



# **Eesti 2024/2025. a naiste karikavõistluste ja Superkarika finaali juhend**

Kinnitatud EJL-i juhatuse poolt 14.05.2024

## 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 .....	7
<b>II OSAPOOLTE KOHUSTUSED</b> .....	<b>7</b>
Artikkel 7 – EJK-i kohustused.....	7
Artikkel 8 – Jalgpalliklubide kohustused.....	7
Artikkel 9 – Mängijate ja Klubi ametiisikute kohustused .....	9
<b>III AUTASUSTAMINE</b> .....	<b>10</b>
Artikkel 10 – Karikas, diplomid ja medalid .....	10
<b>IV OSAVÕTJAD, VÕISTLUSTELE REGISTREERIMINE, MÄNGIJATE ÜLESANDMINE JA OSALEMINE MÄNGUS</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 MÄNGUREGLID JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM</b> .....	<b>11</b>
Artikkel 14 – Mängureeglid.....	11
Artikkel 15 – Mängupallid .....	11
Artikkel 16 – Vaheaeg poolaegade vahel .....	12
Artikkel 17 – Lisaaeg ja mängujärgsed penaltid .....	12
Artikkel 18 – Võistluste süsteem .....	12
<b>VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD</b> .....	<b>12</b>
Artikkel 19 – Mängupäevad.....	12
Artikkel 20 – Mängu alguse kellaajad .....	13
Artikkel 21 – Mängukoha ja -aja muutmine .....	13
Artikkel 22 – Mängu ärajäämine.....	14
Artikkel 23 – Mängu katkestamine .....	14
Artikkel 24 – Mängu ärajäämine või katkestamine Klubi süü tõttu, mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad .....	15
<b>VII STAADIONID</b> .....	<b>15</b>
Artikkel 25 – Nõuded staadionitele.....	15
<b>VIII MÄNGUVORMID</b> .....	<b>17</b>
Artikkel 29 – Mänguvormid.....	17
<b>IX MÄNGUDE KORRALDAMINE</b> .....	<b>17</b>
Artikkel 30 – Mängude korraldamine .....	17
Artikkel 31 – Karikafinaal .....	18
Artikkel 32 – Mängueelse informatsiooni ankeet .....	18
<b>X MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED</b> .....	<b>18</b>
Artikkel 33 – Võistkondade saabumine .....	18
Artikkel 34 – Mänguprotokoll.....	18
Artikkel 35 – Mänguprotokollis esitatud mängijate asendamine .....	20

Artikkel 36 – Mängueelne koosolek.....	20
Artikkel 38 – Mängijate vahetamine .....	21
Artikkel 40 – Mänguprotokolli täitmine ja avalikustamine.....	22
<b>XI KOHTUNIKUD.....</b>	<b>22</b>
Artikkel 41 – Kohtunikud .....	22
Artikkel 42 – Kohtunike hilinemine/mitteilmumine.....	22
Artikkel 43 – Kohtuniku terviserike .....	23
<b>XII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE.....</b>	<b>23</b>
Artikkel 45 – Hoiatused ja eemaldamised .....	23
Artikkel 46 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele .....	24
Artikkel 47 – Protesti esitamine.....	25
Artikkel 48 – Doping.....	26
<b>XIII SUPERKARIKA FINAAL.....</b>	<b>27</b>
Artikkel 50 – Üldsätted .....	27
Artikkel 51 – Süsteem ja osalejad .....	27
Artikkel 52 – Korraldamine .....	28
Artikkel 53 – Autasustamine.....	28
Artikkel 54 – Õigus osaleda mängus.....	28
Artikkel 55 – Mängueelse informatsiooni ankeet .....	28
Artikkel 56 – Mängueelne koosolek.....	28
<b>XIV LÖPPSÄTTED .....</b>	<b>29</b>
Artikkel 57 – Vaidluste lahendamine .....	29
Artikkel 58 – Täpsustav asjaolu .....	29
Artikkel 59 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid .....	29
Artikkel 60 – Lisad .....	29
Artikkel 61– Jõustumine.....	29
<i>LISA 1: Aus mäng .....</i>	<i>30</i>
<i>LISA 2: Mängude korraldamine .....</i>	<i>32</i>
Artikkel 1 – Lipud .....	32
Artikkel 2 – Turvalisus ja ohutus .....	32
Artikkel 3 – Meditsiiniline abi.....	32
Artikkel 4 – Mängupallide arv .....	33
Artikkel 5 – Pallilapsed.....	33
Artikkel 6 – Piletimüük.....	33
Artikkel 7 – Teadustus .....	33
<i>LISA 3: Karikavõistluste mängukorraldamise soovitused.....</i>	<i>34</i>
<i>LISA 4: Tasud ja sanktsioonid .....</i>	<i>35</i>

## PREAMBUL

Eesti naiste karikavõistlused on Eesti Jalgpalli Liidu (edaspidi EJL) põhikirjaga sätestatud klubidevahelised võistlused, kus selgitatakse naiste karikavõitja.

Superkarika finaalis kohtuvad eelmise hooaja meister ja karikavõitja.

## I ÜLDSÄTTED

### Artikkel 1 – Reguleerimisala

- 1.1 Juhend sätestab Eesti 2024/25. a naiste karikavõistlustel (edaspidi Võistlused) ja 2025. a Superkarika finaalis 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 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, korrupsiooni, 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 „Eestis treenitud mängijaks“ 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.
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.
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.
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	Klubi Eliitliigas osalevad noortevõistkonnad.
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.
„Klubis treenitud mängija“ ehk KTM	Mängija, kes olenemata vanusest ja kodakondsusest, alates hooaja algusest, mil ta sai 12-aastaseks kuni hooaja lõpuni, mil ta sai 23-aastaseks, on mänginud Klubi eest või on olnud Klubisse registreeritud vähemalt kolm (3) hooaega. <u>Mängija hooajalisel registreerimisel teise Klubi võistkonda loetakse KTM aja arvestust selle perioodi eest mõlemale Klubile.</u>  Samuti loetakse „Klubis treenitud mängijaks“ mängijat, kes on mistahes vanuses olnud Klubisse registreeritud ja Klubi võistkonda üles antud vähemalt seitse (7) <u>täishooaega</u> , mis ei pea olema järjestikused.

Mängija mängimine mängus	Mängija on viibinud väljakul ja mänginud kasvõi ühe (1) minuti. Mängudes, kus toimuvad edasi-tagasi vahetused, loetakse mängimiseks mängija protokolliga kandmist, sh vahetusmängijana.
Mängija osalemine mängus	<u>Mängija protokolliga kandmine, sh mängija protokolliga kandmine vahetusmängijana, kui teda sisse ei vahetata.</u>
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-i poolt korraldatavad erinevad jalgpallivõistlused, näiteks Eesti meistrivõistlused, Eesti karikavõistlused, Superkarika finaali, Eesti väikesed karikavõistlused, Eesti noorte meistri- ja klubidevahelised võistlused, Eesti noorte meistrivõistlused Eliitliigades jms.
UEFA	<i>Union des Associations Européennes de Football</i> ehk Euroopa jalgpalliliitust ühendav organisatsioon.
UEFA klubivõistlused	UEFA poolt korraldatavad või tema egiidi all toimuvad võistlused UEFA liikmesriikide klubidele, näiteks Naiste Meistrite Liiga.

### **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 tulevasi ülemaailmseid visuaalsete, audiovisuaalsete ja heliliste ringhäälingusaadete (staatiliste ja/või liikuvate kujutiste) edastamise õigusi raadio, televisiooni või muude olemasolevate ja/või tulevaste elektrooniliste levitamishandite abil (kaasa arvatud 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 organiseerijale – EJL-ile.

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

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

### **Artikkel 6 – Aus mäng**

- 6.1 Kõik Võistluste mängud tuleb pidada järgides AUSA mängu põhimõtteid, mis on kirjeldatud käesoleva juhendi lisas 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, võistkondade registreerimist, 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 korraldab Klubi vastutab turvalisuse ja ohutuse eest enne mängu, mängu ajal ning pärast mängu.
- 8.5 Kodumängu korraldab Klubi vabastab EJL-i igasuguste kahjutasunõuete maksmisest või kohustustest kolmandate isikute suhtes, v.a juhul, kui mäng ei toimunud kohtunike mitteilmumise tõttu.
- 8.6 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 vaid EJL-i otsusega.
- 8.7 Kodumängu korraldab Klubi peab mängud korraldama vastavalt EJL-i dokumentides toodud nõuetele. Klubi on ainuisikuliselt vastutav kõikide mängu korraldamisega seotud kohustuste täitmise eest, kui EJL-i juhatus ei ole otsustanud teisiti.
- 8.8 Kodumängu korraldab Klubi kannab kõik mängu korraldamisega seotud kulud, v.a finaalmängu ja Superkarika finaali korraldamisega seotud ning mängukohtunike kulud.
- 8.9 Külalisvõistkonna Klubi kannab kõik võistkonna lähetuskulud.
- 8.10 Klubi on kohustatud tasuma tähtaegselt kõik EJL-i dokumentide alusel määratud maksud, trahvid ja tasud.
- 8.11 Klubid on kohustatud andma EJL-ile tasuta õiguse mitteärilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ja volitada teisi kasutama Võistlustel osalevate Klubide kõigi mängijate ning ametiisikute fotosid ja nende kohta koostatud audiovisuaalseid ning visuaalseid materjale (kaasa arvatud nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos Klubi nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (kaasa arvatud särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).
- 8.12 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 alas (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 sooritama ja/või dokumente allkirjastama, peavad omama kehtivat 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-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 ning kohustuvad tegema EJL-iga täielikku koostööd võitlemaks selliste tegude vastu.
- 9.5 Kõik mängijad ja ametiisikud annavad EJL-ile tasuta õiguse mitteärilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks ja EJL-i poolt kindlaks määratud muudel mõistlikel eesmärkidel kasutada ja volitada kolmandaid isikuid kasutama mängijate ja ametiisikute fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (kaasa arvatud nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos Klubi nime, embleemi ja mängijate särgiga (kaasa arvatud särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).

### **III AUTASUSTAMINE**

#### **Artikkel 10 – Karikas, diplomid ja medalid**

- 10.1 EJL autasustab Võistluste võitjaks tulnud võistkonda rändkarika ja diplomiga. EJL graveerib võitjaks tulnud Klubi nime karikale. Võistkonna liikmeid autasustatakse kokku kuni 30 kuldmedaliga.
- 10.2 Võistluste 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 karikafinaali.
- 10.3 Võistluste võitja võib tellida EJL-ilt karikast koopia, millele märgitakse selgelt, et tegu on koopiaga. Koopia tegemisega kaasnevad kulud kannab Klubi.
- 10.4 Teisele kohale tulnud võistkonda autasustatakse diplomiga ja selle liikmeid kuni 30 hõbemedaliga.

### **IV OSAVÕTJAD, VÕISTLUSTELE REGISTREERIMINE, MÄNGIJATE ÜLESANDMINE JA OSALEMINE MÄNGUS**

#### **Artikkel 11 – Võistlustest osavõtjad**

- 11.1 Võistlustest võivad osa võtta kõik võistkonnad, kes on registreeritud Eesti 2024. a naiste meistrivõistlustele ja naiste rahvaliigasse, aktsepteerivad EJL-i põhikirja, käesolevat juhendit ning teisi EJL-i poolt välja antud dokumente ja on tasunud tähtajaks liiga liikmemaksu ning kõik teised EJL-i dokumentide alusel määratud trahvid ja tasud. Võistkond, kes meistrivõistlustelt või rahvaliigast diskvalifitseeritakse, diskvalifitseeritakse ka Võistlustelt.
- 11.2 Võistlustel osalemiseks peavad Klubid EJL-ile esitama võistkonna registreerimisdokumendid etteantud vormidel ja määratud tähtajaks.
- 11.3 Kui Klubi on eelnevatel hooaegadel andnud Võistlustel loobumiskaotuseid, siis kaalutakse tema sobivust võistlustel osalema.

#### **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 Hilinejaid registreeritakse Võistlustele ainult Peadirektori otsuse alusel.
- 12.3 Võistluste jooksul ei ole lubatud muuta võistkonna nime.
- 12.4 Liikmemaksu võistlustel ei rakendata.

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

- 13.1 Võistkondadesse mängijate ülesandmist ei toimu.

- 13.2 Võistlustel tohib võistkonna eest mängida mängija, kellel on õigus mängida sama võistkonna eest jooksva hooaja meistrivõistlustel, k.a põhi-, duubel- ja järelkasvuvõistkonna mängija.
- 13.3 Rahvaliiga võistkonna eest tohivad Võistluste mängus osaleda kõik mängijad samadel tingimustel, nagu neil on lubatud osaleda rahvaliiga mängudel.
- 13.4 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 piiramatu arv duubelvõistkonna mängijaid ja vastupidi.
- 13.5 Kui võistkonnal on järelkasvuvõistkond, siis võivad kõiki järelkasvuvõistkonda ülesantud mängijaid osaleda Võistluste mängudes samadel tingimustel, mis meistrivõistluste mängudes.
- 13.6 Mängijal on lubatud Võistlustel mängida ainult ühe (1) võistkonna eest v.a punktis 13.7 kirjeldatud juhul. Mängimiseks ei loeta seda, kui mängija on kantud mänguprotokoll, kuid ei mängi kaasa.
- 13.7 Alates veerandfinaalidest on mängijal lubatud Võistlustel mängida uue võistkonna eest, v.a punktis 13.8 kirjeldatud juhul.
- 13.8 Kui Võistluste veerandfinaalidesse jõuab võistkonna duubelvõistkond, siis ei tohi selles võistkonnas osaleda (sh olla mänguprotokoll kantud) Võistlustel enne põhivõistkonna eest mänginud mängija.
- 13.9 Rahvaliiga võistkonna eest tohivad Võistluste mängus osaleda kõik mängijad samadel tingimustel, nagu neil on lubatud osaleda rahvaliiga mängudel.
- 13.10 Mängija tohib ühel päeval osaleda vaid ühes (1) EJL-i egiidi all toimivas mängus.
- 13.11 Mängija, kes on sündinud 2008. aastal või hiljem (2025. aasta hooajal 2009. aastal või hiljem), tohib seitsme (7) kalendripäeva jooksul mängida kuni kahes (2) EJL-i egiidi all toimivas mängus, mille hulka ei loeta rahvuskoondise mängu.
- 13.12 Kui võistkonnal on seitsme kalendripäeva jooksul mängukalendrist tingituna rohkem, kui kaks (2) mängu seitsme kalendripäeva jooksul, siis reeglit ei rakendata, kuid noormängija mängukoormust tuleb jälgida.

## **V MÄNGUREEGLID JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM**

### **Artikkel 14 – Mängureeglid**

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

### **Artikkel 15 – Mängupallid**

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

## **Artikkel 16 – Vaheaeg poolaegade vahel**

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

## **Artikkel 17 – Lisaeg ja mängujärgsed penaltid**

- 17.1 Mängu viigilise tulemuse korral mängitakse lisaeg 2x15 minutit. Lisaaja viigilise tulemuse korral selgitatakse võitja viie (5) penaltilöögi tulemuse põhjal. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse penaltilöövide löömist kuni võitja selgumiseni.
- 17.2 Kui lisaaja jooksul võitja ei selgu, selgitatakse võitja mängujärgsete penaltilöövidega. Sellisel juhul järgitakse Mängureeglites kirjeldatud „Võitja selgitamise protseduuri“.
- 17.3 Kui penaltilöövide löömist ei ole võimalik lõpule viia halbade ilmastikutingimuste või olukorra kontrolli alt väljumise tõttu, kohaldatakse käesoleva juhendi artiklis 24 sätestatud.
- 17.4 Kui ühe Klubi süül ei ole penaltilöövide löömist võimalik lõpule viia, kohaldatakse käesoleva juhendi artiklis 22 sätestatud.

## **Artikkel 18 – Võistluste süsteem**

- 18.1 Võistlused toimuvad ühe mänguna karikasüsteemis esimesena loositud võistkonna kodustaadionil.
- 18.2 Kõik võistkonnad, v.a Eesti 2023. aasta naiste meistrivõistlustel 1.–4. kohale tulnud võistkonnad, loositakse paaridesse enne igat ringi.
- 18.3 2023. aasta hooaja meistrivõistlustel 1.–4. koha saavutanud võistkonnad alustavad veerandfinaalidest. Ülejäänud neli veerandfinalisti selgitatakse välja ülejäänud võistkondade hulgast. Veerandfinaalide paarid loositakse vabaloosi põhimõttel.
- 18.4 Loosimiskomisjoni kuuluvad EJK-i sekretariaadi esindajad.
- 18.5 Loosimised on avalikud.
- 18.6 Mängu viigilise tulemuse korral mängitakse lisaeg 2x15 minutit. Lisaaja viigilise tulemuse korral selgitatakse võitja viie (5) penaltilöögi tulemuse põhjal. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse penaltilöövide löömist kuni võitja selgumiseni.

## **VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD**

### **Artikkel 19 – Mängupäevad**

- 19.1 Mängud toimuvad vastavalt Eesti naiste jalgpalli tüüpkalendris toodud Võistluste mängupäevadel ja täpse mänguaja määrab võistluste osakond.
- 19.2 Võistlustel algavad mängud 2024. a suvel ja lõppevad 2025. a mais.
- 19.3 Karikafinaal toimub 2025. a maikuu.

- 19.4 Ühe võistkonna kahe meistri- ja/või karikavõistluste mängu vahele peab jääma vähemalt kaks mänguvaba kalendripäeva.
- 19.5 Klubi võib kinnitatud võistluskalendris muudatuste tegemist taotleda järgmistel juhtudel:
- 19.5.1 kui üks või enam võistkonna mängijat on seotud Eesti rahvuskoondise mänguga;
- 19.5.2 kui Klubi osaleb UEFA klubivõistlustel või teistes rahvusvahelistes mängudes, mis omavad olulist tähtsust;
- 19.5.3 lähtuvalt staadioni seisukorrast.

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

- 20.1 Tööpäevadel alustatakse mängudega mitte varem kui kell 17.00 ja mitte hiljem kui kell 21.00. Laupäeval, pühapäeval ning riiklikel pühadel alustatakse mängudega mitte varem kui kell 10.00 ja mitte hiljem kui kell 21.00.
- 20.2 Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu kuni 15 minutit pärast EJL-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 EJL-le ja vastasvõistkonnale esitada kirjalik taotlus koos põhjendusega hiljemalt kümme (10) päeva enne kalendriga kinnitatud esialgset mängupäeva või kui taotletakse mängu toomist esialgsest mängupäevast ettepoole, hiljemalt kümme (10) päeva enne uut mängupäeva, v.a kui taotlus esitatakse punkti 19.5.1 alusel.
- 21.3 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.
- 21.4 Mänguaja muutmiseks punktides 21.2 ja 21.3 on vajalik vastasvõistkonna ja kodustaadioni haldaja nõusolek, mille kohta peab taotlusel olema märge.
- 21.5 Mänguaja muutmiseks punktis 19.5.1 toodud põhjusel peab Klubi esitama taotluse hiljemalt 24 tunni jooksul peale EJL-i poolse rahvuskoondise kogunemise kutse väljasaatmist.
- 21.6 Mängukoha ja/või -aja muutmise otsustab EJL-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 23 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 korraldav Klubi leiab, et mäng ei saa ettearvamatute asjaolude tõttu toimuda, nt mängimiseks sobimatu väljaku tõttu, peab ta sellest viivitamatult, kuid mitte hiljem kui 24 tundi enne mängu algust teavitama EJL-i 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 vajadusel ka koha määrab EJL hiljemalt ärajäänud mängule järgneva tööpäeva jooksul 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, määrab EJL mängu lõpuni mängimiseks uue aja ja vajadusel ka koha. Katkestatud mäng tuleb lõpuni mängida enne järgmise ringi paaride loosimist.
- 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 mängul 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 mängul eemaldatud mängijat ei saa asendada ning mängu peab taasalustama sama arv mängijaid, kui neid oli väljakul mängu katkestamise hetkel;
- 23.3.5 võistkond tohib taasalustatud mängus teha mängu katkestamise hetkel järelejäänud arv vahetusi;

- 23.3.6 mäng taaslustatakse 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 ärajäämine 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 määramise 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 poolelijätmise eest vastutav.

### **VII STAADIONID**

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

- 25.1 Võistluste mängu tohib pidada staadionitel, mille andmeid on Spordiregistris viimase 12 kuu jooksul uuendatud ja millele EJL-i staadionite komisjon on määranud vastavalt dokumendile EJL-i Staadionite Standard punktis 25.3 toodud kategooria.
- 25.2 Võistlustel viiakse mängud läbi võistkondade poolt meistrivõistluste ja rahvaliiga mängudeks üles antud kodustaadionitel, v.a juhul, kui need ei vasta punktis 25.3 toodud nõuetele.
- 25.3 Kuni poolfinaalini peab kodustaadion vastama vähemalt EJL-i staadionite hindamise kriteeriumite 5. kategooria, alates poolfinaalist 3. kategooria nõuetele.
- 25.4 Võistkond, kelle kodustaadion ei vasta punktis 25.3 toodud nõuetele, peab mängu korraldama nõuetele vastaval staadionil, v.a rahvaliiga võistkond, kellel on Võistlustele registreerudes võimalus loobuda võistluste lõpuni kodustaadionil mängimisest. Loosimisel lisatakse sellised rahvaliiga võistkonnad loosikasti alles peale seda, kui koduvõistkonnad on välja loositud. 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 Kodumängu korraldab Klubi peab tegema maksimaalseid jõupingutusi, et mänguväljak oleks mänguks sobiv. Juhul kui mänguväljak on mängimiseks sobimatu halbade ilmastikutingimuste tõttu, juhitudakse artiklitest 23 või 24.

### **Artikkel 26 – Riietusruumid ja pesemisvõimalus**

- 26.1 Meistriliiga 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 koduvõistkonna Klubi kindlustama vastasvõistkonnale riiete vahetamise ja pesemisvõimaluse kodustaadioni vahetus läheduses. Riietusruumide kulu katab koduvõistkond.

### **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 minutit ja 90 minutit. Sama tingimus kehtib ka mängimisel lisaajaga (st kell tuleb peatada pärast 15 ja 30 minutit).
- 27.2 Meistriliiga võistkonna kodumängul on mänguseisu kajastava tabloo olemasolu kohustuslik, ülejäänud mängudel soovituslik. Elektroonilisel tablool on mänguolukordadest korduste näitamine keelatud.

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

- 28.1 Staadionil peavad olema mõlemale võistkonnale vähemalt kolmeteistkümne (13) istekohaga ning soovitatavalt varikatusega vahetusmängijate pingid.
- 28.2 Varumängijate 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. Hooaja keskel mänguvormide muutmiseks peab Klubi EJL-le esitama põhjendatud taotluse.
- 29.3 Mängudel, milles osaleb Meistriliiga võistkond, määrab võistkondade mänguvormi värvid mänguks EJL mängueelse informatsiooni ankeedis lähtudes punktis 29.2 kirjeldatud põhimõttest ja need kinnitab Klubi. Kui Klubi soovib EJL-i poolt määratud mänguvormi värve muuta, esitab ta koos mängueelse informatsiooni ankeediga EJL-ile põhjendatud taotluse, mille vaatab läbi Peadirektor.
- 29.4 Väravavahi särk ning põlvikud peavad erinema nii oma kui ka vastasvõistkonna väljakumängijate vormist (väravavahi põlvikud võivad olla sama värvi, kui oma võistkonna väljakumängijate põlvikud). Juhul kui väravavahi mänguvormi värvid kattuvad väljakumängijate mänguvormi värvidega, vahetab mänguvormi alati väravavaht, olenemata sellest, kas ta on kodu- või külalisvõistkonna väravavaht.
- 29.5 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.
- 29.6 Ühe mänguvormi särgil ja pükstel peavad olema samad numbrid.

## IX MÄNGUDE KORRALDAMINE

### Artikkel 30 – Mängude korraldamine

- 30.1 Koduvõistkonna Klubi peab mängu korraldama lähtudes meistrivõistlustel kõrgemas liigas osaleva võistkonna liiga meistrivõistluste mängu mängukorralduslikest nõuetest, mis on toodud Eesi naiste meistrivõistluste juhendi peatükis „Mängude korraldamine“ ja käesoleva juhendi lisas 2 ning vastavalt lisas III toodud karikavõistluste mängukorraldamise soovitudele.
- 30.2 Rahvaliiga võistkondade omavahelisel kohtumisel tuleb mäng korraldada lähtudes Esiliiga meistrivõistluste mängu mängukorralduslikest nõuetest, mis on toodud Eesti naiste meistrivõistluste juhendi peatükis „Mängude korraldamine“

ja käesoleva juhendi lisa 2 ning vastavalt lisa 3 toodud karikavõistluste mängukorraldamise soovitudele.

### **Artikkel 31 – Karikafinaal**

- 31.1 Võistluste finaalmängu ehk karikafinaali korraldab EJL ja kannab mängu korraldamisega seotud kulud.
- 31.2 Karikafinaali kodu- ja külalisvõistkond loositakse poolfinaalide loosimisel.
- 31.3 Karikafinaal toimub igal aastal maikuu ühel laupäeval.

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

- 32.1 Neli (4) päeva enne mängu, milles osaleb Meistriliiga võistkond, on mõlema võistkonna Klubid kohustatud ERIS-es täitma mängueelse informatsiooni ankeedi.
- 32.2 Mängueelse informatsiooni ankeedi alusel koostab EJL pressiteate eesmärgiga tekitada meedia huvi toimuva mängu vastu.

## **X MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED**

### **Artikkel 33 – Võistkondade saabumine**

- 33.1 Mängudel, millest võtab osa Meistriliiga võistkond, peavad võistkonnad võistluspaika saabuma hiljemalt 60 minutit enne mängu algust, ülejäänud mängudel hiljemalt 30 minutit enne mängu algust.
- 33.2 Mäng peab algama ettenähtud ajal. Mängu alustamise üle otsustab kohtunik. Ootamatute asjaolude ilmnemisel ei tohi mängu alustamisega viivitada rohkem kui 15 minuti.

### **Artikkel 34 – Mänguprotokoll**

- 34.1 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.
- 34.2 Mängudes, kus vähemalt üks osaleja on Meistriliiga võistkond, on mängus osalevad võistkonnad kohustatud mänguprotokollis võistkondade koosseisu lehed täitma kooskõlas punktiga 34.4 ERIS-e kaudu määrates ühtlasi ära mängijate taktikalise asetuse väljakul ning kinnitama need hiljemalt 60 minutit enne mängu algust. Koduvõistkonna Klubi on vastutav koosseisu lehtede väljatrükkimise eest. Võistkonna koosseisude väljaprintid tuleb kohtunikule esitada hiljemalt 45 minutit enne mängu algust toimival mängueelsel koosolekul. Enne mänguprotokollis esitamist kohtunikule ei ole lubatud võistkondade koosseise meediale ja/või avalikkusele edastada.
- 34.3 Mängudel, millest võtavad osa Esi- ja rahvaliiga võistkonnad, on võistkonnad kohustatud mänguprotokollis võistkondade koosseisu lehed täitma kooskõlas punktiga 34.4 ERIS-e kaudu ning kinnitama need hiljemalt 15 minutit enne mängu algust.

- 34.4 Võistkonna esindaja sisestab mänguprotokolli kõigi mängus osalevate mängijate numbrid ja nimed ning tehnilises alas viibivate ametiisikute nimed koos ametinimetusega. Mängijana mänguprotokolli kantud isikut ametiisikuna enam mänguprotokolli kanda ei ole lubatud. Kõik mänguprotokolli kantud tehnilises alas viibivad isikud peavad omama mängija või jalgpalli ametiisiku litsentsi. Mängija, keda pole enne mängu algust mänguprotokolli kantud, ei tohi mängus osaleda.
- 34.5 Mänguprotokolli kantud mängijate ja ametiisikute õiguse eest osaleda antud mängus vastutab Klubi ning seda ka siis, kui ERIS sellekohast hoiatust ei anna.
- 34.6 Juhul, kui enne mängu protokolli kantud mängija või ametiisik ei tulnud mängule, tuleb sellest kohe peale mängu teavitada kohtunikku, kes isiku protokollist eemaldab ja sellekohase teavituse protokolli kirjutab.
- 34.7 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](mailto:protokollid@jalgpall.ee).
- 34.8 Ühes kohtumises tohib võistkond mänguprotokolli kanda kuni kaheksateist (18) mängijat. Mängu peavad alustama need üksteist (11) mängijat, kelle nimed on mänguprotokollis esitatud esimesena. Ülejäänud mängijad on vahetusmängijad.
- 34.9 Iga mängija peab mänguprotokolli olema kantud erineva numbriga ja numbrid mänguvormidel peavad vastama mänguprotokollis toodud numbritele. Kapteni ja väravavahi nimed tuleb mänguprotokollis ära märkida.
- 34.10 Minimaalne mängijate arv väljakul on seitse (7). Vähema mängijate arvu korral mängu ei alustata, võistkonnale arvestatakse kaotus, vastasvõistkonnale võit ning tulemuseks märgitakse -:+.
- 34.11 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).
- 34.12 Võistkonnas peavad kaheksateistkümnest (18) mänguprotokolli kantavast mängijast vähemalt viisteist (15) olema ETM-id. Kui võistkond kannab mänguprotokolli vähem kui viisteist (15) ETM-i, siis väheneb vastavalt ka maksimaalne mänguprotokolli kantavate mängijate arv.
- 34.13 On soovitatav, et võistkonnas on kogu mängu jooksul väljakul vähemalt üks (1) KTM mängija.
- 34.14 Juhul, kui 2024. aasta naiste meistrivõistluste juhendis muudetakse punktides 34.12 toodud ETM-i või 34.13 toodud KTM mängijate kasutamise põhimõtteid, märgitakse Superkarikafinaalis ja alates veerandfinaalidest meistrivõistluste juhendis kinnitatud tingimustel.
- 34.15 Mängus võivad mängida ainult need vahetusmängijad, kelle nimed on kantud mänguprotokolli. Mängija, kes on välja vahetatud, enam uuesti mängus osaleda ei saa.

34.16 Kõikidel mänguprotokolli kantud mängijatel ja ametiisikutel peavad mängul kaasas olema isikut tõendavad dokumendid. Kohtunikul on õigus enne mängu algust, poolajal või pärast mängu identifitseerida mänguprotokolli kantud mängijaid isikut tõendava dokumendi alusel.

### **Artikkel 35 – Mänguprotokollis esitatud mängijate asendamine**

35.1 Kui mänguprotokolli võistkondade koosseisud on mõlema Klubi poolt elektrooniliselt täidetud, kinnitatud ja kohtunikule edastatud ning kui mäng ei ole veel alanud, tuleb kinni pidada järgmistest põhimõtetest:

35.1.1 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 (7) vahetusmängijast. Sellisel juhul tehakse mänguprotokolli vastav märge, kusjuures vastavasisuline taotlus tuleb kohtunikule esitada hiljemalt 5 minutit enne mängu algust. Asendatud mängijat võib sellisel juhul kanda mänguprotokolli vahetusmängijana, samuti on lubatud teda mänguprotokollist välja võtta ning vahetusmängijat asendada uue ülesantud mängijaga. Vahetusmängijate arv selle tulemusena ei väheneks. Mängu vältel võib välja vahetada kuni viis (5) mängijat;

35.1.2 kui keegi mänguprotokollis esitatud seitsmest (7) 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.

35.1.3 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 36 – Mängueelne koosolek**

36.1 Alates Võistluste veerandfinaalidest toimub 60 minutit enne mängu algust staadionil koosolek, millest võtavad osa EJL-i poolt mängule määratud kohtunik(-ud), mänguinspektor või kohtunike vaatleja (juhul kui on mängule määratud), mõlema võistkonna esindajad, kes on ametiisikuna kantud mänguprotokolli (sh treener, kes on mänguprotokolli kantud mängijana) ning mängu korraldaja.

36.2 Mängueelset koosolekut juhib mängu kohtunik. Kui mängule on määratud mänguinspektor või kohtunike vaatleja, siis juhib mängueelset koosoleku vastavalt kas mänguinspektor või kohtunike vaatleja.

36.3 Mängueelisel koosolekul esitab koduvõistkonna esindaja kohtunikule väljaprintid mänguprotokolli koosseisu lehtest.

36.4 Mängueelisel koosolekul:

a) kontrollitakse võistkondade koosseisulehe õigsust;

- b) kontrollitakse mänguvorme;
- b) kontrollitakse mängupalle;
- a) kontrollitakse mänguväljaku valmisolekut mänguks;
- b) tutvustatakse võistkondadele autasustamistseremoonia protseduuri (finaalmängu korral).määratakse kindlaks soojendusala;
- c) kohtunik informeerib võistkonna esindajaid mängu korraldust puudutavatest erisustest, mis tulenevad staadioni omapärast.

### **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, kasutades selleks kolme (3) mänguseisakut. Mängu vaheajal tehtud vahetused ei vähenda mängu jooksul tehtavate mänguseisakute arvu. Juhul, kui mäng läheb lisaajale, on mõlemal võistkonnal lubatud teha üks (1) lisavahetust koos ühe (1) lisa mänguseisakuga.
- 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 mänguprotokolli kantud ametiisikuna.  
  
Kui staadionil on soojenduse tegemiseks piisavalt suur mänguväljaku vahetus läheduses paiknev eraldi ala, võivad mängueelsel koosolekul kooskõlastatud tingimustel soojendust teha korraga kuni viis (5) mängijat.
- 38.3 Soojendust tegevad mängijad ja nende juhendaja peavad olema väljakumängijatest erinevat värvi riietusega.

### **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 ametiisikut ja kuni seitse (7) vahetusmängijat, st kokku kuni kolmteist (13) inimest. Mänguprotokollis peavad olema välja toodud nende isikute nimed ja funktsioonid ning nad peavad viibima mängu ajal tehnilises alas.
- 39.3 Meistriliiga võistkonnal on arsti või meditsiinitöötaja viibimine tehnilises alas kohustuslik.
- 39.4 Tehnilises alas ei ole lubatud mängu ajal suitsetada.

- 39.5 Mängust eemaldatud mängija ei tohi viibida tehnilises alas, vaid peab lahkuma tribüünile või riietusruumi.
- 39.6 Kohtuniku poolt tehnilisest alast eemaldatud ametiisik peab lahkuma pealtvaatajatele mõeldud alale, v.a meditsiinitöötaja või arst, kui ta on ainuke selle ameti esindaja tehnilises alas. Eemaldatud ametiisik ei tohi kuni mängu lõpuni mitte mingil viisil juhendada ega kontakteeruda võistkonnaga ega viibida tehnilises tsoonis.
- 39.7 Mängu ajal on võistkonna mängijatel ja ametiisikutel lubatud kasutada väikeseid elektroonilisi vahendeid ja sidesüsteeme Mängureeglitega kirjeldatud tingimustel. Võistkonna ametiisik, kes kasutab mittelubatud elektroonilisi vahendeid või käitub elektrooniliste vahendite kasutamise tõttu ebaeetiliselt, eemaldatakse tehnilisest alast.

#### **Artikkel 40 – Mänguprotokolli täitmine ja avalikustamine**

- 40.1 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 või ametiisiku nime, võistkonna ja põhjendusega ning kinnitab selle. Lisaks annab ta mänguprotokolli intsidentide lehel võimalikult üksikasjalikult teada kõikidest vahejuhtumitest, mis leidsid aset enne mängu, mängu jooksul või pärast mängu.
- 40.2 Võistkonna esindajatel on kohustatud peale mängu lõppu tutvuma mänguprotokolliga EJK-i kodulehel veendumaks, et kõik mängusündmused on õiged. Kuni 72 tundi pärast mängu lõppu on võistkonna esindajal 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**

- 41.1 EJK määrab Võistluste mängudele määratletud kriteeriumitele vastava väljakukohtuniku ja kaks abikohtunikku.
- Kohtunikubrigaadi liikmed on EJK-i ametlikeks isikuteks mängul.
- 41.2 Mängudel, millest võtavad osa Meistriliiga võistkonnad, peavad kohtunikud mängupaika saabuma hiljemalt 60 minutit enne mängu algust, ülejäänud mängudel hiljemalt 30 minutit enne mängu algust.

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

- 42.1 Kui kohtunik ja/või abikohtunikud ei ole saanud ettenähtud ajaks mängupaika, tuleb sellest otsekohe teatada EJK-i. EJK otsustab, kuidas olukorda lahendada. Kui EJK otsustab kohtuniku või abikohtunikud välja vahetada, on selline otsus lõplik. Kui EJK-il ei ole võimalik leida kohtunikule/abikohtunikule asendajat, toimitakse vastavalt artiklile 22.

## **Artikkel 43 – Kohtuniku terviserike**

- 43.1 Kui kohtunik või abikohtunik 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 – EJL distsiplinaareeskirjad**

- 44.1 Klubide, ametiisikute, liikmete või Klubi nimel mänguga seotud ametikohustusi täitvate isikute sooritatud distsiplinaarrikkumiste korral kohaldatakse EJL-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. EJL-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 ja võistkonna ametiisik on automaatselt diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud Võistlustel peetavaks mänguks pärast igat kolmandat hoiatust, v.a punktis 45.5 kirjeldatud juhul.
- 45.5 Võistlustel saadud üksikud hoiatused aeguvad peale Võistluste veerandfinaale ja poolfinaalidesse edasi ei kandu. Kui Võistluste veerandfinaalis saab mängija kolmanda hoiatuse või ta eemaldatakse, on ta diskvalifitseeritud järgmiseks antud Võistluste mänguks.
- 45.6 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 võistkonnas, kus ta sai karistuse, mis tingis mängu või mängude vahelejätmise.
- 45.7 Kui treener või muu ametiisik on diskvalifitseeritud, ei tohi ta mitte üheski Võistluste mängus olla treeneri või muu ametiisikuna mänguprotokolli kantud ega viibida tehnilises tsoonis enne, kui ta on jätnud nõutud arvu mängu vahele võistkonnas, kus ta sai karistuse. Mängijana ei ole diskvalifitseeritud treeneril või muul ametiisikul lubatud osaleda vaid selle võistkonna järgmises mängus, 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.

- 45.8 Hoiatused ei kandu ühest liigast, sarjast ega hooajast teise.
- 45.9 Mängukeeld, v.a tähtajaline mängukeeld, ei kandu ühest sarjast teise.
- 45.10 Kandamata kollaste kaartide karistused aeguvad peale Võistluste lõppu ja järgnevasse hooaegadesse edasi ei kandu.
- 45.11 Juhul kui mängija või ametiisik vahetab kehtivat mängukeeldu omades kahe Võistluste hooaja või kahe meistrivõistluste hooaja vahel võistkonda, peab ta nõutud arvu mängu vahele jätma uue võistkonna eest, kuhu ta on üles antud või võistkonna ametiisikuks määratud.
- 45.12 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.
- 45.13 Kui treener või ametiisik eemaldatakse võistkonna viimasest Võistluste mängust, jääb talle kandmata võistkonna juhendamise/tehnilises alas viibimise keeld, mis kandub automaatselt järgnevasse hooaegasesse. Kandmata juhendamise/tehnilises alas viibimise keeld aegub viie (5) aasta pärast peale selle saamist. Juhendamise/tehnilises alas viibimise keeld ei laiene automaatselt teiste sarjade mängudele.
- 45.14 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 Osavõtavad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta juhendi punktis 33.1 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 Klubil tuleb EJL-ile tasuda 300 euro suurune 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 diskvalifitseeritud või ametiisiku litsentsi mitteomav ametiisik on kantud mänguprotokollis või juhendab võistkonda, karistatakse Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga. Diskvalifitseeritud treeneri või muu ametiisiku karistust ei loeta kantuks ja see tuleb ära kanda järgmises Võistluste mängus



- 46.6 Juhul kui tehnilises alas viibib mänguprotokolli kandmata vahetusmängija, treener või muu ametiisik, karistatakse Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga. Kui mänguprotokolli 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). Vastavõistkonna poolt löödud väravad jäävad kehtima, samuti jäävad jõusse kõik mängus saadud hoiatused ja eemaldamised. Määrusi rikkunud võistkonna diskvalifitseeritud mängijate, sh kaasa mänginud mängija, eelnevad karistused loetakse kantuks.
- 46.8 Juhul, kui Klubi on rikkunud juhendit mille tulemusel tuleb võistkonnal sama vea eest tühistada kaks (2) või rohkem mängu, otsustab sanktsiooni Distsiplinaarkomisjon.
- 46.9 Juhul, kui võistkonna peatreener rikub kolmandat (3) või rohkem korda hooaja jooksul punkti 13.9, 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 peatreenerit automaatselt ühe (1) mängulise võistkonna juhendamise ja tehnilises alas viibimise keeluga võistlustel, kus reeglit rikuti.
- Peatreeneri süsteemne juhendipunkti rikkumine edastatakse menetlemiseks Distsiplinaarinspektorile.
- 46.10 Diskvalifitseeritud peatreener 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 EJL-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) 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 ERIS-e mänguprotokolli märkuste lahtrisse 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](mailto:fp@jalgpall.ee) koos maksekorralduse koopiaga. Protesti sisseandja on kohustatud protestiga seotud dokumendid saatma samaks tähtjaks ka vastaspoolele, et vastaspool saaks koostada asjassepuutuva omapoolse selgituse.
- 47.5 Protest, mis ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu.
- 47.6 Protesti esitamisel tuleb 24 tunni jooksul maksta EJL-i arveldusarvele kautsjon, mille suurus on 100 eurot.
- 47.7 Protesti rahuldamisel kautsjon tagastatakse.
- 47.8 Protesti arutamine toimub EJL-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis sätestatud protseduureegleid järgides.
- 47.9 Protesti suhtes tehtud otsusele rakendatakse EJL-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 EJL rikkuja 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 dopingukontrolliks valitud mängija vahetult peale väljakult lahkumist või mängu lõppedes siirdub koheselt dopingu kontrolliks ettenähtud ruumi ja täidab kõiki teisi protseduurireegleid. Dopinguproovile mitteilumumine 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 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.
- 49.2 Võistlustel osaleval mängijal on otseselt või kaudselt talle lähedase isiku (perelliige, sugulane, elukaaslane, sõber jt) kaudu keelatud osaleda panustamises või sellega sarnases tegevuses ennustusmängudes mängu tulemuse või käigu peale EJL-i poolt korraldatavatel või viimase egiidi all toimuvatel võistlustel ja teiste Eesti jalgpalliklubide ning rahvuskoondiste osalusel peetavatel muudel mängudel.

### **XIII SUPERKARIKA FINAAL**

#### **Artikkel 50 – Üldsätted**

- 50.1 Superkarika finaalis kehtivad juhendi peatükid I (Üldsätted), II (Osapoolte kohustused), VIII (Mänguvormid), X (Mänguga seotud tegevused), XI (Kohtunikud), XII (Distsiplinaarküsimused ja nende menetlemine) ja XIV (Lõppsätted) koos käesolevas peatükis kirjeldatud lisasätetega.
- 50.2 Superkarika finaali on EJL-i poolt korraldatav eraldi võistlus, mis toimub enne meistrivõistluste hooaja algust.

#### **Artikkel 51 – Süsteem ja osalejad**

- 51.1 Superkarika finaali mängitakse ühe mänguna, kus kohtuvad eelmise hooaja karikavõistluste võitja ja Eesti meister. Juhul kui karikavõitja ja meister on üks ja sama võistkond, mängitakse Superkarika finaali eelmise hooaja karikavõistluste võitja ja meistrivõistlustel 2. koha saavutanud võistkonna vahel. 2025. aastal peetavas Superkarika finaalis kohtuvad 2023/2024. aasta karikavõistluste võitja ja 2024. aasta hooaja Eesti meister või 2. koha saavutanud võistkond.
- 51.2 Mängu viigilise tulemuse korral lisaaega ei mängita ja võitja selgitatakse viie (5) penaltilöögi tulemuse põhjal. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse penaltilöövide löömist kuni võitja selgumiseni.
- 51.3 Lõplik sõna kõikides küsimustes on Peadirektoril.

## **Artikkel 52 – Korraldamine**

- 52.1 Superkarika finaali korraldab EJL.
- 52.2 Superkarika finaal toimub igal aastal enne Meistriliiga hooaja algust vastavalt Eesti naiste jalgpalli tüüpkalendrile.
- 52.3 Superkarika finaali toimumiskoha määrab EJL.

## **Artikkel 53 – Autasustamine**

- 53.1 EJL autasustab Superkarika finaali võitjaks tulnud võistkonda rändkarikaga ja selle liikmeid kuni 25 kuldmedaliga.
- 53.2 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 Superkarika finaali. EJL graveerib võitjaks tulnud Klubi nime karikale.
- 53.3 Finaalis 2. koha saavutanud võistkonda autasustatakse diplomiga ja võistkonna liikmeid kuni 25 hõbemedaliga.

## **Artikkel 54 – Õigus osaleda mängus**

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

## **Artikkel 55 – Mängueelse informatsiooni ankeet**

- 55.1 Superkarika finaalis osalevate võistkondade Klubid on kohustatud täitma ERIS-es mängueelse informatsiooni ankeedi vähemalt neli (4) päeva enne mängu.
- 55.2 Mängueelse informatsiooni ankeedi alusel koostab EJL pressiteate eesmärgiga tekitada meedia huvi toimuva mängu vastu.

## **Artikkel 56 – Mängueelne koosolek**

- 56.1 60 minutit enne Superkarika finaali algust toimub staadionil koosolek, millest võtavad osa EJL-i poolt mängule määratud kohtunik(-ud), mõlema võistkonna esindajad, kes on ametiisikuna kantud mänguprotokoll (sh treener, kes on mänguprotokoll kantud mängijana) ning mängu korraldaja.
- 56.2 Mängueelset koosolekut juhivad mängu korraldaja.
- 56.3 Mängueelset koosolekul tagastavad võistkonna esindajad kohtunikule täidetud mänguprotokollid.
- 56.4 Mängueelset koosolekul:
  - a) kontrollitakse võistkondade kooseisulehe õigsust;
  - b) kontrollitakse mänguvorme;
  - c) kontrollitakse mängupalle;
  - d) kontrollitakse mänguväljaku valmisolekut mänguks;

- e) tutvustatakse võistkondadele autasustamistseremoonia protseduuri;
- f) määratakse kindlaks soojendusala;
- g) kohtunik informeerib esindajaid mängu korraldust puudutavatest erisustest, mis tulenevad staadioni omapärast.

## **XIV LÖPPSÄTTED**

### **Artikkel 57 – Vaidluste lahendamine**

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

### **Artikkel 58 – Täpsustav asjaolu**

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

### **Artikkel 59 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid**

- 59.1 Juhendis käsitlemata küsimustes, v.a distsiplinaarasjad, on otsuste tegemise pädevus Peadirektoril. Peadirektori otsused on lõplikud.
- 59.2 Erakorraliste asjaolude ja vääramatu jõuga seotud küsimuste lahendamise ning erandite tegemise pädevus juhendi rakendusallas on vaid Juhatusel.

### **Artikkel 60 – Lisad**

- 60.1 Kõik lisad moodustavad käesoleva juhendi lahutamatu osa.

### **Artikkel 61– Jõustumine**

- 61.1 Käesolev juhend on kinnitatud juhatuse poolt 14. mai 2024. a ja kehtib naiste karikavõistluste 2024/2025. a hooajal.

## LISA 1: Aus mäng

### Ausa mängu määratlus

Aus mäng väärtustab ausas konkurentsivõimelise 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 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 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 EKL-i põhikirjaliste eesmärkidega;
- isikliku või kolmandate isikute kasu eesmärgil osaleb otseselt või kaudselt panustamises või sellega sarnases tegevuses ennustamängudes mängu tulemuse või käigu peale EKL-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 tema jalgpallilise 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 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 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 millises talle teada olevast rikkumisest ülaltoodud käitumispõhimõtetes.

## **LISA 2: Mängude korraldamine**

### **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.

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

- 2.1 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.
- 2.2 Võistluste mängudel on turvalisuse eest vastutava isiku kohalolek soovituslik.
- 2.3 Vältimaks konflikti võistkondade fännide vahel ning ohutuse tagamiseks on koduklubi kohustatud panema vastasvõistkonna fännid eraldi sektoritesse või erinevatesse tribüüni otstesse ning hoolitsema, et nende juures oleks piisav arv turvamehi või korrapidajaid.
- 2.4 Koduvõistkonna Klubi peab tagama staadionil sisekorraeeskirjade täitmise ning mängijate, kohtunike, ametiisikute ja pealtvaatajate turvalisuse.
- 2.5 Turvalisuse tagamiseks ei tohi staadionile lubada alkoholi- või narkojoobes isikuid, tuua esemeid/aineid, mis võivad olla ohtlikud.
- 2.6 Staadionile ei tohi tuua ega kasutada mistahes pürotehnikat ega teisi sama efekti tekitavaid vahendeid, v.a juhul, kui pürotehniliste vahendite kasutamine on EJK-is eelnevalt registreeritud vastavalt kehtestatud korrale.
- 2.7 Pealtvaatajatel ei ole lubatud viibida mänguväljakul ning alal, mis jääb tribüünide ning väljaku külje- või otsajoone vahele.

### **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 termoses,
  - d) haavapuhastusvahendid (nt antiseptiline aerosool Acept, 3%-line vesinikülihapendilahus),
  - e) haavapuhastuspadjad,
  - f) erineva suurusega plaastrid,
  - g) elastikside,
  - h) steriilsed sidemed.



- 3.2 Meistriliiga mängudel on arsti või meditsiinitöötaja viibimine tehnilises alas kohustuslik.
- 3.3 Kodumängu korraldav Klubi on vastutav vajaduse korral kiirabi kutsumise eest.

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

- 4.1 Mängudeks, millest võtab osa Meistriliiga võistkond, on kodumängu korraldav Klubi kohustatud tagama vähemalt viis (5), ülejäänud mängudeks vähemalt kolm (3) nõuetele vastavat palli. Juhul kui mäng toimub lumesajus peavad mängupallid olema punast, oranži või muud hästinähtavat värvi.

#### **Artikkel 5 – Pallilapsed**

- 5.1 Mängudel, millest võtab osa Meistriliiga võistkond, peab võistkondade soojenduse ja mängu ajal staadionil olema vähemalt kuus (6) pallilast, kes on mängijatest erinevas ühtses riietuses ning on vähemalt 12-aastased.
- 5.2 Madalama liiga ja rahvaliiga võistkondade omavahelistel mängudel on pallilaste olemasolu soovituslik.
- 5.3 Pallilapsed peavad olema asjatundlikud ja instrueeritud.

#### **Artikkel 6 – Piletimüük**

- 6.1 Piletimüügi korraldamine Võistluste mängudel on soovituslik.
- 6.2 Piletimüügist saadav tulu kuulub kodumängu korraldavale Klubile.
- 6.3 Külalisklubidele tuleb reserveerida 25 tasuta piletit. Külalisklubi lepib kokku koduklubiga piletite kättetoimetamise.
- 6.4 EJL-i ametiisikutel on EJL-i töötöendi ettenäitamisel õigus külastada mängu tasuta. Sama õigus kehtib kohtunikele kohtunikulitsentsi ettenäitamisel.

#### **Artikkel 7 – Teadustus**

- 7.1 Mängudel, millest võtab osa Meistriliiga võistkond, on teadustus kohustuslik. Kodumängu korraldav Klubi on kohustatud tagama staadionil piisava võimsusega helisüsteemi ja edastama teateid eesti ning enamusele pealtvaatajatele arusaadavas keeles.
- 7.2 Mängu ajal edastatav informatsioon peab olema neutraalne ja informatiivne. Keelatud on poliitiliste sõnumite edastamine, vägivallale õhutamine ja vastase halvustamine.
- 7.3 Madalama liiga ja rahvaliiga omavahelistel mängudel on teadustus mängudel soovituslik.

### **LISA 3: Karikavõistluste mängukorraldamise soovitusel**

Lisaks juhendi artikis 30 sätestatule on karikavõistluste mängu korraldamisel soovitatav lähtuda järgmisest põhimõtetest:

1. Karikavõistluste mäng on pidupäev, kuhu võistkonnad kutsuvad kaasa elama võimalikult palju toetajaid, kohaliku kogukonna liikmeid ja sõpru-tuttavaid;
2. Et lisada pidulikkust, on soovitatav, et mõlemad võistkonnad saabuvad mängule oma võistkonna/Klubi lipuga ja eksponeerivad seda mängu eel ja ajal. Nt võivad kaptenid mängueelsel rivistusel koos lippudega väljakule marssida.
3. Enne mängu algust, poolajal ja pärast mängu on meeleolu tekitamiseks soovituslik mängida muusikat.
4. Ka mängudel madalamate liigade võistkondade osavõtul on teadustus soovituslik. Teadustuse eest vastutab koduvõistkond. Teadustaja tervitab publikut, tutvustab vastaseid (liigaline kuuluvus jne), viib kurssi, mis mänguga on tegemist, loeb ette võistkondade koosseisud jne. Mängu jooksul annab ta publikule infot väravatest, seisust ja vahetustest.
5. Vaheajal võib pakkuda publikule meelelahutust muusika ja/või mõne kaasava mängu näol.
6. Iga võistkond peab tegema pingutusi selleks, et karikavõistluse mängu kajastataks maksimaalselt kohalikes väljaannetes (ajalehed, raadiod, kodulehed), üleriigilises meedias ja Klubi enda meediakanalite (koduleht, sotsiaalmeedia) vahendusel.

#### LISA 4: Tasud ja sanktsioonid

<b>Tasud:</b>	<b>Summa (eurodes)</b>
Kautsjon protesti esitamisel	100
Kautsjon apellatsioonikomisjonile ja litsentsiasjade apellatsioonikomisjonile	5 MP
Mänguaja ja -koha muutmise taotluse esitamine tähtajast hiljem	100
<b>Sanktsioonid:</b>	
Loobumiskaotus	300
Mänguõigust mitteomava mängija mänguprotokollil kandmine või osalemine mängus	100
Diskvalifitseeritud treeneri/ametiisiku kandmine mänguprotokollil	100
Mänguprotokollil kandmata mängija või ametiisiku viibimine tehnilises alas	100
Jalgpalli ametiisiku litsentsi mitteomava ametiisiku või treeneri kandmine mänguprotokollil.	100
Mängija osalemine rohkem kui ühes (1) EJK-i egiidi all toimivas mängus päevas	100
Mängude korralduslike põhimõtete rikkumine	Vastavalt MV juhendile