikud). Juhul kui väravavahi mänguvormi värvid kattuvad väljakumängijate mänguvormi värvidega, vahetab mänguvormi alati väravavaht, olenemata sellest, kas ta on kodu- või külalisvõistkonna väravavaht.
- 34.3 Mängusärgi alt välja paistev alussärk peab olema ühevärviline ja ühtima mängusärgi varruka põhivärviga või olema täpselt sama mustriga nagu varrukas. Pükste alt välja paistev alusriietus peab ühtima pükste põhi- või alumise osa värviga. Kõik võistkonna mängijad peavad kandma samasugust alusriietust.
- 34.4 Numbrid mängusärkidel peavad olema vahemikus 1-99. Numbri kõrgus mängusärgi tagaküljel peab olema 25-35 cm ja joonte paksus 3-5 cm ning personaalne number mängusärgi esikülje keskosas kõrgusega 10-15. Erinevates värvitoonides mängusärkidel peab numbri alus ning nime alus olema ühte värvi.
- 34.5 Numbrid mängupükstel peavad olema vahemikus 1-99 ja paiknema pükste paremal küljel. Numbri suurus peab olema 10-15 cm.
- 34.6 Ühe mänguvormi särgil ja pükstel peavad olema samad numbrid.
- 34.7 Sponsorite logode arv ja suurus võistkonna mänguvormil ei ole piiratud.
- 34.8 Kõik ülejäänud küsimused, mis ei ole antud artiklis käsitletud, tuleb lahendada lähtuvalt UEFA poolt välja antud dokumendist „*UEFA Equipment Regulations*“.

X MÄNGUDE KORRALDAMINE

Artikkel 35 – Lipud

- 35.1 Mängudel on Eesti lipu ja osalevate Klubide lippude heiskamine soovituslik.
- 35.2 Eesti lipu heiskamine peab olema vastavuses „Eesti lipu seadusega“.
- 35.3 Solvava sisuga ja provotseerivate lippude kasutamine Võistlusel on keelatud. Kodumängu korraldav Klubi peab vastavasisulisel lipud eemaldama koheselt.

Artikkel 36 – Turvalisus ja ohutus

- 36.1 Kodumängu korraldav klubi peab järgima juhendis või EJL-i poolt välja antud käitumisjuhistes kehtestatud nõudeid.
- 36.2 Kodumängu korraldav Klubi vastutab turvalisuse ja ohutuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu. Mängijate ja mänguga seotud ametiisikute turvalisuse tagamiseks peab kodumängu korraldav Klubi hoolitsema, et nimetatud isikud saaksid staadionile ja mänguväljakule siseneda, seal viibida ja sealt lahkuda ohutult.
- 36.3 Vältimaks konflikti võistkondade fännide vahel ning ohutuse tagamiseks on koduklubi kohustatud panema vastasvõistkonna fännid eraldi sektoritesse või erinevatesse tribüüni otstesse.
- 36.4 Kodumängu korraldav Klubi peab tagama staadionil sisekorraeeskirjade täitmise ning mängijate, kohtunike, ametiisikute ja pealtvaatajate turvalisuse.
- 36.5 Turvalisuse tagamiseks ei tohi staadionile lubada alkoholi- või narkojoobes isikuid, tuua esemeid/aineid, mis võivad olla ohtlikud.
- 36.6 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 ning nende kasutamine on EJL-is eelnevalt registreeritud vastavalt kehtestatud korrale.
- 36.7 Mängu ajal ei ole lubatud staadioni territooriumil lennutada drooni, kui selleks ei ole taotletud EJL-iga kooskõlastatud luba vastavalt EV seadusandlusele
- 36.8 Pealtvaatajatel ei ole lubatud viibida mänguväljakul ning alal, mis jääb tribüünide ning väljaku külje- või otsajoone vahele.
- 36.9 Kodumängu korraldav Klubi peab kindlustama, et staadioni territooriumil oleks piisaval arvul käte desinfitseerimise punkte, mis asuksid enimkäidavates kohtades.

Artikkel 37 – Meditsiiniline abi

- 37.1 Igal võistkonnal peab olema mängul kaasas esmaabikott, mis sisaldab järgmist:
- a) kummikindad,
 - b) käärid,
 - c) ühekordsed külmakotid või külmakotid eraldi termoses,
 - d) haavapuhastusvahendid (nt antiseptiline aerosool Acept, 3%-line vesinikülihapendilahus),
 - e) haavapuhastuspadjad,
 - f) erineva suurusega plaastrid,
 - g) elastikside,
 - h) steriilsed sidemed,
 - i) käte desinfitseerimise vahend,
 - j) digitaalne termomeeter;

- 37.2 Kodumängu korraldav Klubi on vastutav vajaduse korral kiirabi kutsumise eest.

Artikkel 38 – Mängupallid

- 38.1 Mängupallid peavad vastama Mängureeglitega kehtestatud nõuetele ja kandma märget FIFA Quality või FIFA Quality Pro.
- 38.2 Kodumängu korraldav Klubi peab tagama mänguks vähemalt kolm (3) nõuetele vastavat ühesugust ja puhast mängupalli. Juhul kui mäng toimub lumesajus, peavad mängupallid olema ühevärvilised ja punast, oranži või muud hästinähtavat värvi.
- 38.3 Mängutempo hoidmiseks peavad olema pallid asetatud ümber väljaku.

Artikkel 39 – Pallilapsed

- 39.1 Võistlustel on pallilaste olemasolu soovituslik. Pallilapsed on vähemalt 8-aastased, kes on mängijatest erinevas ühtses riietuses.
- 39.2 Pallilapsed peavad olema asjatundlikud ja instrueeritud ning asetama palle tagasi ümber väljaku selleks ettenähtud kohtadele.

Artikkel 40 – Teadustus

- 40.1 Mängudel on teadustus soovituslik.
- 40.2 Mängu ajal edastatav informatsioon peab olema neutraalne ja informatiivne. Keelatud on poliitiliste sõnumite edastamine, vägivallale õhutamine ja vastase või kohtunike halvustamine.

Artikkel 41 – Mängukava

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

XI MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED

Artikkel 42 – Võistkondade saabumine

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

Artikkel 43 – Mänguprotokoll

- 43.1 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.
- 43.2 Mängus osalevad võistkonnad on kohustatud täitma võistkonna koosseisud vastavalt punktidele 43.3 ja kinnitama need hiljemalt 15 minutit enne mängu algust.
- 43.3 Võistkonna esindaja kannab ERIS-es mänguprotokolli kõigi mängus osalevate mängijate numbrid ja nimed ning tehnilises alas viibivate ametiisikute nimed. Mängijana mänguprotokolli kantud isikut ametiisikuna enam mänguprotokolli kanda ei ole lubatud. Kõik mänguprotokolli kantud tehnilises alas viibivad isikud peavad omama jalgpalli ametiisiku litsentsi. Mängijal, keda pole enne mängu algust mänguprotokolli kantud, ei ole õigust mängus osaleda.

- 43.4 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.
- 43.5 Juhul, kui Klubi poolt enne mängu protokolli kantud mängija või ametiisik ei tulnud mängule, tuleb sellest enne või peale mängu, kui see selgub mängu jooksul, teavitada kohtunikku, kes mängija protokollist eemaldab ja sellekohase teavituse protokollis kirjutab.
- 43.6 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.
- 43.7 Võistkond võib ühes kohtumises mänguprotokolli kanda kuni kakskümmend (20) mängijat. Mängu peavad alustama need üksteist (11) mängijat, kes on märgitud alkoosseisu mängijateks. Ülejäänud mängijad on vahetusmängijad. Kapteni ja väravavahi nimed tuleb mänguprotokollis ära märkida.
- 43.8 Iga mängija peab mänguprotokolli olema kantud erineva numbriga ja numbrid mänguvormidel peavad vastama mänguprotokollis toodud numbritele.
- 43.9 Kapteni ja väravavahi nimed tuleb mänguprotokollis ära märkida.
- 43.10 Minimaalne mängijate arv väljakul on seitse (7). Vähema mängijate arvu korral mängu ei alustata, võistkonnale arvestatakse kaotus, vastasvõistkonnale võit ning mängutulemuseks märgitakse -:+.
- 43.11 Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisus väljakule vähem kui seitse (7) mängijat, siis mäng lõpetatakse ja vähemusse jäänud võistkonnale arvestatakse kaotus ning vastasvõistkonnale võit, mängutulemuseks märgitakse - : ... (vastaste poolt löödud väravate arv).
- 43.12 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.
- 43.13 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.
- 43.14 Mängus võivad mängida ainult need vahetusmängijad, kelle nimed on kantud mänguprotokolli. Mängija, kes on välja vahetatud, enam uuesti mängus mängida ei saa.
- 43.15 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 44 – Mänguprotokollis esitatud mängijate asendamine

44.1 Kui mänguprotokolli võistkondade koosseisu lehed on mõlema Klubi poolt elektrooniliselt täidetud ja kinnitatud ning kui mäng ei ole veel alanud, tuleb kinni pidada järgmistest põhimõtetest:

44.1.1 kui keegi mänguprotokollis esimesena esitatud üheteistkümnest (11) mängijast ei saa mingil põhjusel mängu alustada, v.a kohtuniku poolt eemaldatud mängija, võib teda asendada ükskõik millise protokolli kantud vahetusmängijaga. 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.

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

44.1.3 kohtuniku poolt enne mängu algust eemaldatud väljakumängija võib asendada ükskõik millise protokolli kantud vahetusmängijaga. Kohtuniku poolt enne mängu algust eemaldatud vahetusmängijat asendada ei ole võimalik. Mõlemal juhul väheneb vahetusmängijate arv, kuid lubatud vahetuste arv mängus jääb samaks.

Artikkel 45 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine

45.1 Enne mängu algust rivistab kohtunik mõlemad võistkonnad üles.

45.2 Ausa mängu tunnustamiseks soovitatakse mängijatel ülesrivistuse järel ning pärast mängu lõpuviilet suruda oma vastasmängijate ja kohtunikega kätt.

Artikkel 46 – Mängijate vahetamine

46.1 Mängu vältel tohivad mõlemad võistkonnad teha seitse (7) vahetust, kasutades selleks viite (5) mänguseisakut. Mängu vaheajal tehtavad vahetused ei vähenda seejuures tehtavate mänguseisakute arvu.

46.2 Mängu vältel tohivad vahetusmängijad lahkuda tehnilisest alast soojenduse tegemiseks. Ala, kus soojendust tehakse, määrab kohtunik. Korraga tohib soojendust teha mõlemast võistkonnast kuni viis (5) vahetusmängijat koos soojendust läbiviiva juhendajaga, kes on mänguprotokolli kantud ametiisikuna.

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

Artikkel 47 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele

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

47.2 Võistlustel tohib tehnilises alas viibida kuni kuus (6) Klubi ametiisikut ja kuni üheksa (9) vahetusmängijat, st kokku kuni viisteist (15) inimest.

Mänguprotokollis peavad olema välja toodud nende isikute nimed ja funktsioonid ning nad peavad viibima mängu ajal tehnilises alas.

- 47.3 Tehnilises alas ei ole lubatud mängu ajal suitsetada.
- 47.4 Mängust eemaldatud mängija ei tohi viibida tehnilises alas, vaid peab lahkuma tribüünile või riietusruumi.
- 47.5 Kohtuniku poolt tehnilisest alast eemaldatud ametiisik 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.

Artikkel 48 – Mänguprotokolli täitmine, edastamine EJL-le ja avalikustamine

- 48.1 30 minuti jooksul pärast mängu lõppu kannab kohtunik ERIS-es mänguprotokolli mängus löödud väravad ja vahetused koos minutiga 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.
- 48.2 Võistkonna esindaja on kohustatud pärast mängu lõppu tutvuma mänguprotokolliga EJL-i kodulehel veendumaks, et kõik mängusündmused on õiged. Kuni 72 tundi pärast mängu lõppu on võistkonna esindajatel õigus paranduste tegemiseks saata e-kiri aadressile protokollid@jalgpall.ee.
- 48.3 Mänguprotokoll avalikustatakse EJL-i kodulehel.
- 48.4 Protesti esitamise korral toimitakse vastavalt artiklile 55.

XII KOHTUNIKUD

Artikkel 49 – Kohtunikud

- 49.1 EJL määrab Võistluste mängudele määratletud kriteeriumitele vastava väljakukohtuniku ja kaks abikohtunikku.
- 49.2 Kohtunikud ja abikohtunikud on EJL-i ametlikeks isikuteks mängul.
- 49.3 Kohtunikud peavad mängupaika saabuma hiljemalt 30 minutit enne mängu algust.
- 49.4 Pärast mängu paneb väljakukohtunik võistkondadele Ausa mängu hinded.

Artikkel 50 – Kohtunike hilinemine/mitteilmumine

- 50.1 Kui kohtunik ja/või abikohtunikud ei ole saabunud mängupaika 30 minutit enne mängu algust, tuleb sellest otsekohe teatada EJL-i. EJL võtab vastu otsuse, kuidas olukorda lahendada. Kui EJL otsustab kohtuniku, abikohtunikud ja/või neljanda ametniku välja vahetada, on selline otsus lõplik.

Artikkel 51 – Kohtuniku terviserike

- 51.1 Kui kohtunik ei saa haiguse, vigastuse vm terviserikke tõttu mängu alustada või oma tööd jätkata, vahetab kohtuniku välja esimene abikohtunik. Kui abikohtunik puudub, jääb mäng ära või see katkestatakse ning toimitakse vastavalt artiklile 23 või 24.

XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE

Artikkel 52 – EJL distsiplinaareeskirjad

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

Artikkel 53 – Hoiatused ja eemaldamised

- 53.1 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.
- 53.2 Mänguväljakult või tehnilisest alast eemaldatud mängija peab lahkuma mänguväljakult või tehnilisest alast ning siirduma koheselt riietusruumi või tribüünile.
- 53.3 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.
- 53.4 Mängija ja võistkonna ametiisik on automaatselt diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud Võistlustel peetavaks mänguks pärast igat kolmandat erinevas mängus saadud hoiatust, mille eest ta ei ole karistust kandnud. Ühes mängus saadud kaks hoiatust, mille eest mängija või võistkonna ametiisik eemaldatakse, eraldi hoiatuste arvestusse ei lähe.
- 53.5 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 jätnud nõutud arvu mängu vahele liigas, kus ta sai karistuse, mis tingis mängu või mängude vahelejätmise.
- 53.6 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 alas enne, kui ta on jätnud 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.
- 53.7 Hoiatused ei kandu ühest liigast, sarjast ega hooajast teise.
- 53.8 Mängukeeld, v.a tähtajaline mängukeeld, ei kandu ühest sarjast teise.
- 53.9 Üksikud kollased kaardid, millele ei ole järgnenud mängukeeldu, aeguvad peale põhiturniiri lõppu ja üleminekumängudele / liigavõitjate mängudele edasi ei kandu.

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

- 53.10 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.
- 53.11 Kui mängija eemaldatakse võistkonna viimasest Võistluste põhiturniiri, ülemineku- või liigavõitjate mängust, 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.
- 53.12 Kui treener või ametiisik eemaldatakse võistkonna viimasest Võistluste põhiturniiri, ülemineku- või liigavõitjate mängust, 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.
- 53.13 Mängija, kes mängib mitmes liigas, ei tohi enne mängida teistes liigades, kui ta on jätnud nõutud arvu mängu vahele liigas, kus ta sai karistuse, mis tingis mängu või mängude vahelejätmist, v.a punktides 53.16 – 53.18 kirjeldatud juhtudel. Pärast mängu vahelejätmist võib mängija teistes liigades osaleda mitte varem kui järgmisel päeval.
- 53.14 Duubelvõistkonna mängija puhul arvestatakse rahvaliiga põhivõistkonnas saadud karistuse eest vahele jäetud mäng kolme (3) mängu hulka, mida tal vastavalt juhendi punktile 33.11 on lubatud põhivõistkonna eest mängida.
- 53.15 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.
- 53.16 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 ja liigavõitjate mängus), kui ta on karistuse saamise hetkeks põhivõistkonna eest mänginud vähemalt sama palju või rohkem mängu kui duubelvõistkonna eest.
- 53.17 Juhul kui mängija vahetab hooaja sees kahe hooaja vahel Klubi või võistkonda, peab ta nõutud arvu mängu vahele jätma liigas, kus mängib võistkond, millesse mängija üles antakse v.a punktis 53.15 toodud juhul.
- 53.18 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.
- 53.19 EJL ei ole kohustatud teavitama võistkondi mängudes saadud hoiatustest ja eemaldamistest. Mängijate saadud hoiatuste ja eemaldamiste arvestuse eest vastutab Klubi.

Artikkel 54 – Sanksioonid juhendist tulenevatele rikkumistele

- 54.1 Osavõtvad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta juhendi punktis 42.1 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 (- : +).
- 54.2 Loobumiskaotuse, kaasa arvatud üleminekumängul antud loobumiskaotuse puhul, jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused. Vastasvõistkonna karistused loetakse kantuks.
- 54.3 Loobumiskaotuse andnud võistkonna Klubi, kes on EJK-i ja vastasvõistkonna Klubi loobumiskaotuse andmisest teavitanud vähemalt mängule eelneva tööpäeva kella 17.00-ks, tasub EJK-ile 150 euro suuruse summa. Klubi, kes EJK-i ja vastasvõistkonna Klubi oma võistkonna loobumiskaotuse andmisest ei teavita või teavitab sellest mängupäeval, tasub EJK-ile 300 euro suuruse summa. Ühe hooaja jooksul kaks (2) loobumiskaotust andnud võistkond diskvalifitseeritakse.
- 54.4 Võistlustest pärast registreerimistähtaega loobunud võistkonna Klubil tuleb EJK-ile tasuda 300 euro suurune trahvisumma.
- Võistlustest pärast esimest mängu loobunud võistkond diskvalifitseeritakse ning Klubil tuleb EJK-le tasuda 300 euro suurune trahvisumma.
- 54.5 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 annuleeritakse. Kõik nendes mängudes saadud hoiatused ja eemaldamised jäävad jõusse. Mängukeeldu kandev vastasvõistkonna mängija peab vahele jätma järgmise reaalselt toimuva mängu.
- 54.6 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.
- 54.7 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.
- 54.8 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 54.9 sätestatud.
- 54.9 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. Vastasvõistkonnale arvestatakse võit ja tabelisse kantakse kolm (3) punkti. Määrusi rikkunud võistkonna väravad annuleeritakse ja mängutulemuseks märgitakse – : ... (vastaste poolt löödud väravate arv). Vastasvõistkonna poolt löödud väravad

jäävad kehtima. Samuti jäävad jõusse kõik mängus saadud hoiatused ja eemaldamised. Määrusi rikkunud võistkonna diskvalifitseeritud mängijate, sh mängus osalenud mängija, eelnevad karistused loetakse kantuks.

54.10 Juhul, kui Klubi on rikkunud juhendit mille tulemusel tuleb võistkonnal sama vea eest tühistada rohkem, kui kolm (3) mängu, otsustab sanktsiooni Distsiplinaarkomisjon.

54.11 Juhul, kui võistkonna treener 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) EJL-i egiidi all toimivas mängus, karistatakse reeglit rikkunud võistkonna treenerit automaatselt ühe (1) mängulise võistkonna juhendamise ja tehnilises alas viibimise keeluga võistlustel, kus reeglit rikuti. Treeneri süsteemne juhendipunkti rikkumine edastatakse menetlemiseks Distsiplinaarinspektorile.

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

54.12 Kui mängija osaleb ühe (1) päeva jooksul rohkem kui ühes (1) EJL-i egiidi all toimivas mängus, karistatakse määrusi rikkunud võistkonna Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga.

54.13 Kui võistkond saab hooaja jooksul kolmandat või enam korda ühes (1) Võistluste mängus viis (5) või rohkem hoiatust, seejuures võrdsustatakse eemaldamine kahe hoiatusega, esitatakse asi distsiplinaarorganile menetlemiseks.

54.14 Muude artiklis käsitlemata juhendi nõuete rikkumiste korral rakendatakse Klubi suhtes lisas 4 toodud sanktsioone või esitatakse asi distsiplinaarorganile menetlemiseks. Lisaks võib EJL edastada asja distsiplinaarorganile täiendava karistuse määramiseks.

Artikkel 55 – Protesti esitamine

55.1 Protesti saab esitada:

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

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

55.3 Võistkond peab kohtuniku protesti sisseandmisest teavitama mängu lõppedes, misjärel kohtunik märgib ERIS-e mänguprotokolli märkuste lahtris info protesti sisseandmise kohta.

55.4 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 tähtjaks ka vastaspoolle, et vastaspool saaks koostada asjasse puutuva omapoolse selgituse.

- 55.5 Protest, mis ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu.
- 55.6 Protesti esitamisel tuleb 24 tunni jooksul maksta EJL-i arveldusarvele kaitsjon, mille suurus on 100 eurot.
- 55.7 Protesti rahuldamisel kaitsjon tagastatakse.
- 55.8 Protesti arutamine toimub EJL-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis sätestatud protseduurireegleid järgides.
- 55.9 Protesti suhtes tehtud otsusele rakendatakse EJL-i distsiplinaarinspektori ja komisjoni reglemendis distsiplinaarorgani otsuse kohta sätestatud.

XIV DOPING. MÄNGUKÄIGU JA TULEMUSE EELNEV FIKSEERIMINE

Artikkel 56 – Doping

- 56.1 Dopingut kasutamiseks loetakse dokumendis „Eesti dopinguvastased reeglid“ sätestatud dopinguvastaste reeglite ühe- või mitmekordset rikkumist.
- 56.2 Dopingut kasutamine on keelatud ja karistatav. Dopinguvastaste reeglite rikkumise korral algatab EJL rikkuja suhtes distsiplinaarmenetlust.
- 56.3 Mängijat võidakse dopingut suhtes testida mistahes ajal. Klubid ja mängijad on kohustatud tegema Eesti Antidoping Sihtasutuse esindajatega (sh ametnike ja dopingutestijatega) igakülgset koostööd, sh andma infot treeningute kohta.
- 56.4 Iga mängija peab olema valmis dopingukontrolliks. Dopingkontrollist keeldumist või dopingukontrollist kõrvalehoidmist käsitletakse dopingureegli rikkumisena.
- 56.5 Võistlustel viiakse dopingukontroll läbi pisteliselt. Mängijaid, kes peavad andma dopinguproovi, teavitatakse esimesel võimalusel peale mängu lõppu.
- 56.6 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 mitteilmumine loetakse võrdseks positiivse dopinguprooviga.
- 56.7 Kodumängu korraldab Klubi peab tagama dopinguproovi võtmiseks vastavad tingimused.

Artikkel 57 – Mängukäigu ja tulemuse eelnev fikseerimine

- 57.1 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 Võistlustel, millest mängija osa võtab.
- 57.2 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 LÖPPSÄTTED

Artikkel 58 – Vaidluste lahendamine

- 58.1 Juhendist tulenevate vaidluste lahendamiseks kohaldatakse „EJL-i põhikirja“ IV peatükis sätestatud.

Artikkel 59 – Täpsustav asjaolu

- 59.1 Juhendi mõistes loetakse Klubiks ka selline meistrivõistlustel osalev iseseisev võistkond, kes ei ole välja pandud ühegi Klubi poolt.

Artikkel 60 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid

- 60.1 Juhendis käsitlemata küsimustes on otsuste, v.a distsiplinaarasjad, ja erandite tegemise pädevus juhendi rakendusallas Peasekretäril. Peasekretäri otsused on lõplikud.
- 60.2 Erakorraliste asjaolude ja väärmatu jõuga seotud otsuste tegemise pädevus juhendi rakendusallas on vaid Juhatusel.

Artikkel 61 – Lisad

- 61.1 Kõik lisad moodustavad juhendi lahutamatu osa.

Artikkel 62 – Jõustumine

- 62.1 Juhend on kinnitatud EJL-i juhatuse poolt 19. november 2025. a ja kehtib jalgpalli 2026. a hooajal.

LISA 1: Aus mäng

Ausa mängu määratlus

Aus mäng väärtustab ausas konkurentsivõimset 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 Klubid ja nende esindajad ning ametiisikud ja kõik isikud, kes täidavad Klubi poolt määratud ametikohustusi, sh treenerid, mängijad, Klubi/võistkonna toetajad ja teised pealtvaatajad.

Eeltoodud isikud peavad hoiduma igasugusest käitumisest, mis kahjustab või võib kahjustada EKL-i poolt organiseeritud või korraldatud mängu või Võistluste aususe põhimõtet ning kohustub tegema EKL-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 EKL-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 mängu tagajärg) 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 EKL-i põhikirjaliste eesmärkidega;
- isikliku või kolmandate isikute kasu eesmärgil osaleb otseselt või kaudselt panustamises või sellega sarnases tegevuses ennustusmängudes mängu tulemuse või käigu peale EKL-i või tema poolt korraldavatel võistlustel, milles osaleb tema või tema lähedase isiku võistkond. Kasu saamise all mõistetakse nii finantsilist kui igasugust muud kasu;
- kasutab ja/või edastab teistele talle jalgpallialase tegevuse kaudu teatavaks saanud mitteavalikku infot, teeb ebaeetilisi avaldusi, kutsub üles provokatiivsele käitumisele, rikub või võib oma käitumisega rikkuda jalgpalli mainet või EKL-i poolt tunnustatud mängu või võistluste aususe põhimõtet;
- rikub oma käitumisega üldisi häid käitumisharjumusi- ja tavasid;
- edastab spordiüritusel ükskõik millisel viisil üritusega sobimatu sõnumi, sh poliitilise või solvava jms;

- ei järgi EJK-i ja/või tema organite (sh distsiplinaarorganite) poolt tehtud otsuseid või juhiseid või FIFA või Rahvusvahelise Spordi Arbitraažkohtu (CAS) 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 EJK-i temale tehtud ettepanekust mõjutada mängu või võistluse käiku ja/või tulemust;
- vabatahtlikult ja viivitamatult ei teavita EJK-i ükskõik millisest talle teada olevast rikkumisest ülaltoodud käitumispõhimõtetes.

B - Ausa mängu hindamine

Sissejuhatus

Ausa mängu propageerimiseks korraldab EJK igal hooajal madalamate liigade 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 mängu kohtunik mänguprotokolli sisestades Ausa mängu hindamise vormi.

Hindamismeetodid

Hindamisvormil on esitatud kolm 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.

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

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

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 kohtunik arvestada nende rikkumiste, mille eest kaart mängijale määrati, tõsidust.

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 kohtunik arvestada nende rikkumiste tõsidust, mille eest kaart mängijale määrati.

Üldhinne

Üldhinde väljaarvutamiseks liidetakse ühele võistkonnale kõikide kriteeriumite eest antud punktid ja jagatakse 3-ga.

Ühes mängus on võimalik saada maksimaalselt kolmkümmend (30) punkti.

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

LISA 2: Klubi kinnitus

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;

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 kaheastmeliste 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 nimi:

Allkirjaõiguslik isik:

Allkiri:

Koht/Kuupäev:

LISA 3: Liigade võitjate finaalide korraldamine

VALDKOND	KIRJELDUS/TEGEVUS	KOHUSTUSLIK/ SOOVITUSLIK	VASTU- TAJA	FINANT- SEERIJA
<u>Staadion ja selle varustus</u>				
Staadion	Mäng toimub selle võistkonna kodustaadionil, kellel on turniiritabelis rohkem punkte.	Kohustuslik	Klubi	Klubi
Mänguväljak	Mänguväljaku ettevalmistamine vastavalt „Mängureeglitele“	Kohustuslik	Klubi	Klubi
Riietusruumid	Mõlemale võistkonnale ning kohtunikele peavad olema tagatud riiete vahetamise ja pesemisvõimalused staadionil või selle vahetus läheduses	Kohustuslik	Klubi	Klubi
Vahetusmängijate pingid	Staadionil peavad olema mõlemale võistkonnale vähemalt 6 istekohaga (soovituslikult 13 istekohaga ning varikatusena) vahetusmängijate pingid	Kohustuslik	Klubi	Klubi
Lipud	Mängul peavad olema heisatud Eesti ja osalevate Klubide lipud. Lisaks võivad olla heisatud UEFA, FIFA, UEFA Respect, linna vm lipud	Soovituslik	EJL	EJL
Tabloo	Staadionil peab olema mänguseisu kajastav tabloo	Soovituslik	Klubi	Klubi
<u>Kohtunikud</u>				
Kohtunike määramine	EJL määrab mängule kohtuniku ja kaks abikohtunikku	Kohustuslik	EJL	EJL
<u>Meedia</u>				
Pressiteade	Pressiteate koostamine ja edastamine	Kohustuslik	EJL	EJL
Mängueelne ankeet	Mängueelse informatsiooni ankeedi täitmine ERIS-es hiljemalt 3 tööpäeva enne mängu.	Kohustuslik	Klubi	
Mänguinfo	Mänguinfo levitamine meedias ning Klubi kodulehel	Soovituslik	Klubid	Klubid
Fotograafid mängul	Fotograafid peavad olema eristatavad ja viibima mängu ajal selleks ettenähtud kohtadel	Kohustuslik	EJL	EJL
Mängu salvestamine	Koduklubi võib mängu salvestada algusest lõpuni kaameraga võimalikult heas kvaliteedis ja toimetama mängu salvestuse EJL-i hiljemalt mängule järgneva tööpäeva jooksul	Soovituslik	Klubi	Klubi

Mängukava	Koduklubi võib koostada ja trükkida mängukava, mis sisaldab mängu nimetust, kohta ja aega, mängivate võistkondade koosseise koos mängijate numbritega, kodumängu korraldava Klubi kontaktandmeid ja muud informatsiooni. Mängukava võib asendada ka „start-list“	Soovituslik	Klubi	Klubi
<u>Ohutus ja turvalisus</u>				
Turvatootajad	Mängul on soovituslik turvalisuse eest vastutava isiku kohalolek.	Soovituslik	EJL	EJL
Meditsiinitöötaja	Arsti või meditsiinitöötaja kohalolek mängul on soovituslik.	Soovituslik	EJL	EJL
Kanderaamid	On soovituslik, et mängu ajal oleks väljaku ääres kanderaam.	Soovituslik	Klubi	Klubi
<u>Mängukorraldus</u>				
Mängu korraldaja	Mängu korraldaja on EJL koos koduvõistkonna Klubiga			
Helitehnika	Staadionil peab olema piisava võimsusega helisüsteem	Kohustuslik	Klubi	Klubi
Teadustus	Mängudel peab olema teadustaja, kes edastab teateid eesti ning enamusele pealtvaatajatele arusaadavas keeles	Kohustuslik	Klubi	Klubi
Piletimüük	Piletimüügi korraldamine mängudel on soovituslik, piletite eest saadav tulu kuulub mängu korraldavale Klubile	Soovituslik	Klubi	Klubi
Toitlustus	Mängudel võib olla korraldatud karastusjookide ja suupistete müük pealtvaatajatele. Lubatud on müüa vaid vähese alkoholisisaldusega (alla 6 protsendi) jooke	Soovituslik	Klubi	Klubi
Mängupallid	Mänguks peab olema tagatud vähemalt viis (5) ühesugust ja „Mängureeglitele“ vastavat mängupalli	Kohustuslik	Klubi	Klubi
Pallilapsed	Võistkondade soojenduse ja mängu ajal peab staadionil olema vähemalt neli (4) pallilast, kes on vähemalt 8-aastased. Pallilapsed peavad olema asjatundlikud ja instrueeritud asetama palle tagasi ümber väljaku selleks ettenähtud kohtadele.	Kohustuslik	Klubi	Klubi
Sildid ja viidad	Mängijate ja kohtunike riietusruumid ning varumängijate pingid peavad olema sildistatud, muud viited staadionil on soovituslikud	Kohustuslik/ soovituslik	Klubi	Klubi

Mängueelne koosolek	45 minutit enne mängu algust toimub staadionil koosolek, millest võtavad osa EJK-i poolt mängule määratud kohtunikud, mõlema võistkonna esindajad, ning mängu korraldaja	Kohustuslik	EJK	EJK
Ametlik mängu fotograaf	Mängul peab olema ametlik fotograaf. Liiga võitjast tehakse peale autasustamist ametlik foto liigavõitja bänneri taustal, mille tagab EJK	Kohustuslik	EJK	EJK
<u>Autasustamine</u>				
Karikas	EJK autasustab liiga võitjat karikaga	Kohustuslik	EJK	EJK
Medalid,	EJK autasustab kõikide liigade võitja võistkonna liikmeid medalitega. Liigavõitjate finaalmängus teiseks tulnud võistkonna liikmeid autasustatakse medalitega	Kohustuslik	EJK	EJK
Autasustaja	Auhinnad annab üle EJK esindaja	Kohustuslik	EJK	EJK

LISA 4: Tasud ja sanktsioonid

Tasud:	Summa (eurodes)
Liiga liikmemaks	<u>1200</u>
Kautsjon protesti esitamisel	100
Kautsjon apellatsioonikomisjonile	1000
Mänguaja ja -koha muutmise taotluse esitamine tähtajast hiljem	50
Täiendav mängijate ülesandmine peale ettenähtud tähtaega	200
Sanktsioonid:	
Loobumiskaotus etteteatamise korral	150
Loobumiskaotus mitteetteteatamise korral	300
Võistkonna Võistlustelt mahavõtmine	300
Mänguõigust mitteomava mängija/ametiisiku mänguprotokolli kandmine või osalemine mängus	150
Jalgpalli ametiisiku litsentsi mitteomava ametiisiku või treeneri kandmine mänguprotokolli.	150
Mängija osalemine rohkem kui ühes (1) EJL-i egiidi all toimivas mängus päevas	100
Mänguväljaku puudulik ettevalmistus	kuni <u>100</u>
Pesemisvõimaluse puudumine	kuni 100
Piisava arvu pallide puudumine	<u>kuni 50</u>
Koosseisude mittetähtaegne sisestamine/kinnitamine ERISes	<u>kuni 50</u>