



# **Eesti 2024. a väikeste karikavõistluste juhend**

Kinnitatud EJL-i juhatuse poolt 18.03.2024

## SISUKORD

<b>Preambul</b> .....	<b>4</b>
<b>I ÜLDSÄTTED</b> .....	<b>4</b>
Artikkel 1 – Reguleerimisala .....	4
Artikkel 2 – Mõisted .....	4
Artikkel 3 – Organiseerimine .....	6
Artikkel 4 – Kommertsõigused .....	6
Artikkel 5 – Intellektuaalomandi õigused .....	6
<b>II OSAPOOLTE KOHUSTUSED</b> .....	<b>7</b>
Artikkel 7 – EJL-i kohustused .....	7
Artikkel 8 – Jalgpalliklubide kohustused .....	7
Artikkel 9 – Mängijate ja Klubi ametiisikute kohustused .....	8
<b>III AUTASUSTAMINE</b> .....	<b>9</b>
Artikkel 10 – Karikas, diplomid ja medalid .....	9
<b>IV OSAVÕTJAD JA VÕISTLUSTELE REGISTREERIMINE</b> .....	<b>10</b>
Artikkel 11 – Võistlustest osavõtjad .....	10
Artikkel 12 – Võistkonna registreerimine ja liikmemaks .....	10
Artikkel 13 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus .....	10
<b>V MÄNGUREEGLID JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM</b> .....	<b>11</b>
Artikkel 14 – Mängureeglid .....	11
Artikkel 15 – Vaheaeg poolaegade vahel .....	11
Artikkel 16 – Võistluste süsteem .....	11
Artikkel 17 – Mängupallid .....	11
Artikkel 18 – Mängujärgsed penaltid .....	11
<b>VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD</b> .....	<b>11</b>
Artikkel 19 – Mängupäevad .....	11
Artikkel 20 – Mängu alguse kellaajad .....	12
Artikkel 21 – Mängukoha ja -aja muutmine .....	12
Artikkel 22 – Mängu ärajäämine .....	13
Artikkel 23 – Mängu katkestamine .....	13
Artikkel 24 – Mängu ära jäämine või katkestamine Klubi süü tõttu, mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad .....	14
<b>VII STAADIONID</b> .....	<b>14</b>
Artikkel 25 – Nõuded staadionitele .....	14
<b>VIII MÄNGUVORMID</b> .....	<b>16</b>
Artikkel 29 – Mänguvormid .....	16
<b>IX MÄNGUDE KORRALDAMINE</b> .....	<b>16</b>
Artikkel 30 – Mängude korraldamine .....	16
Artikkel 31 – Võistluste finaal .....	17
Artikkel 32 – Mängueelse informatsiooni ankeet .....	17
Artikkel 33 – Mängueelne koosolek .....	17
<b>X MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED</b> .....	<b>17</b>

Artikkel 34 – Võistkondade saabumine .....	17
Artikkel 35 – Mänguprotokoll .....	18
Artikkel 36 – Mänguprotokollis esitatud mängijate asendamine .....	19
Artikkel 38 – Mängijate vahetamine.....	20
Artikkel 40 – Mänguprotokolli täitmine, edastamine E JL-ile ja avalikustamine .....	20
<b>XI KOHTUNIKUD .....</b>	<b>21</b>
Artikkel 41 – Kohtunikud.....	21
Artikkel 42 – Kohtunike hiline mine/mitteilmumine.....	21
Artikkel 43 – Kohtuniku terviserike .....	21
<b>XII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE .....</b>	<b>21</b>
Artikkel 45 – Hoiatused ja eemaldamised .....	21
Artikkel 46 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele.....	23
Artikkel 47 – Protesti esitamine .....	24
Artikkel 48 – Doping .....	25
Artikkel 49 – Mängukäigu ja tulemuse eelnev fikseerimine .....	25
<b>XIII LÕPPSÄTTED .....</b>	<b>25</b>
Artikkel 50 – Vaidluste lahendamine .....	25
Artikkel 51 – Täpsustav asjaolu.....	25
Artikkel 52 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid .....	25
Artikkel 53 – Lisad .....	26
Artikkel 54 – Jõustumine .....	26
<b>LISA 1 – Aus mäng .....</b>	<b>27</b>
<b>LISA 2 – Mängukorraldamise soovitused.....</b>	<b>29</b>
Artikkel 1 – Lipud.....	29
Artikkel 2 – Turvalisus ja ohutus.....	29
Artikkel 3 – Meditsiiniline abi .....	29
Artikkel 4 – Mängupallide arv .....	30
Artikkel 5 – Pallilapsed .....	30
Artikkel 6 – Teadustus.....	30
<b>LISA 3 – Tasud ja sanktsioonid.....</b>	<b>31</b>

## Preambul

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

## I ÜLDSÄTTED

### Artikkel 1 – Reguleerimisala

- 1.1 Juhend sätestab Eesti 2024. a väikestel karikavõistlustel (edaspidi Võistlused) osalevate ning Võistluste organiseerimisega seotud osapoolte õigusi, kohustusi ja vastutust.

### Artikkel 2 – Mõisted

- 2.1 Juhendi kontekstis on mõisted defineeritud alljärgnevalt:

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 konkurentsivõimelise 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 lisa 1.
CAS	<i>Court of Arbitration for Sport</i> on Šveitsis Lausanne's asuv Rahvusvaheline Spordi Arbitraažkohus.
Duubelvõistkond	Põhivõistkonnaga seotud madalamal liigatasandil või rahvaliigas 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.
EJL-i egiidi all	Kõik EJL-i poolt korraldatud võistlused.
ERIS	EJL-i registreerimise ja informatsiooni süsteem ehk ERIS on 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.

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 lõpeb viimase ametliku mänguga.
IFAB	<i>The International Football Association Board</i> ehk Rahvusvaheline Jalgpalli Nõukogu.
Jalgpalli ametiisiku litsents	Jalgpalli ametiisiku litsents annab isikule juriidilise aluse tegutseda EJL-i egiidi all toimuvatel võistlustel osaleva võistkonna ametiisikuna, sh olla ametiisikuna märgitud mänguprotokollis ja viibida mängu ajal tehnilises alas. Ametiisiku litsentseerimine toimub vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise ja litsentseerimise korrale. Ametiisiku litsents kehtib ühe kalendriaasta.
Jalgpalluri litsents	Õigus, mis annab mängijale juriidilise aluse osaleda Eesti jalgpalli meistri- ja karikavõistlustel. Jalgpalluri litsents kehtib ühe kalendriaasta.
Järelkasvuvõistkonnad	Põhivõistkonna Klubi noortevõistkonnad, Eliitliigas osalevad noortevõistkonnad. millesse on üles antud mängijaid, kellel on õigus vastavalt juhendile osaleda täiskasvanute meistrivõistlustel.
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 osalemiseks mängus loetakse mängija protokollis kandmist, k.a juhul, kui mängija on protokollis kantud vahetusmängijana, kuid teda sisse ei vahetata. Saaljalgpallis loetakse mängija osalemiseks mängus tema protokollis kandmist.
Mängija mängimine mängus	Mängija mängimiseks mängus loetakse seda, kui mängija on viibinud väljakul ja mänginud kasvõi ühe (1) minuti. Mängudes, kus toimuvad edasi-tagasi vahetused, loetakse mängija mängimiseks mängus tema protokollis kandmist, k.a vahetusmängijana.
Noormängija	Mängija, kellel on oma vanuse järgi õigus osaleda Eliitliigas ja Noorte Võistlustel, olenemata sellest, kas mängija osaleb täiskasvanute või noorte meistrivõistlustel.
Põhivõistkond	Võistkond, kellel on duubel- ja/või järelkasvuvõistkond.

Rahvaliiga jalgpalluri litsents	Õigus, mis annab mängijale juriidilise aluse osaleda Eesti rahvaliiga võistlustel. Rahvaliiga jalgpalluri litsents kehtib ühe kalendriaasta.
Sari	EJL- poolt korraldatavad erinev jalgpallivõistlus, näiteks Eesti meistrivõistlused, Eesti karikavõistlused, Superkarika finaal, Eesti väikesed karikavõistlused, Eesti noorte meistrivõistlused Eliitliigades, Eesti noorte meistri- ja klubidevõistlused jms.
Tehniline tsoon	Tehniline ala, neljanda kohtuniku positsioon, võistkondade ja kohtunike riietusruumid, mängijate ja kohtunike teekond riietusruumidest mänguväljakule.
UEFA	<i>Union des Associations Européennes de Football</i> ehk Euroopa jalgpalliliitustid ühendav organisatsioon.

### **Artikkel 3 – Organiseerimine**

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

### **Artikkel 4 – Kommertsõigused**

- 4.1 Juhendis tähendavad "kommertsõigused" kõiki võistlustega seotud kommerts- ja meediaõigusi ning võimalusi, muuhulgas:
  - a) kõiki kehtivaid ja/või tulevase ülemaailmseid visuaalsete, audiovisuaalsete ja heliliste ringhäälingusaadete (staatiliste ja/või liikuvate kujutiste) edastamise õigusi raadio, televisiooni või muude olemasolevate ja/või tulevaste elektrooniliste levitamishandite abil (k.a internet ja traadita tehnoloogia); ning
  - b) turundus-, sponsorlus-, reklaami-, litsentsi- ja frantsiisiõigusi koos võistlustega seotud andmete ja statistikaalaste õigustega.
- 4.2 Kõik võistlustega seotud kommertsõigused kuuluvad võistluste korraldajale – EJL-ile.

### **Artikkel 5 – Intellektuaalomandi õigused**

- 5.1 Kõik Võistlustega seotud õigused intellektuaalomandile kuuluvad ainuisikuliselt EJL-ile. Õigused intellektuaalomandile hõlmavad muuhulgas olemasolevaid või tulevase õigusi liigade, võistluste ja sarjade nimede, logode, brändide, medalite ning trofeede suhtes. Nimetatud õiguste kasutamiseks on EJL-ilt vaja saada

eelnev kirjalik nõusolek ning nende kasutamine peab alati vastama EJL-i juhenditele ja juhistele.

- 5.2 Mängupaiku ja -aegu kajastava mängukalendri ning Võistlustel peetavate mängudega seotud andmed ja statistikaalased õigused kuuluvad ainuisikuliselt EJL-ile.
- 5.3 Võistlustel on muusika esitusõiguseks EJL sõlminud lepingu Eesti Autorite Ühinguga ja selle esitamine on Klubidele tasuta.

### **Artikkel 6 – Aus mäng**

- 6.1 Kõik Võistluste mängud tuleb pidada järgides Ausa mängu, mis on kirjeldatud käesoleva juhendi lisa 1.

## **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 korraldab Võistluste finaalmängu.

### **Artikkel 8 – Jalgpalliklubide kohustused**

- 8.1 Võistlustel osaledes kohustuvad Klubid:
  - 8.1.1 järgima EJL-i põhikirja, juhendeid, otsuseid ja muid EJL-i poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente;
  - 8.1.2 järgima FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
  - 8.1.3 järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes EJL-i põhikirja artiklis 43 ning muudes EJL-i dokumentides ette nähtud kaheastmelist vaidluste lahendamise korda ning täitma vaidluse lahendanud organi otsust;
  - 8.1.4 mitte pöörduma tavakohtusse vaidlustes, millel puudub EJL-i sisene vaidluste lahendamise kord, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJL-i pädevus. Nimetatud vaidlused võib lahendamiseks esitada üksnes sõltumatule, erapooletule, Eesti seaduse alusel ja Eestis tegutsevale spordivahekohtule. Vahekohtu otsus on lõplik ja kuulub täitmisele;
  - 8.1.5 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*).
- 8.2 Klubi peab arvestust liikmemaksu, treeningtasude ja välja antud varustuse kohta.
- 8.3 Klubid vastutavad oma mängijate, ametiisikute, liikmete, toetajate ja mängude juures ametikohustusi täitvate isikute käitumise eest.

- 8.4 Kodumängu korraldav Klubi vastutab turvalisuse ja ohutuse eest enne mängu, mängu ajal ning pärast mängu.
- 8.5 Kodumängu korraldav Klubi vabastab EJL-i igasuguste kahjutasunõuete maksmisest või kohustustest kolmandate isikute suhtes, v.a juhul, kui mäng ei toimunud kohtunike mitteilumise tõttu.
- 8.6 Klubi on kohustatud kooskõlas artikliga 25 pidama oma kodumängud EJL-ile teatatud kodustaadionil, mis asub Eesti Vabariigi territooriumil. Mänge võidakse erandkorras korraldada mõnel teisel väljakul EJL-i otsusega.
- 8.7 Klubi on kohustatud tegema igakülgset koostööd EJL-i ametnikega Võistluste (sh mängude) parimaks korraldamiseks ja läbiviimiseks.
- 8.8 Kodumängu korraldav Klubi peab mängud korraldama vastavalt EJL-i dokumentides toodud nõuetele. Klubi on ainuisikuliselt vastutav kõikide mängu korraldamisega seotud kohustuste täitmise eest, kui EJL-i juhatus ei ole otsustanud teisiti.
- 8.9 Kodumängu korraldav Klubi kannab kõik mängu korraldamisega seotud kulud, v.a finaalmängu korraldamisega seotud ja mängukohtunike kulud.
- 8.10 Külalisvõistkonna Klubi kannab kõik võistkonna lähetuskulud.
- 8.11 Klubi on kohustatud tasuma tähtaegselt kõik EJL-i dokumentide alusel määratud maksud, trahvid ja tasud.
- 8.12 Klubid on kohustatud andma EJL-ile tasuta õiguse mitteäriisel 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 EJL-i või Võistluste nimel EJL-i eelneva kirjaliku loata.

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

- 9.1 Võistlustel osalevad mängijad peavad omama kehtivat jalgpalluri või rahvaliiga 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 korda;
  - 9.4.5 vaidlusalases küsimuses lõpliku (viimase astme) lahendi saamiseks, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJL-il pädevus, mitte pöörduma tavakohtusse, vaid edastama küsimuse lahendamiseks sõltumatule, erapooletule, Eesti seaduse alusel asutatud ja Eestis tegutsevale jalgpallialasele vahekohtule, tunnustades vahekohtu otsust lõplikuna ja kohustudes seda tingimusteta täitma;
  - 9.4.6 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*);
  - 9.4.7 hoiduma igasugusest käitumisest, mis kahjustab või võib kahjustada EJL-i poolt organiseeritud või korraldatud võistluste aususe põhimõtet ja kohustuvad tegema EJL-iga täielikku koostööd võitlemaks selliste tegude vastu.
- 9.5 Kõik mängijad ja ametiisikud annavad EJL-ile tasuta õiguse mitteäriisilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ja volitada teisi kasutama Võistlustel osalevate Klubi 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 ja medalid**

- 10.1 EJL autasustab Võistluste võitjaks tulnud võistkonda rändkarika ja diplomiga. Võistkonna liikmeid autasustatakse kuni 30 kuldmedaliga.
- 10.2 Võitja on vastutav karika korrashoidmise ja säilivuse eest. Juhul kui karikas kaotatakse või saab kahjustada, hüvitab Klubi EJL-ile kõik taastamisega seotud kulud. Klubi peab tagastama täiuslikus seisukorras karika EJL-ile üks kuu enne järgmist Võistluste finaali. EJL graveerib võitjaks tulnud Klubi nime karikale.
- 10.3 Võitja võib tellida EJL-ilt karikast koopiat, millele peab selgelt olema märgitud, et tegu on koopiaga.
- 10.4 Teisele kohale tulnud võistkonda autasustatakse diplomiga ja selle liikmeid kuni 30 hõbemedaliga.

## IV OSAVÕTJAD JA VÕISTLUSTELE REGISTREERIMINE

### Artikkel 11 – Võistlustest osavõtjad

- 11.1 Võistlustest võivad osa võtta kõik võistkonnad, kes on registreeritud 2024. a meistrivõistluste Teise ja madalamatesse liigadesse ning rahvaliigasse, aktsepteerivad EJL-i põhikirja, käesolevat juhendit ja teisi EJL-i poolt välja antud dokumente ning on tasunud tähtajaks liiga liikmemaksu ja kõik teised EJL-i dokumentide alusel määratud trahvid ning tasud. Võistkond, kes meistrivõistlustelt või rahvaliigast diskvalifitseeritakse, diskvalifitseeritakse ka Võistlustelt.

### Artikkel 12 – Võistkonna registreerimine ja liikmemaks

- 12.1 Meistrivõistlustel osaleva võistkonna Klubi registreerib oma võistkonna Võistlustele koos võistkonna registreerimisega meistrivõistlustele. Rahvaliiga võistkond registreerib oma võistkonna Võistlustele koos võistkonna registreerimisega rahvaliigasse.
- 12.2 Võistluste jooksul ei ole lubatud muuta võistkonna nime.
- 12.3 Liikmemaksu võistlustel ei rakendata.

### Artikkel 13 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus

- 13.1 Võistkonnadesse, kes osalevad käimasolevatel meistrivõistlustel, mängijate ülesandmist ei toimu.
- 13.2 Võistlustel tohib võistkonna eest mängida mängija, kellel on õigus mängida sama võistkonna eest meistrivõistlustel, k.a põhi-, duubel- ja järelkasvuvõistkonna mängija, välja arvatud punktides 13.4 ja 13.5 kirjeldatud juhul.
- 13.3 Põhi- ja duubelvõistkonna mängijad, kellel on vastavalt meistrivõistluste juhendile õigus osaleda Võistluste mängus, võivad ühes mängus osaleda piiranguta, st et ühes põhivõistkonna mängus tohib osaleda piiramatul arv duubelvõistkonna mängijaid ja vastupidi. Juhul kui võistkonnal on järelkasvuvõistkond, siis igas põhivõistkonna mängus tohib osaleda piiramatul arv järelkasvuvõistkonna mängijaid.
- 13.4 Võistlustel ei ole lubatud osaleda mängijal, kes on osalenud (olnud protokollis kantud) Eesti 2024. a meistri- või karikavõistlustel Premium, Esi- või Esiliiga B võistkonna mängus, v.a väravahil punktis 13.5 toodud juhul.
- 13.5 Võistlustel ei ole lubatud osaleda väravahil, kes on mänginud Eesti 2024. a meistri- või karikavõistlustel Premium, Esi- või Esiliiga B võistkonna mängus.
- 13.6 Mängijal on lubatud Võistlustel mängida ainult ühe võistkonna eest, sealjuures ei loeta mängimiseks seda, kui mängija on kantud mänguprotokollis, kuid ei mängi kaasa.
- 13.7 Rahvaliiga võistkonna eest tohivad Võistluste mängus osaleda kõik mängijad samadel tingimustel, nagu neil on lubatud osaleda rahvaliiga mängudel.
- 13.8 Mängija tohib ühel päeval osaleda vaid ühes (1) EJL-i egiidi all toimivas mängus.

- 13.9 Mängija, kes on sündinud 2008. aastal või hiljem, tohib seitsme (7) kalendripäeva jooksul mängida kuni kahes (2) EJL-i egiidi all toimivas mängus.

Kui võistkonnal on mängukalendrist tingituna rohkem, kui kaks (2) mängu seitsme (7) kalendripäeva jooksul, siis reeglit ei rakendata, kuid jälgida tuleb noormängija mängukoormust.

## **V MÄNGUREEGLID JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM**

### **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 kuni 15 minutit.

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

- 16.1 Võistlused toimuvad ühe mänguna karikasüsteemis esimesena loositud võistkonna kodustaadionil.
- 16.2 Kõik võistkonnad loositakse paaridesse enne igat ringi.
- 16.3 Loosimiskomisjoni kuuluvad EJL-i sekretariaadi esindajad.
- 16.4 Loosimised on avalikud.
- 16.5 Mängu viigilise tulemuse korral selgitatakse võitja viie (5) penaltilöögi tulemuse põhjal. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse penaltilöövide löömist kuni võitja selgumiseni.

### **Artikkel 17 – Mängupallid**

- 17.1 Mängupallid peavad vastama Mängureeglitega kehtestatud nõuetele ja kandma märget FIFA Quality või FIFA Quality Pro.

### **Artikkel 18 – Mängujärgsed penaltid**

- 18.1 Kui normaalaja jooksul võitja ei selgu, selgitatakse võitja mängujärgsete penaltilöövidega. Sellisel juhul järgitakse Mängureeglites kirjeldatud „Võitja selgitamise protseduuri“.
- 18.2 Kui penaltilöövide löömist ei ole võimalik lõpule viia halbade ilmastikutingimuste või olukorra kontrolli alt väljumise tõttu, kohaldatakse käesoleva juhendi artiklis 23 sätestatud.
- 18.3 Kui ühe Klubi süül ei ole penaltilöövide löömist võimalik lõpule viia, kohaldatakse käesoleva juhendi artiklis 24 sätestatud.

## **VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD**

### **Artikkel 19 – Mängupäevad**

- 19.1 Mängud toimuvad EJL-i juhatuse poolt vastu võetud Eesti jalgpalli tüüpkalendris toodud Võistluste mängupäevadel.

- 19.2 Võistlustel algavad mängud märtsis ja lõppevad septembris.
- 19.3 Ühe võistkonna kahe meistri- ja/või karikavõistluste mängu vahele peab jääma vähemalt kaks mänguvaba kalendripäeva.
- 19.4 Klubi võib kinnitatud võistluskalendris muudatuste tegemist taotleda järgmistel juhtudel:
  - 19.4.1 kui üks või enam võistkonna mängijat on seotud Eesti rahvuskoondise mänguga;
  - 19.4.2 lähtuvalt staadioni seisukorrast.

### **Artikkel 20 – Mängu alguse kellaajad**

- 20.1 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.
- 20.2 Võistluste mängu ei peeta üldjuhul rahvusvõistkondade kohapealsete ega televisiooni vahendusel ülekantavate mängudega samal ajal.
- 20.3 Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu kuni 15 minutit pärast EJK-i poolt määratud mängu algusaega.

### **Artikkel 21 – Mängukoha ja -aja muutmine**

- 21.1 Mängukohta on lubatud muuta, kui see on tingitud väljaku mängukõlbmatusest või staadioni hõivatusest, mille eest ei vastuta Klubi.
- 21.2 Mängukoha ja/või -aja muutmiseks tuleb EJK-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 19.4.1 alusel.
- 21.3 Kui Klubi esitab taotluse vähem kui kümme (10) päeva enne esialgset või uut mängu, v.a artiklis 22 toodud juhul, peab Klubi tasuma EJK-le 50 euro suuruse mänguaja muudatuse tasu koos taotluse esitamisega või vastavalt EJK-i poolt esitatud arvele. Taotlust mänguaja ja/või -koha muutmiseks, v.a artiklis 22 toodud juhul, ei ole võimalik esitada, kui mänguni on jäänud vähem kui 3 tööpäeva.
- 21.4 Mänguaja muutmiseks on vajalik vastasvõistkonna ja kodustaadioni haldaja nõusolek, mille kohta peab taotlusel olema märge.
- 21.5 Mänguaja muutmiseks punktis 19.4.1 toodud põhjusel peab Klubi esitama taotluse hiljemalt 24 tunni jooksul peale EJK-i poolse rahvuskoondise kogunemise kutse väljasaatmist.
- 21.6 Mängukoha ja/või -aja muutmise otsustab EJK-i võistluste osakond lähtudes Klubi poolt esitatud taotluse esitamise ajast, põhjendusest ja mänguaja muudatuse tasu laekumisest.

- 21.7 EJL-il on õigus teha mängukalendrisse muudatusi teavitades sellest mängus osalevate võistkondade Klubi hiljemalt kolm (3) tööpäeva enne kalendrisolevat mänguaega, v.a artiklis 22 kirjeldatud juhul.
- 21.8 Muudatus jõustub pärast EJL-i võistluste osakonna poolt vastava kinnituse saatmist mängus osalevate võistkondade Klubidele.

### **Artikkel 22 – Mängu ärajäämine**

- 22.1 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 võistluste osakonda ja vastasvõistkonda ning mäng jääb ära, v.a juhul kui EJL ja mõlemad Klubid ei leia lahendust mängu toimumiseks kalendris määratud ajal.
- 22.2 Kui võistkonnad on saabunud mängupaika ja kohtunik leiab, et mängu ei saa alustada mänguväljaku sobimatuse või halbade ilmastikutingimuste tõttu, jääb mäng ära.
- 22.3 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.
- 22.4 Ärajäänud mängu uue toimumise aja ja koha lepivad kokku võistkonnad ja kodumängu korraldab Klubi teatab selle EJL-ile kinnitamiseks hiljemalt ärajäänud mängule järgneva tööpäeva jooksul. Vaidluse korral määrab ärajäänud mängule uue aja EJL ja see otsus on lõplik.
- 22.5 Edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud katab EJL v.a juhul, kui mäng on edasi lükatud mängule sõitva Klubi süül.

### **Artikkel 23 – Mängu katkestamine**

- 23.1 Mängimiseks sobimatu väljaku, halbade ilmastikutingimuste, kohtunike terviserikke või muu ettearvamatu põhjuse tõttu peatab kohtunik mängu. Kui mängu ei ole mõistliku aja jooksul võimalik jätkata, katkestab ta mängu.
- 23.2 Kui kohtunik otsustab mängu katkestada, peavad võistkonnad mängu lõpuni mängimiseks kokku leppima uue aja ja vajadusel ka koha. Katkestatud mäng tuleb lõpuni mängida enne järgmise ringi paaride loosimist. Uue mänguaja peab koduvõistkonna Klubi EJL-ile kinnitamiseks teada andma hiljemalt mängule järgneva tööpäeva jooksul. Vaidluse korral määrab mängu lõpuni mängimiseks uue aja EJL ja see otsus on lõplik.
- 23.3 Mängu jätkamisel kohaldatakse järgmisi põhimõtteid:
- 23.3.1 mängu jätkatakse samalt seisult, mis see oli mängu katkestamise hetkel;
- 23.3.2 taasalustatud mängus võivad osaleda kõik mängijad, kellel oli õigus osaleda katkestatud mängus, 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;

- 23.3.3 kõik katkestatud mängul saadud kollased ja punased kaardid kehtivad taasalustatud mängu lõpuni;
  - 23.3.4 katkestatud mängus saadud üksikud kollased kaardid ei kandu edasi mängudele, mis peetakse enne katkestatud mängu taasalustamist;
  - 23.3.5 katkestatud mängul eemaldatud mängijat ei saa asendada ning mängu peab taasalustama sama arv mängijaid, kui neid oli väljakul mängu katkestamise hetkel;
  - 23.3.6 mängija, kes eemaldati katkestatud mängule järgneval mängul, tohib taasalustatud mängus osaleda;
  - 23.3.7 võistkond tohib taasalustatud mängus teha mängu katkestamise hetkel järelejäänud arv vahetusi;
  - 23.3.8 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.
- 23.4 Mängimiseks sobimatu väljaku, halbade ilmastikutingimuste, kohtuniku terviserikke või muu ettearvamatu põhjuse tõttu katkestatud mängu korral katab EJL edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud.

#### **Artikkel 24 – Mängu ära jäämine või katkestamine Klubi süü tõttu, mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad**

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

### **VII STAADIONID**

#### **Artikkel 25 – Nõuded staadionitele**

- 25.1 Mänge tohib pidada staadionitel, mille andmeid on Spordiregistris viimase 12 kuu jooksul uuendatud ja mis vastavad EJL-i staadionite koomisjoni poolsele dokumendile EJL-i Staadionite Standard.
- Muruväljakutele peab olem määratud vähemalt 5. kategooria. Kunstmurumänge võib pidada elastikkihi või kummi-liivatäidisega 3. põlvkonna kunstmuruväljakutel, millele on määratud Teises liigas vähemalt 4. kategooria ja madalamates liigades vähemalt 5. kategooria nõuetele.
- 25.2 Võistlustel viiakse mängud läbi võistkondade poolt meistrivõistluste ja rahvaliiga mängudeks üles antud kodustaadionitel. Juhul, kui rahvaliiga võistkonna kodustaadion ei vasta punktis 25.1 toodud nõuetele, tuleb võistkonnal leida nõuetele vastav staadion või lähtutakse punktist 25.3.

- 25.3 Rahvaliiga võistkonnal, kelle kodustaadion ei vasta punktis 25.1 toodud nõuetele, on Võistlustele registreerides võimalus loobuda Võistluste lõpuni kodustaadionil mängimisest. Loosimisel lisatakse sellised rahvaliiga võistkonnad loosikasti alles peale seda, kui koduvõistkonnad on välja loositud.
- 25.4 Võistluste finaalmängu toimumiskoha määrab EJL.
- 25.5 Staadioni mänguväljak ja rajatised peavad olema heas seisukorras ning vastama Mängureeglites esitatud ja pädevate ametiasutuste määratletud ohutus- ja turvanõuetele.
- 25.6 Naturaalmuruga staadioni mänguväljakul peab muru olema niidetud terve väljaku ulatuses ühekõrguselt ning muru kõrgus peab jääma vahemikku 20 – 40 mm.
- 25.7 On soovituslik, et kõikidel staadionitel oleks olemas elustamise ehk AED aparaat.
- 25.8 Kodumängu korraldab Klubi peab tegema maksimaalseid jõupingutusi, et mänguväljak oleks mänguks sobiv. Juhul kui mänguväljak on mängimiseks sobimatu halbade ilmastikutingimuste tõttu, juhitudakse artiklitest 22 või 23.

### **Artikkel 26 – Rietusruumid ja pesemisvõimalus**

- 26.1 Teise liiga võistkonna kodumängul peavad mängijatele ja kohtunikele olema riietus- ja tualettruumid, mis vastavad järgmistele nõuetele:
- 26.1.1 duširuumid peavad olema eraldi, puhtad ja korrakohaselt hooldatud (vähemalt 3 töökorras dušši ühe Klubi kohta ja vähemalt üks töökorras dušš kohtunikele);
- 26.1.2 mängijatel ja kohtunikel peavad olema WC-d, mis on eraldi vaatajatele mõeldud WC-dest;
- 26.1.3 võistkondade riietusruumid peavad olema piisavalt suured (vähemalt 18 istekohta ühe võistkonna kohta);
- 26.1.4 kohtunike riietusruum peab olema piisavalt suur (vähemalt 3 istekohta ja 1 laud).
- 26.2 Mängijate ja kohtunike riietusruumid peavad olema heas korras ja hiljemalt võistkondade saabumise ajaks mänguks ettevalmistatud.
- 26.3 Madalamate liigade ja rahvaliiga võistkondade kodustaadionil, kus puuduvad riietusruumid, peab kodumängu korraldab Klubi kindlustama vastasvõistkonnale ja kohtunikele riide vahetamise ja pesemisvõimaluse kodustaadioni vahetus läheduses. Riietusruumide kasutamise ja pesemisvõimalustega kaasneva kulu kannab kodumängu korraldab Klubi.

### **Artikkel 27 – Kell ja tabloo**

- 27.1 Mängu toimumise ajal võib staadioni kellal näidata mänguaega tingimusel, et kell peatatakse mõlema poolaja normaalaja lõppedes, st pärast 45 ja 90 minutit.
- 27.2 Mänguseisu kajastava tabloo olemasolu Võistluste mängudel on soovituslik. Elektroonilisel tablool on mänguolukordadest korduste näitamine keelatud.

## **Artikkel 28 – Tehniline ala ja vahetusmängijate pink**

- 28.1 Staadionil peavad olema mõlemale võistkonnale vähemalt kaheksa (8) istekohaga (soovituslikult kuni 14 istekohaga ja varikatusega) vahetusmängijate pingid.
- 28.2 Vahetusmängijate pingid peavad asetsema märgistatud tehnilises alas. Tehnilised alad peavad asetsema vähemalt 1 m kaugusel küljejoonest ning keskjoonest võrdselt minimaalselt 5 m kaugusel.

## **VIII MÄNGUVORMID**

### **Artikkel 29 – Mänguvormid**

- 29.1 Mänguvorm peab vastama Mängureeglitele (Reegel 4). Kui mänguvorm ei vasta reeglitele, ei lubata mängijat väljakule.
- 29.2 Klubi registreerib 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.
- 29.3 Väravavahi särk ning põlvikud peavad erinema nii oma kui ka vastasvõistkonna väljakumängijate vormist (väravavahi põlvikud võivad olla sama värvi, kui oma võistkonna väljakumängijate põlvikud). Juhul kui väravavahi mänguvormi värvid kattuvad väljakumängijate mänguvormi värvidega, vahetab mänguvormi alati väravavaht, olenemata sellest, kas ta on kodu- või külalisvõistkonna väravavaht.
- 29.4 Mängusärgi alt välja paistev alussärk peab olema ühevärviline ja ühtima mängusärgi varruka põhivärviga või olema täpselt sama mustriaga nagu varrukas. Pükste alt välja paistev alusriietus peab ühtima pükste põhi- või alumise osa värviga. Kõik võistkonna mängijad peavad kandma samasugust alusriietust.
- 29.5 Ühe mänguvormi särgil ja pükstel peavad olema samad numbrid.
- 29.6 Numbrid mängusärkidel peavad olema vahemikus 1-99. Numbriga 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 numbrilise aluse ja nime aluse olema ühte värvi.
- 29.7 Numbrid mängupükstel peavad olema vahemikus 1-99 ja paiknema pükste paremal küljel. Numbrilise suuruse peab olema 10-15 cm.

## **IX MÄNGUDE KORRALDAMINE**

### **Artikkel 30 – Mängude korraldamine**

- 30.1 Kodumängu korraldab Klubi peab mängu korraldama lähtudes meistrivõistlustel kõrgemas liigas osaleva võistkonna liiga meistrivõistluste mängu mängukorralduslikest nõuetest, mis on toodud Eesti meistrivõistluste Teise ja madalamate liigade juhendi peatükis „Mängude korraldamine“ ning käesoleva juhendi lisas II toodud mängukorraldamise soovitusetele.



- 30.2 Rahvaliiga võistkondade omavahelisel kohtumisel tuleb mäng korraldada lähtudes Kolmanda ja Neljanda liiga meistrivõistluste mängu mängukorralduslikest nõuetest, mis on toodud Eesti meistrivõistluste Teise ja madalamate liigade juhendi peatükis „Mängude korraldamine“ ning käesoleva juhendi lisas II toodud mängukorraldamise soovitudele.

### **Artikkel 31 – Võistluste finaal**

- 31.1 Võistluste finaalmängu korraldab EJK ja kannab mängu korraldamisega seotud kulud.
- 31.2 Võistluste finaalmängu kodu- ja külalisvõistkond loositakse poolfinaalide loosimisel.

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

- 32.1 Neli (4) päeva enne Võistluste finaali, on finaalis osalevate võistkondade Klubid kohustatud ERIS-es täitma mängueelse informatsiooni ankeedi.
- 32.2 Mängueelse informatsiooni ankeedi alusel koostab EJK pressiteate eesmärgiga tekitada meedia huvi toimuva mängu vastu.

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

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

## **X MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED**

### **Artikkel 34 – Võistkondade saabumine**

- 34.1 Võistkonnad peavad saabuma võistluspaika hiljemalt 30 minutit enne mängu algust, v.a Võistluste finaalmängul, mil võistkonnad peavad võistluspaika saabuma hiljemalt 75 minutit enne mängu algust.

- 34.2 Mängu alustamisega ei tohi viivitada üle 15 minuti. Mängu alustamise üle otsustab kohtunik.

### **Artikkel 35 – Mänguprotokoll**

- 35.1 Mänguprotokoll on digitaalne dokument ERIS-es, kuhu kantakse mängu osalevate võistkondade koosseisud, ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik. Mängu alustamise eelduseks on võistkondade koosseisu kinnitamine ERIS-es.
- 35.2 Mängu osalevad võistkonnad on kohustatud täitma võistkonna koosseisud vastavalt punktile 35.4 ja kinnitama need hiljemalt 15 minutit enne mängu algust.
- 35.3 Finaalmängu osalevad võistkonnad on kohustatud mänguprotokollis võistkondade koosseisud kinnitama ERIS-e kaudu hiljemalt 75 minutit enne mängu algust.
- 35.4 Võistkonna esindaja kannab ERIS-es mänguprotokollis kõigi mängu osalevate mängijate numbrid ja nimed ning tehnilises alas viibivate ametiisikute nimed. Mängijana mänguprotokollis kantud isikut ametiisikuna enam mänguprotokollis kanda ei ole lubatud. Kõik mänguprotokollis kantud tehnilises alas viibivad isikud peavad omama jalgpalli ametiisiku litsentsi. Mängijal, keda pole enne mängu algust mänguprotokollis kantud, ei ole õigust mängu osaleda.
- 35.5 Mänguprotokollis kantud mängijate ja ametiisikute nimede õigsuse ja nende õigsuse eest osaleda antud mängu vastutab Klubi ning seda ka siis, kui ERIS sellekohast hoiatust ei anna.
- 35.6 Juhul, kui Klubi poolt enne mängu protokollis kantud mängija või ametiisik ei tulnud mängule, tuleb sellest enne või peale mängu, kui see selgub mängu jooksul, teavitada kohtunikku, kes mängija protokollis eemaldab ja sellekohase teavituse protokollis kirjutab.
- 35.7 Mänguprotokollis saab treeneriks kanda vaid kehtivat EJK D treeneri kvalifikatsiooni omavat treenerit.
- 35.8 Juhul, kui võistkondade koosseisu lehed ei ole tehnilistel põhjustel võimalik enne mängu algust ERIS-es täita, esitatakse need võistkondade poolt kohtunikele paberil.
- 35.9 Võistkond võib ühes kohtumises mänguprotokollis kanda kuni kaheksateist (18) mängijat. Mängu peavad alustama need üksteist (11) mängijat, kes on märgitud algkoosseisu mängijateks. Ülejäänud mängijad on vahetusmängijad. Kapteni ja väravavahi nimed tuleb mänguprotokollis ära märkida.
- 35.10 Iga mängija peab mänguprotokollis olema kantud erineva numbriga ja numbrid mänguvormidel peavad vastama mänguprotokollis toodud numbritele.
- 35.11 Kapteni ja väravavahi nimed tuleb mänguprotokollis ära märkida.
- 35.12 Minimaalne mängijate arv väljakul on seitse (7). Vähema mängijate arvu korral mängu ei alustata, võistkonnale arvestatakse kaotus, vastasvõistkonnale võit ning tulemuseks märgitakse - : +.
- 35.13 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).

- 35.14 Premium, Esi- või Esiliigas B mängiva võistkonna duubelvõistkond, mille nimi kannab laiendit U21, peab koosnema enamasti alla 22-aastasest mängijatest ehk kes on sündinud 2002. aastal või hiljem. Mänguprotokoll on lubatud kanda vaid väravavahid ja kuni kolm (3) väljakumängijat, kes on sündinud 2001. aastal või varem.
- 35.15 Sama Klubi Premium, Esi- või Esiliigas B mängiva võistkonna duubelvõistkond, mille nimi kannab laiendit U19, peab koosnema enamasti alla 20-aastasest mängijatest ehk kes on sündinud 2005. aastal või hiljem. Mänguprotokoll on lubatud kanda vaid väravavahid ja kuni kolm (3) väljakumängijat, kes on sündinud 2004. aastal või varem.
- 35.16 Mängus võivad mängida ainult need vahetusmängijad, kelle nimed on kantud mänguprotokollis. Mängija, kes on välja vahetatud, enam uuesti mängus mängida ei saa.
- 35.17 Kõigil mänguprotokollis kantud mängijatel ja ametiisikutel peavad mängul kaasas olema isikut tõendavad dokumendid. Kohtunikul on õigus enne mängu algust, vaheajal või pärast mängu identifitseerida mänguprotokollis kantud mängijaid isikut tõendava dokumendi alusel.

### **Artikkel 36 – Mänguprotokollis esitatud mängijate asendamine**

- 36.1 Kui mänguprotokollis võistkondade koosseisud on mõlema Klubi poolt elektrooniliselt täidetud ja kinnitatud ning kui mäng ei ole veel alanud, tuleb kinni pidada järgmistest põhimõtetest:
  - 36.1.1 kui keegi mänguprotokollis esimesena esitatud üheteistkümnest (11) mängijast ei saa mingil põhjusel mängu alustada, v.a kohtuniku poolt eemaldatud mängija, võib teda asendada ükskõik kellega seitsmest vahetusmängijast. Sellisel juhul tehakse mänguprotokollis vastav märge, kusjuures vastavasisuline taotlus tuleb kohtunikule esitada hiljemalt 5 minutit enne mängu algust. Asendatud mängijat võib sellisel juhul kanda mänguprotokollis vahetusmängijana, samuti on lubatud teda mänguprotokollis välja võtta ning vahetusmängijat asendada uue ülesantud mängijaga. Vahetusmängijate arv selle tulemusena ei väheneks. Mängu vältel võib välja vahetada kuni viis (5) mängijat;
  - 36.1.2 kui keegi mänguprotokollis esitatud seitsmest vahetusmängijast ei saa ükskõik millisel põhjusel mängida, v.a kohtuniku poolt eemaldatud vahetusmängija, võib teda asendada uue üles antud mängijaga. Sellisel juhul tehakse mänguprotokollis vastav märge, kusjuures vastavasisuline taotlus tuleb kohtunikule esitada hiljemalt 5 minutit enne mängu algust.
  - 36.1.3 kohtuniku poolt enne mängu algust eemaldatud väljakumängijat võib asendada ükskõik kellega seitsmest vahetusmängijast. Kohtuniku poolt enne mängu algust eemaldatud vahetusmängijat asendada ei ole võimalik. Mõlemal juhul väheneb vahetusmängijate arv, kuid lubatud vahetuste arv mängus jääb samaks.

### **Artikkel 37 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine**

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

### **Artikkel 38 – Mängijate vahetamine**

- 38.1 Mängu vältel tohivad mõlemad võistkonnad teha kuni viis (5) vahetust.
- 38.2 Mängu vältel tohivad vahetusmängijad lahkuda tehnilisest alast soojenduse tegemiseks. Ala, kus soojendust tehakse, määrab kohtunik. Korraga tohib soojendust teha mõlemast võistkonnast kuni kolm (3) vahetusmängijat koos soojendust läbiviiva juhendajaga, kes on mänguprotokollis kantud ametiisikuna. Soojendust tegevad mängijad ja nende juhendaja peavad olema väljakumängijatest erinevat värvi riietusega. Erandkorras võib kohtunik lubada soojendust teha korraga kuni viiel (5) mängijal, tingimusel et staadionil on soojenduse tegemiseks piisavalt suur mänguväljaku vahetus läheduses paiknev eraldi ala.

### **Artikkel 39 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele**

- 39.1 Kõik ametiisikud, sh treenerid, kes viibivad tehnilises alas, peavad omama jalgpalli ametiisiku litsentsi, v.a rahvaliiga võistkonna ametiisikud, kellel on rahvaliiga jalgpalluri litsents.
- 39.2 Tehnilises alas tohivad olla kuni kuus (6) Klubi ametnikku ja kuni seitse (7) vahetusmängijat, st kokku kuni kolmeteist (13) inimest. Mänguprotokollis peavad olema välja toodud nende isikute nimed ja funktsioonid ning nad peavad viibima mängu ajal tehnilises alas.
- 39.3 Tehnilises alas ei ole lubatud mängu ajal suitsetada.
- 39.4 Mängust eemaldatud mängija ei tohi viibida tehnilises alas, vaid peab lahkuma tribüünile või riietusruumi.
- 39.5 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.
- 39.6 Mängu ajal on võistkonna ametiisikutel lubatud kasutada väikeseid elektroonilisi vahendeid ja sidesüsteeme Mängureeglitega kirjeldatud tingimustel. Võistkonna ametiisik, kes kasutab mittelubatud elektroonilisi vahendeid või käitub elektrooniliste vahendite kasutamise tõttu ebaetiliselt, eemaldatakse tehnilisest alast.

### **Artikkel 40 – Mänguprotokollis täitmine, edastamine EJK-ile ja avalikustamine**

- 40.1 30 minuti jooksul pärast mängu lõppu kannab kohtunik ERIS-es mänguprotokollis mängus löödud väravad ja vahetused koos minutiga ning hoiatused ja eemaldamised koos minuti, mängija või ametiisiku nime, võistkonna ja põhjendusega ning kinnitab selle. Lisaks annab ta mänguprotokollis intsidentide lehel võimalikult üksikasjalikult teada kõikidest vahejuhtumitest, mis leidsid aset enne mängu, mängu jooksul või pärast mängu, näiteks.

- 40.2 Võistkonna esindaja on kohustatud pärast mängu lõppu tutvuma mänguprotokolliga EJK-i kodulehel veendumaks, et kõik mängusündmused on õiged. Kuni 72 tundi pärast mängu lõppu on võistkonna esindajatel õigus paranduste tegemiseks saata e-kiri aadressile [protokollid@jalgpall.ee](mailto:protokollid@jalgpall.ee).
- 40.3 Mänguprotokoll avalikustatakse EJK-i kodulehel.
- 40.4 Protesti esitamise korral toimitakse vastavalt artiklile 47.

## **XI KOHTUNIKUD**

### **Artikkel 41 – Kohtunikud**

- 42.1 EJK määrab Võistluste mängudele määratletud kriteeriumitele vastava väljakukohtuniku ja kaks abikohtunikku.
- 42.2 Kohtunikud peavad mängupaika saabuma hiljemalt 30 minutit enne mängu algust, v.a Võistluste finaalmängul, mil kohtunikud peavad mängupaika saabuma hiljemalt 75 minutit enne mängu algust.

### **Artikkel 42 – Kohtunike hilinemine/mitteilmumine**

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

### **Artikkel 43 – Kohtuniku terviserike**

- 43.1 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 22 või 23.

## **XII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE**

### **Artikkel 44 – EJK distsiplinaareeskirjad**

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

### **Artikkel 45 – Hoiatused ja eemaldamised**

- 45.1 Mänguväljakult eemaldatud mängija ja tehnilisest alast eemaldatud treener või muu ametiisik on diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud Võistlustel peetavaks mänguks. EJK-i distsiplinaarorganil on õigus karistusi muuta (sh raskendada) ja laiendada teiste sarjade mängudele.
- 45.2 Mänguväljakult või tehnilisest alast eemaldatud mängija peab lahkuma mänguväljakult või tehnilisest alast ning siirduma koheselt riietusruumi või tribüünile.
- 45.3 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.

- 45.4 Mängija, treener või muu võistkonna ametiisik on automaatselt diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud võistlustel peetavaks mänguks pärast igat kolmandat erinevas mängus saadud hoiatust, välja arvatud punktis 45.5 kirjeldatud juhul.
- 45.5 Mängija, kes on diskvalifitseeritud, ei tohi olla mänguprotokolliga 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 vahele jätmise.
- 45.6 Kui treener või muu ametiisik on diskvalifitseeritud, ei tohi ta mitte üheski täiskasvanute meistrivõistluste mängus olla treeneri või muu ametiisikuna mänguprotokolliga 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.

- 45.7 Võistlustel saadud üksikud hoiatused aeguvad peale Võistluste veerandfinaale ja poolfinaalidesse edasi ei kandu. Kui Võistluste veerandfinaalis saab mängija või ametiisik kolmanda hoiatuse või ta eemaldatakse, on ta diskvalifitseeritud järgmiseks antud Võistluste mänguks.
- 45.8 Hoiatused ja kandmata kollaste kaartide karistused ei kandu ühest liigast, sarjast ega hooajast teise.
- 45.9 Mängukeeld, v.a tähtajaline mängukeeld, ei kandu ühest sarjast teise.
- 45.10 Kui mängija eemaldatakse võistkonna viimasest Võistluste mängust, jääb talle kandmata mängukeeld, mis kandub automaatselt järgnevasse hooaegadesse. Kandmata mängukeeld aegub viie (5) aasta pärast peale selle saamist. Mängukeeld ei laiene automaatselt teiste sarjade mängudele.
- 45.11 Kui treener või ametiisik eemaldatakse võistkonna viimasest Võistluste 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 teiste sarjade mängudele.
- 45.12 EJL ei ole kohustatud teavitama võistkondi mängudes saadud hoiatustest ja eemaldamistest. Mängijate saadud hoiatuste ja eemaldamiste arvestuse eest vastutab Klubi.

## **Artikkel 46 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele**

- 46.1 Osavõtvad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta juhendi punktis 34.1 ettenähtud ajal. Võistluskohta ettenähtud ajal mitteilmunud võistkonnale, kelle süü tulemusena mäng ei toimunud, loetakse mäng kaotatuks ja mängutulemuseks märgitakse - : +.
- 46.2 Loobumiskaotuse puhul jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused. Vastasvõistkonna karistused loetakse kantuks.
- 46.3 Loobumiskaotuse andnud võistkonna Klubi tasub EJL-ile 300 euro suuruse trahvisumma.
- 46.4 Juhul kui diskvalifitseeritud, ülesandmata või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija on kantud mänguprotokollis vahetusmängijana, kuid ei mängi kaasa, karistatakse Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga. Diskvalifitseeritud mängija karistust ei loeta kantuks ning karistus tuleb ära kanda järgmises Võistluste mängus.
- 46.5 Juhul kui mänguprotokollis on kantud diskvalifitseeritud või ametiisiku litsentsi mitteomav treener või muu ametiisik, karistatakse Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga. Diskvalifitseeritud treeneri või ametiisiku karistust ei loeta kantuks ning karistus tuleb ära kanda järgmises Võistluste mängus.
- 46.6 Juhul kui tehnilises alas viibib mänguprotokollis kandmata vahetusmängija, treener või muu ametiisik, karistatakse Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga. Kui mänguprotokollis kandmata mängija mängib mängus, rakendatakse punktis 46.7 sätestatud.
- 46.7 Juhul kui võistkonnas mängib kaasa diskvalifitseeritud, ülesandmata või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija, tühistatakse mängu tulemus ja määrusi rikkunud võistkonnale arvestatakse kaotus ning tal tuleb tasuda 100 euro suurune rahatrahv. Määrusi rikkunud võistkonna väravad annulleeritakse ja mängutulemuseks märgitakse – : ... (vastaste poolt löödud väravate arv). Vastasvõistkonna poolt löödud väravad jäävad kehtima, samuti jäävad jõusse kõik mängus saadud hoiatused ja eemaldamised. Määrusi rikkunud võistkonna diskvalifitseeritud mängijate, sh mängus osalenud mängija, eelnevad karistused loetakse kantuks.
- 46.8 Juhul, kui Klubi on rikkunud juhendit mille tulemusel tuleb võistkonnal sama vea eest tühistada rohkem, kui kolm (3) mängu, otsustab sanktsiooni Distsiplinaarkomisjon.
- 46.9 Juhul, kui võistkonna treener rikub kolmandat (3) või rohkem korda hooaja jooksul punkti 33.4, mis ütleb, et 2008. 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.
- 46.10 Diskvalifitseeritud treener ei tohi kaks (2) tundi enne mängu algust kuni mängu lõpuni viibida tehnilises tsoonis ja mitte mingil viisil juhendada ega kontakteeruda võistkonnaga. Kui mängija osaleb ühe päeva jooksul rohkem kui ühes (1) EJL-i

egiidi all toimivas mängus, karistatakse määrusi rikkunud võistkonna Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga.

- 46.11 Mängude korralduslike põhimõtete ning muude käesolevas artiklis käsitlemata juhendi nõuete rikkumise korral on EJK-il õigus määrata Klubile rahatrahv vastavalt sellele liigale meistrivõistluste juhendiga kehtestatud määrale, mille järgi mäng läbi viiakse.
- 46.12 Kui võistkond saab hooaja jooksul kolmandat või enam korda ühes Võistluste mängus viis (5) või rohkem hoiatust, seejuures võrdsustatakse eemaldamine kahe hoiatusega, esitatakse asi distsiplinaarorganile menetlemiseks.

### **Artikkel 47 – Protesti esitamine**

- 47.1 Protesti saab esitada:
- a) a) mänguõigust mitteomava mängija osalemisel mängus.
  - b) kohtuniku ilmse vea korral otsuse tegemisel vale isiku suhtes;
  - c) kohtunikupoolisel mängureeglite jämedal rikkumisel, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust;
  - d) mõne muu erakordse sündmuse korral, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust.
- 47.2 Protesti ei saa esitada kohtuniku poolt langetatud faktiliste otsuste vastu.
- 47.3 Võistkond peab kohtunikku protesti sisseandmisest teavitama mängu lõppedes, misjärel kohtunik märgib 15 minuti jooksul ERIS-e mänguprotokollis märkuste lahtris info protesti sisseandmise kohta.
- 47.4 Protesti esitamisel tuleb hiljemalt 24 tunni jooksul peale mängu lõppu klubil saata kirjalikult pikem selgitus distsiplinaarinspektorile e-posti aadressil fp@jalgpall.ee. Protesti sisseandja on kohustatud protestiga seotud dokumendid saatma samaks tähtajaks ka vastaspoolele, et vastaspool saaks koostada asjassepuutuva omapoolse selgituse.
- 47.5 Protest, mis ei ole fikseeritud mängu protokollis või ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu.
- 47.6 Protesti esitamisel tuleb 24 tunni jooksul maksta EJK-i arveldusarvele kautsjon, mille suurus on 100 eurot.
- 47.7 Protesti rahuldamisel kautsjon tagastatakse.
- 47.8 Protesti arutamine toimub EJK-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis sätestatud protseduurireegleid järgides.
- 47.9 Protesti suhtes tehtud otsusele rakendatakse EJK-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis distsiplinaarorgani otsuse kohta sätestatud.



## **Artikkel 48 – Doping**

- 48.1 Dopingu kasutamiseks loetakse dokumendis Eesti Dopinguvastased Reeglid sätestatud dopinguvastaste reeglite ühe- või mitmekordset rikkumist.
- 48.2 Dopingu kasutamine on keelatud ja karistatav. Dopinguvastaste reeglite rikkumise korral algatab EJK rikkujat suhtes distsiplinaarmenetlust.
- 48.3 Mängijat võidakse dopingu suhtes testida mistahes ajal. Klubid ja mängijad on kohustatud tegema Eesti Antidopingu Sihtasutuse esindajatega (sh ametnike ja dopingutestijatega) igakülgset koostööd, sh andma infot treeningute kohta.
- 48.4 Iga mängija peab olema valmis dopingukontrolliks. Dopingkontrollist keeldumist või dopingukontrollist kõrvalehoidmist käsitletakse dopingureegli rikkumisena.
- 48.5 Võistlustel viiakse dopingukontroll läbi pisteliselt. Mängijaid, kes peavad andma dopinguproovi, teavitatakse esimesel võimalusel peale mängu lõppu.
- 48.6 Klubi peab tagama, et dopinguprooviks valitud mängija vahetult peale väljakult lahkumist või mängu lõppedes siirdub koheselt dopingu kontrolliks ettenähtud ruumi ja täidab kõiki teisi protseduureegleid. Dopinguproovile mitteilmumine loetakse võrdseks positiivse dopinguprooviga.
- 48.7 Kodumängu korraldab Klubi peab tagama dopinguproovi võtmiseks vastavad tingimused.

## **Artikkel 49 – Mängukäigu ja tulemuse eelnev fikseerimine**

- 49.1 Mängija või Klubi ametniku 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 EJK-i Distsiplinaarmäärusele. EJK teeb mängukäigu ja tulemuse eelneva võimaliku fikseerimise avastamiseks ning peatamiseks koostööd UEFA ja teiste rahvusvaheliste ning riiklike asutuste ja organisatsioonidega.

## **XIII LÖPPSÄTTED**

### **Artikkel 50 – Vaidluste lahendamine**

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

### **Artikkel 51 – Täpsustav asjaolu**

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

### **Artikkel 52 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid**

- 52.1 Juhendis käsitlemata küsimustes on otsuste, v.a distsiplinaarasjad, ja erandite tegemise pädevus juhendi rakendusallas Peadirektoril. Peadirektori otsused on lõplikud

52.2 Erakorraliste asjaolude ja vääramatü jõuga seotud otsuste tegemise pädevus juhendi rakendusalas on vaid Juhatusel.

#### **Artikkel 53 – Lisad**

53.1 Kõik lisad moodustavad juhendi lahutamatu osa.

#### **Artikkel 54 – Jõustumine**

54.1 Käesolev juhend on kinnitatud EJK-i juhatusel poolt 18. märts ~~2023~~2024. a ja kehtib jalgpalli 2024. a hooajal.

## LISA 1 – Aus mäng

### Ausa mängu määratlus

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

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

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

Ausa mängu põhimõtteid ei ole muuhulgas järginud isik, kes:

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

- edastab spordiüritusel ükskõik millisel viisil üritusega sobimatu sõnumi, sh poliitilise või solvava jms;
- ei järgi EJK-i ja/või tema organite (sh distsiplinaarorganite) poolt tehtud otsuseid või juhiseid või FIFA või CAS-i poolt tehtud otsuseid;
- põhjustab süüliselt mängu hilinemise või ärajäämise;
- põhjustab süüliselt mängu katkemise või peatamise või kes vastutab mängu süülise katkemise või peatamise eest;
- käitub vägivaldselt, provokatiivselt või kasutab ebatsensuurseid väljendeid;
- käitub eelise saamiseks ebasportlikult;
- kasutab või üritab kasutada dopingut või kes annab või üritab anda dopingut mängijale kasutamiseks;
- vabatahtlikult ja viivitamatult ei teavita 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.

## **LISA 2 – Mängukorraldamise soovitused**

### **Artikkel 1 – Lipud**

- 1.1 Mängudel on Eesti lipu ja osalevate Klubide lippude heiskamine soovituslik.
- 1.2 Eesti lipu heiskamine peab olema vastavuses „Eesti lipu seadusega“.
- 1.3 Solvava sisuga ja provotseerivate lippude kasutamine Võistlusel on keelatud. Kodumängu korraldav Klubi peab vastavasisulised lipud eemaldama koheselt.

### **Artikkel 2 – Turvalisus ja ohutus**

- 2.1 Kodumängu korraldav klubi peab järgima käesolevas juhendis või EJK-i poolt välja antud käitumisjuhistes kehtestatud nõudeid.
- 2.2 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 mänguväljakule siseneda, seal viibida ja sealt lahkuda ohutult.
- 2.3 Mängudel, millest võtab osa Teise liiga võistkond, on turvalisuse eest vastutava isiku kohalolek soovituslik.
- 2.4 Vältimaks konflikti võistkondade fännide vahel ning ohutuse tagamiseks on koduklubi kohustatud panema vastasvõistkonna fännid eraldi sektoritesse või erinevatesse tribüüni otstesse.
- 2.5 Kodumängu korraldav Klubi peab tagama staadionil sisekorraeeskirjade täitmise ning mängijate, kohtunike, ametiisikute ja pealtvaatajate turvalisuse.
- 2.6 Turvalisuse tagamiseks ei tohi staadionile lubada alkoholi- või narkojoobes isikuid, tuua esemeid/aineid, mis võivad olla ohtlikud.
- 2.7 Staadionile ei tohi tuua ega kasutada mistahes pürotehnikat ega teisi sama efekti tekitavaid vahendeid, välja arvatud juhul, kui pürotehniliste vahendite kasutamine on EJK-is eelnevalt registreeritud vastavalt kehtestatud korrale.
- 2.8 Pealtvaatajatel ei ole lubatud viibida mänguväljakul ning alal, mis jääb tribüünide ning väljaku külje- või otsajoone vahele.
- 2.9 Kodumängu korraldav klubi peab kindlustama, et staadioni territooriumil oleks piisaval arvul käte desinfitseerimise punkte, mis asuksid enimkäidavates kohtades.

### **Artikkel 3 – Meditsiiniline abi**

- 3.1 Igal võistkonnal peab olema mängul kaasas esmaabikott, mis sisaldab järgmist:
  - a) kummikindad;
  - b) käärid;
  - c) ühekordsed külmakotid või külmakotid eraldi termos;e;
  - d) haavapuhastusvahendid (nt antiseptiline aerosool Acept, 3%-line vesinik-ülihappendilahus);

- e) haavapuhastuspadjad;
- f) erineva suurusega plaastrid;
- g) elastikside;
- h) steriilsed sidemed;
- i) käte desinfitseerimise vahend;
- j) digitaalne termomeeter.

3.2 Kodumängu korraldav Klubi on vastutav vajaduse korral kiirabi kutsumise eest.

#### **Artikkel 4 – Mängupallide arv**

4.1 Mängudel, millest võtab osa Teises liiga võistkond, peab kodumängu korraldav Klubi tagama mänguks vähemalt kaheksa (8), ülejäänud mängudel vähemalt kolm (3) artiklis 15 kirjeldatud nõuetele vastavat ühesugust ja puhast mängupalli. Juhul kui mäng toimub lumesajus, peavad mängupallid olema ühevärvilised ja punast, oranži või muud hästinähtavat värvi.

#### **Artikkel 5 – Pallilapsed**

5.1 Mängudel, millest võtab osa Teise liiga võistkond, peab võistkondade soojenduse ja mängu ajal staadionil olema vähemalt neli (4) pallilast, kes on mängijatest erinevas ühtses riietuses ning on vähemalt 12-aastased. Ülejäänud mängudel on pallilaste olemasolu soovituslik.

5.2 Pallilapsed peavad olema asjatundlikud ja instrueeritud asetama palle tagasi ümber väljaku selleks ettenähtud kohtadele.

#### **Artikkel 6 – Teadustus**

6.1 Võistluste mängudel on teadustus soovituslik.

6.2 Mängu ajal edastatav informatsioon peab olema neutraalne ja informatiivne. Keelatud on poliitiliste sõnumite edastamine, vägivallale õhutamine ja vastase halvustamine.

### LISA 3 – Tasud ja sanktsioonid

<b>Tasud:</b>	<b>Summa (eurodes)</b>
Kautsjon protesti esitamisel	100
Kautsjon apellatsioonikomisjonile	1000
Mänguaja ja –koha muutmise taotluse esitamine tähtajast hiljem	50
<b>Sanktsioonid:</b>	
Loobumiskaotus	300
Mänguõigust mitteomava mängija mänguprotokolli kandmine või osalemine mängus	100
Diskvalifitseeritud treeneri/ametiisiku kandmine mänguprotokolli	100
Mänguprotokolli kandmata mängija või ametiisiku viibimine tehnilises alas	100
2008. a või hiljem sündinud noormängija osalemine seitsme (7) kalendripäeva jooksul rohkem kui kahes (2) EJK-i egiidi all toimivas mängus	100
Jalgpalli ametiisiku litsentsi mitteomava ametiisiku või treeneri kandmine mänguprotokolli.	100
Mängija osalemine rohkem kui ühes (1) EJK-i egiidi all toimivas mängus päevas	100
Mänguväljaku puudulik ettevalmistus	Kuni 75
Riietusruumide ja/või pesemisvõimaluste puudumine	kuni 100
Piisava arvu pallide puudumine mängul, millest võtab osa Teise liiga võistkond	50
Piisava arvu pallide puudumine madalama liiga või rahvaliiga võistkondade omavahelisel mängul	30
Pallilaste puudumine mängul, millest võtab osa Teise liiga võistkond	30
Koosseisude mittetähtaegne sisestamine/kinnitamine ERISes	30