



Eesti 2020. a rannajalgpalli meistrivõistluste Coolbet rannaliiga juhend

SISUKORD

PREAMBUL	3
I ÜLDSÄTTED	3
Artikkel 1 – Reguleerimisala	3
Artikkel 2 – Mõisted	3
Artikkel 3 – Organiseerimine	4
Artikkel 4 – Aus mäng	4
II OSAPOOLTE KOHUSTUSED	4
Artikkel 5 – EJL-i, ERJL-i ja LJL-i kohustused	4
Artikkel 6 – Jalgpallklubide kohustused	5
Artikkel 7 – Mängijate ja klubi ametiisikute kohustused	6
III AUTASUSTAMINE	7
Artikkel 8 – Karikas, diplomid jm auhinnad	7
IV OSAVÕTJATE REGISTREERIMINE	7
Artikkel 9 – Võistlustest osavõtjad	7
Artikkel 10 – Võistkonna registreerimine	8
Artikkel 11 – Liiga liikmemaks	8
V VÕISTLUSTE SÜSTEEM JA MÄNGUREEGLID	8
Artikkel 12 – Võistluste süsteem	8
Artikkel 13 – Mängureeglid	9
VI MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE	9
Artikkel 14 – Mängupäevad	9
Artikkel 15 – Mängu alguse kellaajad	9
Artikkel 16 – Mängu katkestamine	9
Artikkel 17 – Mängu või turniiri ära jäämine	10
Artikkel 18 – Mängu ära jäämine või katkestamine klubi süü tõttu, mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad	10
VII MÄNGIJATE ÜLESANDMINE JA ÕIGUS OSALEDA MÄNGUS	11
Artikkel 19 – Mängijate ülesandmine	11
Artikkel 20 – Õigus osaleda mängus	11
VIII MÄNGUVORMID	12
Artikkel 21 – Mänguvormid	12
IX MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED	12
Artikkel 22 – Mänguprotokoll	12
Artikkel 23 – Mänguprotokolli täitmine, edastamine EJL-ile ja avalikustamine	13
X KOHTUNIKUD	13
Artikkel 24 – Määramine	13
Artikkel 25 – Kohtunike saabumine mängupaika	13
Artikkel 26 – Kohtunike hilinemine/mitteilmumine	13
XI DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE	14
Artikkel 27 – EJL distsiplinaareeskirjad	14
Artikkel 28 – Hoiatused ja eemaldamised	14
Artikkel 29 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele	14
Artikkel 30 – Kaebuse ja protesti esitamine	15
Artikkel 31 – Doping	16
Artikkel 32 – Mängukäigu ja tulemuse eelnev fikseerimine	16
XII LÕPPSÄTTED	17
Artikkel 33 – Vaidluste lahendamine	17
Artikkel 34 – Ettearvamatud asjaolud	17
Artikkel 35 – Täpsustav asjaolu	17
Artikkel 36 – Lisad	17
Artikkel 37 – Jõustumine	17
LISA I: Aus mäng	18
LISA II: Klubi kinnitus	20

PREAMBUL

Eesti rannajalgpalli meistrivõistlused on Eesti Jalgpalli Liidu põhikirjaga sätestatud klubidevahelised võistlused, kus selgitatakse Coolbet rannajalgpalli liiga võitja, Eesti rannajalgpalli meister, Läti rannajalgpalli meister ja üldine paremusjärjestus ning Euro Winners Cup'il osalev võistkond.

I ÜLDSÄTTED

Artikkel 1 – Reguleerimisala

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

Artikkel 2 – Mõisted

- 2.1 Käesoleva juhendi kontekstis on mõisted defineeritud alljärgnevalt:

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

Jalgpalluri litsents	Õigus, mis annab mängijale juriidilise aluse osaleda Eesti jalgpalli meistri- ja karikavõistlustel. Jalgpalluri litsents kehtib ühe kalendriaasta.
<u>„Lätis treenitud mängija“ ehk LTR</u>	<u>Võistluste kontekstis mängija, kes on kas Läti kodanik või mängija, kellel on määramata kodakondsus ja tal on Lätis välja antud välismaalase pass.</u>
Mängija osalemine / mängimine mängus	Tavajalgpallis loetakse mängija osalemiseks mängus tema protokollil kandmist, kaasa arvatud juhul, kui mängija on protokollil kantud vahetusmängijana, kuid teda sisse ei vahetata. Mängimiseks loetakse seda, kui mängija on käinud väljakul. Rannajalgpallis loetakse mängija osalemiseks/mängimiseks mängus tema protokollil kandmist, kaasa arvatud vahetusmängijana.
Rannajalgpall	Jalgpall, mida mängitakse vastavalt FIFA kinnitatud Rannajalgpalli reeglitele (<i>Beach Soccer Laws of the Game</i>).
Sari	EJL-i poolt korraldatavad erinevad jalgpallivõistlused, näiteks Eesti meistrivõistlused, Eesti karikavõistlused, Eesti väikesed karikavõistlused, Eesti noorte meistrivõistlused, Eesti noorte klubidevahelised võistlused jms.
Tavajalgpall	Mäng, mida mängitakse vastavalt IFAB-i poolt vastu võetud Mängureeglitele.
UEFA	<i>Union des Associations Européennes de Football</i> ehk Euroopa jalgpalliliitustid ühendav organisatsioon.

Artikkel 3 – Organiseerimine

- 3.1 Võistlusi organiseerib ja juhib Eesti Jalgpalli Liit (edaspidi EJL) koos Eesti Rannajalgpalli Liiduga (edaspidi ERJL) ja Läti Jalgpalli Liiduga (edaspidi LJL).
- 3.2 EJL ja ERJL organiseerivad Eesti rannajalgpalli meistrivõistlusi 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 koostöös ERJL-iga ja LJL-iga.
- 3.5 Distsiplinaarorganid käsitlevad distsiplinaarrikkumistega seotud küsimusi vastavalt EJL-i distsiplinaarreeglistikule.

Artikkel 4 – Aus mäng

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

II OSAPOOLTE KOHUSTUSED

Artikkel 5 – EJL-i, ERJL-i ja LJL-i kohustused

- 5.1 EJL, ERJL ja LJL loovad parimad tingimused Võistluste organiseerimiseks. Need tingimused puudutavad muuhulgas Võistluste edendamist, kooskõlastamist ja

administreerimist, võistlejate ülesandmist, loa andmist Võistlustel osalemiseks, võistlussüsteemi, mängureegleid, kohtunike tegevust, kontrolli ja distsiplinaarküsimusi ning kommertsõiguste kasutamist.

5.2 EJL, ERJL ja LJL tagavad:

- a) reeglitekohaste mõõtmega ja märgistusega väljakud ja väravad. Väljaku pikkus on 35-37 m ja laius 26-28 m. Väravapostide vahe on 5,5 m ja värava kõrgus kuni põikpuu alumise servani 2,2 m;
- b) mängupallid;
- c) teadustuse;
- d) kohtunikud ning nende pesemisvõimaluse;
- e) ajavõtja, ajavõtusüsteemi ja elektroonilise tabloo;
- f) võistkondade ja kohtunike ohutuse ning turvalisuse rannajalgpalli väljakute vahetus läheduses;
- g) pallipoisid.

5.3 EJL, ERJL ja LJL kannavad Võistluste organiseerimis- ja korralduskulud.

Artikkel 6 – Jalgpalliklubide kohustused

6.1 Võistlustel osaledes kohustuvad klubid:

- a) järgima EJL-i, ERJL-i ja LJL-i põhikirju, juhendeid, otsuseid ja muid EJL-i, ERJL-i ja LJL-i poolt kehtestatud jalgpalli- ja rannajalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente;
- b) järgima FIFA põhikirja, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
- c) järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes EJL-i põhikirjas ning muudes EJL-i dokumentides ette nähtud vaidluste lahendamise korda ning täitma vaidluse lahendanud organi otsust;
- d) pöörduma vaidlusalases küsimuses lõpliku (viimase astme) lahendi saamiseks, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJL-il pädevus, mitte tavakohtusse, vaid sõltumatusse, erapooletusse, Eesti seaduse alusel asutatud ja Eestis tegutsevasse jalgpallialasesse vahekohtusse, tunnustama selle otsust lõplikuna ning seda täitma;
- e) tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*).

6.2 Klubid vastutavad oma mängijate, ametiisikute, liikmete, toetajate ja mängude juures ametikohustusi täitvate isikute käitumise eest.

6.3 Klubi peab arvestust liikmemaksu, treeningtasude ja välja antud varustuse kohta.

6.4 Klubi kannab kõik võistkonna lähetuskulud.

6.5 Igal võistkonnal peab olema mängul kaasas esmaabikott, mis sisaldab järgmist:

- a) kummikindad;
 - b) käärid;
 - c) ühekordsed külmakotid või külmakotid eraldi termosel;
 - d) haavapuhastusvahendid (nt antiseptiline aerosool Acept, 3%-line vesinikülihapendilahus);
 - e) haavapuhastuspadjad;
 - f) erineva suurusega plaastrid;
 - g) elastikside;
 - h) steriilsed sidemed.
- 6.6 Klubid on kohustatud tasuma tähtaegselt kõik EJL-i dokumentide alusel määratud maksud, trahvid ja tasud.
- 6.7 Klubid on kohustatud andma tasuta EJL-ile, ERJL-ile ja LJL-ile õiguse mitteäriisilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ning volitada teisi kasutama Võistlustel osalevate klubide kõigi mängijate ja ametiisikute fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja 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).
- 6.8 Klubidel ei ole volitusi tegutseda EJL-i, ERJL-i, LJL-i või Eesti rannajalgpalli meistrivõistluste nimel EJL-i ja ERJL-i eelneva kirjaliku loata.

Artikkel 7 – Mängijate ja klubi ametiisikute kohustused

- 7.1 Võistlustel osalevad mängijad peavad omama kehtivat jalgpalluri litsentsi.
- 7.2 Võistlustel osaleva klubi ametiisikud, kes viibivad Võistlustel tehnilises alas (sh treenerid, meditsiiniline personal, võistkonna esindaja jne) või tegutsevad võistlustel klubi ametiisikutena (näiteks võistkonna esindaja) peavad omama kehtivat litsentsi vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise ja litsentseerimise korrale.
- 7.3 Võistlustel osaleva klubi ametiisikud, kellel on seadusjärgne õigus (klubi juhatuse liikmed) või keda klubi on volitanud (ERIS veebikeskkonna kaudu või muul moel) EJL-is klubi nimel toiminguid sooritama ja/või dokumente allkirjastama, peavad omama kehtivat litsentsi vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise ja litsentseerimise korrale.
- 7.4 Litsentsi omades mängijad ja klubi ametiisikud kohustuvad:
- a) kinni pidama lojaalsuse, ausameelsuse ja sportlikkuse printsiipidest vastavalt AUSA mängu põhimõtetele;
 - b) tunnustama kehtivaid rannajalgpallireegleid, mis on vastu võetud FIFA poolt;
 - c) täitma EJL-i, ERJL-i, LJL-i ja FIFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
 - d) 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;

- e) 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 kohustades seda tingimusteta täitma;
 - f) tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*);
 - g) 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.
- 7.5 Kõik mängijad ja klubi ametiisikud annavad tasuta EJL-ile ja ERJL-ile õiguse mitteärilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks ja EJL-i või ERJL-i poolt kindlaks määratud muudel mõistlikel eesmärkidel kasutada ning volitada kolmandaid isikuid kasutama Võistlustel osalevate klubide kõigi mängijate ja ametiisikute fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja 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).

III AUTASUSTAMINE

Artikkel 8 – Karikas, diplomid jm auhinnad

- 8.1 EJL autasustab Coolbet rannaliiga võitjat karika ja diplomiga ning võistkonna liikmeid diplomite ja medalitega.
- 8.2 EJL autasustab Coolbet rannaliiga teisele ja kolmandale kohale tulnud võistkondi diplomitega ja nende liikmeid diplomite ja medalitega.
- 8.3 EJL autasustab Eesti meistrit rändkarika ja diplomiga ning võistkonna liikmeid diplomite ja medalitega.
- 8.4 Võitja on vastutav karika korrashoidmise ja säilivuse eest. Klubi peab tagastama täiuslikus seisukorras karika EJL-ile üks kuu enne meistrivõistluste viimase vooru mängu. Juhul kui karikas kaotatakse või saab kahjustada, hüvitab klubi EJL-ile kõik taastamisega seotud kulud.
- 8.5 Võistluste võitja võib tellida EJL-lt karikast koopia, millele peab selgelt olema märgitud, et tegu on koopiaga. Koopia tegemisega kaasnevad kulud kannab klubi.
- 8.6 EJL autasustab Eesti meistrivõistluste arvestuses teisele ja kolmandale kohale tulnud võistkondi diplomitega ja nende liikmeid diplomite ja medalitega.
- 8.7 EJL autasustab meenega parimat mängijat ja väravavahti ning mängijat/mängijaid, kes lööb/löövad Võistlustel kõige rohkem väravaid.

IV OSAVÕTJATE REGISTREERIMINE

Artikkel 9 – Võistlustest osavõtjad

- 9.1 Klubi, kes aktsepteerib EJL-i, ERJL-i ja LJL-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, võib Coolbet rannaliigasse registreerida sportliku tulemuse alusel kvalifitseerunud ühe võistkonna.

- 9.2 Hooajal 2020 osaleb Coolbet rannaliigas kaheksa (8) võistkonda, millest viis (5) on Eestist ja kolm (3) on Lätist.
- 9.3 Hooajal 2021 Coolbet rannaliigasse kvalifitseeruvad võistkonnad otsustab EJL-i juhatus EJL-i rannajalgpalli komisjoni ettepanekul hiljemalt 31. detsembriks 2020. a.
- 9.4 Võistlustel osalemiseks peavad klubid EJL-ile ja LJL-ile esitama võistkonna registreerimisdokumendid etteantud vormidel ja määratud tähtajaks.
- 9.5 Kui võistkond loobub Võistlustel osalemast enne meistrivõistluste algust, saab osalemise õiguse tema asemel võistkond, kes saavutas eelmise hooaja meistrivõistlustel kõrgema koha, välja arvatud sama klubi teine võistkond. Võistkondliku paremusjärjestuse väljaselgitamisel lähtutakse põhimõttest, et kõrgemas liigas mistahes koha saavutanud võistkond on kõrgemal kohal, kui sellest madalamas liigas osalenud võistkond.
- 9.6 Liigade koosseisud kinnitab EJL-i juhatus.

Artikkel 10 – Võistkonna registreerimine

- 10.1 Eesti Klubi, kes soovib Võistlustele registreerida võistkonna, peab EJL-ile ERIS-e kaudu esitama klubi allkirjaõigusliku esindaja poolt allkirjastatud Klubi kinnituse, mis on toodud käesoleva juhendi lisa II.
- 10.2 Võistkonna registreerimiseks esitab Eesti klubi EJL-ile ERIS-e kaudu võistkonna ankeedi. Läti Klubi esitab registreerimisdokumendid LJL-ile.
- 10.3 Võistkonna registreerimisdokumentide esitamise viimane kuupäev on 1. mai 2020. a. Hilinejaid registreeritakse Võistlustele ainult Peadirektori otsuse alusel ja nende liiga liikmemaks on kahekordne.
- 10.4 Võistkond võib Võistlustel mängida vabalt valitud nimega (nimes võib kasutada ka sponsori nime). Võistkonna nime ei ole lubatud Võistluste jooksul muuta.
- 10.5 Eesti Klubi võib enne hooaja algust koos põhivõistkonna registreerimisega määrata endale ühe Esiliiga võistkonna duubelvõistkonnaks teavitades sellest EJL-i ja ERJL-i hiljemalt 1. maiks 2020.

Artikkel 11 – Liiga liikmemaks

- 11.1 Võistlustele registreerimise aluseks on liiga liikmemaksu tasumine vastavalt EJL-i või LJL-i poolt esitatud arvele.
- 11.2 Võistlustel on kehtestatud liiga liikmemaks, mis on võistkonna kohta kaks tuhat ükssada (2100) eurot.
- 11.3 Kõik eelmiste hooegade võlgnevused EJL-ile tuleb tasuda hiljemalt 1. maiks 2020. a.
- 11.4 Liiga liikmemaks peab olema tasutud hiljemalt 1. juuniks 2020. a või EJL-i/LJL-i poolt esitatud arvel märgitud tähtajaks.

V VÕISTLUSTE SÜSTEEM JA MÄNGUREGLID

Artikkel 12 – Võistluste süsteem

- 12.1 Võistlused toimuvad ühe- või kahepäevaste turniiridena vastavalt ERJL-i ja LJL-i poolt koostatud Coolbet rannaliiga kalendrile.

- 12.2 Võistlused koosnevad kaheringilisest põhiturniirist.
- 12.3 Võistlustel selgub võistkondlik paremusjärjestus saavutatud punktide üldsumma järgi, kus võit normaalajal (sh loobumisvõit) annab kolm (3), võit lisaajal kaks (2), võit penaltitega ühe (1) ning kaotus null (0) punkti. Võistkonnale, kes annab loobumiskaotuse või kelle mäng tühistatakse, arvestatakse kaotus ja vastasvõistkonnale võit ning turniiritabelisse märgitakse - : + (tühistatud mängu korral vastase löödud väravate arv).
- 12.4 Paremusjärjestuse määramisel võrdsete punktide korral arvestatakse:
- väiksemat antud loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arvu turniiritabelis;
 - omavaheliste mängude punkte;
 - omavaheliste mängude väravate vahet;
 - suuremat võitude arvu;
 - üldist väravate vahet;
 - suuremat löödud väravate arvu;
 - loosimistulemust.
- 12.5 Coolbet rannaliiga lõppedes nimetatakse Eesti meistriks see Eesti võistkond, kes saavutas turniiritabelis kõrgeima koha. Samuti kuulutatakse välja Eesti meistrivõistluste arvestuses 2. ja 3. koha võistkonnad.

Artikkel 13 – Mängureeglid

- 13.1 Mängimisel järgitakse FIFA Rannajalgpalli reegleid.
- 13.2 Kolmandike vahel on 1-minutilised vaheajad.
- 13.3 Normaalaja viigilise tulemuse korral mängitakse lisa-aeg, mille kestvus on kolm (3) minutit. Kui lisaaja lõppedes on seis ikka viigiline, löövad mõlemast võistkonnast kolm (3) mängijat vaheldumisi penalteid karistusala kujutletava joone keskelt, kui ka siis on seis viigiline, lüüakse penalteid ükshaaval kuni võitja selgumiseni.

VI MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE

Artikkel 14 – Mängupäevad

- 14.1 Võistluste turniirid toimuvad laupäeviti ja pühapäeviti vastavalt võistluskalendri, v.a erandjuhtudel EJK-i ja LJK-i otsusega.
- 14.2 Klubi võib kinnitatud võistluskalendris muudatuste tegemist taotleda, kui üks (1) või enam võistkonna mängijat on seotud Eesti rahvuskoondise mänguga.

Artikkel 15 – Mängu alguse kellaajad

- 15.1 Võistlustel alustatakse mängudega mitte varem kui 10.00 ning lõpetatakse mitte hiljem kui 21.00.
- 15.2 Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu kuni 15 minutit pärast päevakavas määratud mängu algusaega.

Artikkel 16 – Mängu katkestamine

- 16.1 Mängimiseks sobimatu väljaku, halbade ilmastikutingimuste, kohtuniku terviserikke või muu ettearvamatu põhjuse tõttu peatab kohtunik mängu. Kui mängu ei ole mõistliku aja jooksul võimalik jätkata, katkestab ta mängu.

- 16.2 Kui kohtunik otsustab mängu katkestada, määrab EJL mängu lõpuni mängimiseks uue aja ja vajadusel ka koha ja teavitab sellest võistkondi hiljemalt katkestatud mängule järgneva tööpäeva jooksul, v.a punktis 16.3 kirjeldatud juhul.
- 16.3 Kui katkestatud mängu on võimalik pidada järgmisel päeval, otsustab mängu toimumise järgmisel päeval turniiri peakohtunik koos ERJL-i esindajaga ja teavitab sellest võistkondi kohapeal.
- 16.4 Mängu jätkamisel kohaldatakse järgmisi põhimõtteid:
- a) mängu jätkatakse samast minutist ja sekundist ning samalt seisult, mis see oli mängu katkestamise hetkel;
 - b) taasalustatud mängus võivad osaleda kõik mängijad, kellel on vastavalt juhendi artiklile 20 õigus selle võistkonna mängus osaleda.
 - c) katkestatud mängul eemaldatud mängija ei tohi taasalustatud mängus osaleda, teda võib peale kaheminutilist karistusaega asendada teine mängija (Rannajalgpalli reegel 11);
 - d) kõik katkestatud mängul saadud kollased ja punased kaardid kehtivad taasalustatud mängu lõpuni;
 - e) katkestatud mängus saadud üksikud kollased kaardid ei kandu edasi mängudele, mis peetakse enne katkestatud mängu taasalustamist.
- 16.5 Mängimiseks sobimatu väljaku, halbade ilmastikutingimuste, kohtuniku terviserikke või muu ettearvamatute põhjuste tõttu katkestatud mängu korral katab EJL edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud.

Artikkel 17 – Mängu või turniiri ära jäämine

- 17.1 Kui Võistluste korraldaja leiab turniirile eelneval päeval, et turniir ei saa ettearvamatute asjaolude tõttu toimuda, nt mängimiseks sobimatu väljaku tõttu, peab ta sellest viivitamatult, kuid mitte hiljem kui 24 tundi enne turniiri algust teavitama turniiri peakohtunikku, EJL-i võistluste osakonda ja võistkondi ning turniir jääb ära, v.a juhul, kui EJL ja võistkonnad ei leia lahendust turniiri toimumiseks kalendris määratud ajal.
- 17.2 Kui võistkonnad on saabunud mängupaika ja turniiri peakohtunik leiab, et turniir/mäng(-ud) ei saa toimuda mänguväljaku sobimatuse või halbade ilmastikutingimuste tõttu, otsustab kohtunik turniiri/mängu(-de) toimumise.
- 17.3 Turniiri/mängu(-de) ära jäämise korral otsustab EJL turniiri/mängu(-de) uue toimumise aja ja vajadusel ka koha ning teavitab sellest võistkondi hiljemalt ära jäänud turniirile/mängu(-de)le järgneva tööpäeva jooksul, v.a punktis 17.4 kirjeldatud juhul.
- 17.4 Kui ära jäänud turniiri/mängu(-e) on võimalik pidada järgmisel päeval, otsustab mängu(-de) toimumise järgmisel päeval turniiri peakohtunik koos ERJL-i esindajaga ja teavitab sellest võistkondi kohapeal.

Artikkel 18 – Mängu ära jäämine või katkestamine klubi süü tõttu, mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad

- 18.1 Kui võistkond keeldub mängimisest või kui Klubi süü tõttu ei ole võimalik mängu/turniiri 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 diskvalifitseerimisega.

VII MÄNGIJATE ÜLESANDMINE JA ÕIGUS OSALEDA MÄNGUS

Artikkel 19 – Mängijate ülesandmine

- 19.1 Võistluste mängus tohib Võistkonna eest osaleda mängija, kes on sellesse võistkonda oma riigi alaliidus üles antud.
- 19.2 Võistlustele saab üles anda mängijat, kes omab kehtivat jalgpalluri litsentsi ja kellel on Eestis/Lätis viibimiseks seaduslik õigus.
- 19.3 Võistlustel osalemiseks on mängijal soovituslik läbida meditsiiniline kontroll.
- 19.4 Mängijate võistkonda ülesandmine uueks hooajaks algab 1. mail 2020. a ja kestab kuni Võistluste esimesele etapi eelneva tööpäeva lõpuni.
- 19.5 Lisaks on lubatud enne igat etappi täiendavalt üles anda kuni 3 (kolm) uut mängijat, kes peavad olema vastavalt kas ETM-id või LTM-id. Uus mängija on mängija, kes ei ole jooksvatel rannajalgpalli meistrivõistlustel olnud üles antud ühegi Coolbet rannaliiga võistkonna koosseisu.
- 19.6 Eesti võistkondade mängijate ülesandmine toimub ERIS-e kaudu. Mängija ülesandmiseks ERIS-es peab tema profiilile olema eelnevalt üles laetud dokumendifoto.
- 19.7 Läti võistkondade mängijate ülesandmine toimub LJL-is.
- 19.8 Võistlustele ei ole lubatud üles anda mängijat, kes on või on olnud üles antud Eesti 2020. a jalgpalli meistrivõistluste Premium liiga võistkonda või osalenud Premium liiga mängus.
- 19.9 Võistlustele ei ole lubatud üles anda 2000. aastal või hiljem sündinud mängijat, kes on või on olnud üles antud Eesti 2020. a jalgpalli meistrivõistluste Esiliiga või Esiliiga B võistkonda või osalenud Esiliiga või Esiliiga B võistkonna mängus.
- 19.10 Iga mängija võib võistlustel mängida ainult ühe võistkonna eest.
- 19.11 Võistlustele lubatakse ühte võistkonda üles anda kuni kaheksateist (18) mängijat, kuid mitte vähem, kui kaheksa (8) mängijat.
- 19.12 Võistlustele ülesantavast 18-st mängijast 15 peavad olema ETM-id/LTM-id. Juhul kui võistkonda antakse üles vähem kui 18 ETM-i/LTM-i, siis väheneb vastavalt ka maksimaalne ülesantavate mängijate arv.
- 19.13 Võistlustele lubatakse üles anda mängijaid, kes on sündinud 2004. aastal või varem.
- 19.14 EJL-ile ja LJL-le esitatud dokumentide õigsuse ja mängija vastavuse eest ülesandmistingimustele vastutab klubi.

Artikkel 20 – Õigus osaleda mängus

- 20.1 Võistkonna eest tohib mängus osaleda mängija, kes on sellesse võistkonda üles antud.
- 20.2 Mängijal ei ole lubatud ühel päeval osaleda nii Coolbet rannaliiga kui ka Esiliiga võistkonna mängus.

VIII MÄNGUVORMID

Artikkel 21 – Mänguvormid

- 21.1 Mänguvorm peab vastama FIFA Rannajalgpalli reeglitele. Kui mänguvorm ei vasta reeglitele, ei lubata mängijat väljakule.
- 21.2 Võistkondadel peab olema hooajaks vähemalt kaks (2) erinevates värvitoonides mänguvormi komplekti (esimene ja teine/kolmas valik). Võistkonnad peavad mängudel kasutama vormi, mille nad on märkinud võistkonna ankeedis esimesena. Sama värvi mängusärkide korral vahetab särgid ajakavas teisenä märgitud võistkond.
- 21.3 Ühe võistkonna mängijad peavad kandma sama värvi mängusärke ja -pükse. Mängusärgil peavad olema selgelt eristatavad numbrid.
- 21.4 Väravavahi särk peab erinema nii oma kui ka vastasvõistkonna väljakumängijate vormist.
- 21.5 Ühe mängija mänguvormi särgil ja pükstel peavad olema samad numbrid.
- 21.6 Numbrid mängusärkidel võivad olla vahemikus 1-99 ja paiknema mängusärgi seljal.
- 21.7 Mängija peab mängima turniiri kõik mängud sama numbriga.
- 21.8 Mängitakse paljajalu, lubatud on kasutada meditsiinilist teipi ja spetsiaalseid liigesekaitseid.
- 21.9 Vahetusmängijad peavad kandma veste, mille värv erineb oluliselt mängusärgist.
- 21.10 Sponsorite logode arv ja suurus võistkonna mänguvormil ei ole piiratud.

IX MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED

Artikkel 22 – Mänguprotokoll

- 22.1 Mänguprotokoll on dokument, kuhu kantakse mängus osalevate võistkondade koosseisud ja ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik.
- 22.2 Võistkonna esindaja kannab protokollis kõigi mängus osalevate mängijate numbrid, täisnimed (perekonna- ja eesnimi), samuti tehnilises alas viibivate ametiisikute täisnimed. Mängijana protokollis kantud isikut ametiisikuna enam protokollis kanda ei ole lubatud. Kõik protokollis kantud tehnilises alas viibivad isikud peavad omama jalgpalli ametiisiku litsentsi. Protokollis peab kinnitama klubi esindaja, kes omab jalgpalli ametiisiku litsentsi. Mängijal, keda pole enne mängu algust protokollis kantud, ei ole õigust mängus osaleda.
- 22.3 Protokollis kantud mängijate õiguse eest osaleda antud mängus vastutab klubi.
- 22.4 Mängus osalevate võistkondade esindajad peavad täitma ja allkirjastama protokollis vähemalt 15 minutit enne mängu.
- 22.5 Ühes kohtumises tohib protokollis märkida kuni kaksteist (12) mängijat, kellest kolm (3) tohivad olla mängijad, kes ei ole vastavalt kas ETM-id või LTM-id.
- 22.6 Minimaalne mängijate arv, millega alustatakse mängu, on kolm (3). Vähema mängijate arvu korral mängu ei alustata, võistkonnale arvestatakse kaotus, vastasvõistkonnale võit ning tulemuseks märgitakse -:+.

- 22.7 Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisus väljakule vähem kui kolm (3) mängijat, siis mäng katkestatakse ja vähemusse jäänud võistkonnale arvestatakse kaotus ning vastasvõistkonnale võit, mängutulemuseks märgitakse - : ... (vastase poolt löödud väravate arv).
- 22.8 Kohtunikul on õigus enne mängu algust, kolmandike vahepeal või pärast mängu identifitseerida protokollis kantud mängijaid isikut tõendava dokumendi alusel.

Artikkel 23 – Mänguprotokollis täitmine, edastamine EJL-ile ja avalikustamine

- 23.1 15 minuti jooksul pärast mängu lõppu kannab kohtunik protokollis mängus löödud väravad, hoiatused ja eemaldamised. Lisaks annab ta protokollis võimalikult üksikasjalikult teada kõikidest vahejuhtumitest, mis leidsid aset enne mängu, mängu jooksul või pärast mängu, näiteks:
- 23.1.1 mängija eksimus, mille tagajärjel tuli mängijale näidata kollast või punast kaarti või ta mängust kõrvaldada;
- 23.1.2 ametiisiku, varumängija, pealtvaataja või klubi nimel mänguga seotud ametikohustusi täitva isiku ebasportlik käitumine;
- 23.1.3 kõik muud vahejuhtumid.
- 23.2 Võistkonna esindajatel on peale mängu õigus mänguprotokolliga tutvuda teavitades sellest kohtunikku koheselt peale mängu lõppu. Peale protokolliga tutvumist kinnitab võistkonna esindaja selle oma allkirjaga.
- 23.3 Hiljemalt 24 tunni jooksul peale mängu lõppu sisestab Eesti kohtunik protokollis ERIS-es. Läti kohtunikud on kohustatud protokollis koopia edastada esimesel võimalusel, kuid mitte hiljem, kui 24 tundi peale mängu lõppu aadressile protokollid@jalgpall.ee.
- 23.4 Mänguprotokollis koopia tuleb kohtunikul edastada 48 tunni jooksul pärast mängu lõppemist e-posti aadressidele protokollid@jalgpall.ee ja fta@fta.lv ning selle originaal saata või tuua isiklikult EJL-i nädala jooksul.
- 23.5 Mitteametlik mänguprotokoll avalikustatakse EJL-i kodulehel. Mänguprotokoll muutub ametlikuks peale seda, kui EJL-i võistluste osakond on selle kinnitanud.
- 23.6 Protesti esitamise korral toimitakse vastavalt artiklile 30.

X KOHTUNIKUD

Artikkel 24 – Määramine

- 24.1 EJL ja LJL määravad igale turniirile kohtunikud, kellest üks on turniiri peakohtunik.
- 24.2 EJL, ERJL ja LJL tagavad ka ajavõtja.

Artikkel 25 – Kohtunike saabumine mängupaika

- 25.1 Kohtunikud peavad mängupaika saabuma vähemalt 30 minutit enne turniiri algust.

Artikkel 26 – Kohtunike hilinemine/mitteilmumine

- 26.1 Kui kohtunikud ei ole saanud turniiripaika 15 minutit enne mängu algust, tuleb sellest otsekohe teavitada EJL-i peakohtunikku ja ERJL-i. Peakohtunik koostöös ERJL-iga otsustab, kuidas olukorda lahendada. Kui peakohtunik otsustab kohtunikud välja vahetada, on selline otsus lõplik.

XI DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE

Artikkel 27 – EJL distsiplinaareeskirjad

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

Artikkel 28 – Hoiatused ja eemaldamised

- 28.1 Mänguväljakult eemaldatud mängija ja tehnilisest alast eemaldatud treener või muu ametiisik on diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud Võistlustel peetavaks mänguks. Võistluste žüriil, kuhu kuuluvad võistluste peakohtunik, EJL-i ja ERJL-i poolt määratud esindajad, on õigus seda karistust karmimaks muuta. Tõsiste rikkumiste korral on EJL-i distsiplinaarorganil õigus karistusi raskendada ja laiendada teiste sarjade mängudele.
- 28.2 Mänguväljakult eemaldatud mängija, treener, mängiv treener või muu ametiisik peab koheselt lahkuma tehnilisest alast ning ei tohi kuni mängu lõpuni viibida tehnilises alas ega juhendada mitte mingil viisil võistkonda.
- 28.3 Mängija ja võistkonna ametiisik on automaatselt diskvalifitseeritud pärast igat kolmandat erinevas mängus saadud hoiatust, mille eest ta ei ole karistust kandnud, st et ühes mängus saadud kaks (2) hoiatust, mille eest mängija või võistkonna ametiisik eemaldatakse, eraldi hoiatuste arvestusse ei lähe.
- 28.4 Diskvalifitseeritud mängijal on keelatud osaleda järgmises Võistluste mängus ja/või järgmistes mängudes vastavalt distsiplinaarorgani või võistluste žürii otsusele, mis tehakse võistluspaigas teatavaks suuliselt.
- 28.5 Hoiatused ei kandu ühest liigast, sarjast ega hooajast teise.
- 28.6 Kandmata kollaste kaartide karistused aeguvad peale Võistluste lõppu ja järgnevasse hooaegadesse edasi ei kandu. Hooajal 2019 saadud kandamata kollaste kaartide karistused ei kandu hooaega 2020.
- 28.7 Kui mängija või ametiisik 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 teise sarja mängudele.
- 28.8 Mängija või võistkonna ametiisik, kes on diskvalifitseeritud, ei tohi viibida tehnilises alas ja olla protokollil kantud ei treeneri ega mistahes muu ametiisikuna selle võistkonna mängus, kus tal mängijana vastavalt juhendile on võimalik osaleda enne, kui ta on jätnud vahele nõutud arvu mängu.
- 28.9 EJL, ERJL ja LJL ei ole kohustatud teavitama võistkondi mängudes saadud hoiatustest ja eemaldamistest. Mängijate saadud hoiatuste ja eemaldamiste arvestuse eest vastutab klubi.

Artikkel 29 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele

- 29.1 Osavõtvad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta ettenähtud ajal. Mängule mitteilmunud võistkonnale kantakse turniiritabelisse loobumiskaotus ning vastasvõistkonnale võit (– : +). Mängu alustamisega ei tohi viivitada üle 15 minuti. Mängu alustamise üle otsustab kohtunik.

- 29.2 Loobumiskaotuse puhul jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused. Vastasvõistkonna karistused loetakse kantuks.
- 29.3 Loobumiskaotuse andnud võistkonna klubi, kes on EJL-i loobumiskaotuse andmisest teavitanud vähemalt mängule eelneva tööpäeva jooksul, tasub 150 euro suuruse summa. Klubi, kes EJL-i oma võistkonna loobumiskaotuse andmisest ei teavita, tasub 300 euro suuruse summa. Kui võistkond loobub kõikidest ühel turniiril toimuvatest mängudest, korrutatakse vastav trahvisumma turniiril toimuvate mängude arvuga.
- 29.4 Võistkond diskvalifitseeritakse, kui ta ei ole osalenud rohkem kui ühel turniiril või kui ta on andnud piisava põhjusega kaks (2) loobumiskaotust erinevatel turniiridel hooaja jooksul. Kui diskvalifitseeritud võistkond on võistlustel mänginud 50% või rohkem mängu, siis toimumata mängude eest loetakse talle kaotused ning tabelisse märgitakse – : +. Kui võistkond on mänginud vähem kui 50% mängu, siis toimunud mängude tulemused tühistatakse. Kõik nendes mängudes saadud karistused jäävad jõusse.
- 29.5 Juhul kui diskvalifitseeritud või ametiisiku litsentsi mitteomav treener või muu ametiisik on kantud mänguprotokollis, karistatakse klubi 100 euro suuruse rahatrahviga. Diskvalifitseeritud treeneri karistust ei loeta kantuks ja see tuleb ära kanda järgmises Võistluste mängus.
- 29.6 Juhul kui tehnilises alas viibib protokollis kandmata ametiisik, karistatakse klubi 100 euro suuruse rahatrahviga. Kui tehnilises alas viibib protokollis kandmata mängija, rakendatakse punktis 29.7 sätestatut.
- 29.7 Juhul kui mängus osaleb 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. Vastasvõistkonnale arvestatakse võit ja tabelisse kantakse kolm (3) punkti. Määrusi rikkunud võistkonna väravad annulleeritakse ja mängutulemuseks märgitakse – : ... (vastaste poolt löödud väravate arv). Vastasvõistkonna poolt löödud väravad jäävad kehtima, samuti jäävad jõusse kõik mängus saadud hoiatused ja eemaldamised. Määrusi rikkunud võistkonna diskvalifitseeritud mängijate, sh mängus osalenud mängija, eelnevad karistused loetakse kantuks.

Artikkel 30 – Kaebuse ja protesti esitamine

- 30.1 Kaebuse mänguväljaku seisukorra, mänguväljaku märgistuse, varustuse (väravad jne) või mängupallide kohta saab esitada mängu peakohtunikule vaid enne mängu algust.
- 30.2 Kohtuniku poolt langetatud faktiliste otsuste vastu kaebust ega protesti esitada ei saa.
- 30.3 Protesti saab esitada:
- a) mänguõigust mitteomava mängija osalemisel mängus;
 - b) kohtuniku ilmse vea korral otsuse tegemisel vale isiku suhtes;
 - c) kohtunikupoolsel mängureeglite jämedal rikkumisel, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust;
 - d) mõne muu erakordse sündmuse korral, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust.

- 30.4 Protesti esitamine, v.a punktides 30.1 ja 30.2 kirjeldatud juhul, tuleb fikseerida mängu protokollis ja hiljemalt 30 minuti jooksul peale mängu lõppemist esitada kirjalikult pikem selgitus turniiri peakorraldajale. Protesti sisseandja on kohustatud protesti sisseandmisest teavitama ka vastaspoolt, et vastaspool saaks koostada asjassepuutuva omapoolse selgituse.
- 30.5 Võistkond peab kohtunikku protesti sisseandmisest teavitama mängu lõppedes, misjärel kohtunik märgib 15 minuti jooksul mänguprotokollis märkuste lahtrisse info protesti sisseandmise kohta ning protesti sisseandnud võistkonna esindaja kinnitab selle oma allkirjaga.
- 30.6 Protest, mis ei ole fikseeritud mängu protokollis või ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu.
- 30.7 Protesti esitamisel tuleb turniiri peakorraldajale sularahas tasuda kautsjon, mille suurus on 100 eurot.
- 30.8 Protesti rahuldamisel kautsjon tagastatakse.
- 30.9 Protesti arutamine toimub EJK-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis sätestatud protseduurireegleid järgides.
- 30.10 Protesti suhtes tehtud otsusele rakendatakse EJK-i distsiplinaarinspektori ja komisjoni reglemendis distsiplinaarorgani otsuse kohta sätestatud.
- 30.11 Juhul kui protesti suhtes tuleb langetada otsus sama turniiri jooksul, arutab protesti võistluste žürii, kuhu kuuluvad võistluste peakohtunik, EJK-i ja ERJK-i poolt määratud esindajad ning teeb otsuse, mis edastatakse asjassepuutuvatele osapooltele suuliselt. Kirjalik otsus protesti suhtes saadetakse osapooltele kolme (3) tööpäeva jooksul otsuse vastuvõtmise päevast arvates e-posti teel.

Artikkel 31 – Doping

- 31.1 Dopingu kasutamiseks loetakse dokumendis Eesti Dopinguvastased Reeglid sätestatud dopinguvastaste reeglite ühe- või mitmekordset rikkumist.
- 31.2 Dopingu kasutamine on keelatud ja karistatav. Dopinguvastaste reeglite rikkumise korral algatab EJK rikkuja suhtes distsiplinaarmenetlust.
- 31.3 Mängijat võidakse dopingu suhtes testida mistahes ajal.

Artikkel 32 – Mängukäigu ja tulemuse eelnev fikseerimine

- 32.1 Võistlustel osaleval mängijal on otseselt või kaudselt talle lähedase isiku (pereliige, sugulane, elukaaslane, sõber jt) kaudu keelatud osaleda panustamises või sellega sarnases tegevuses ennustamängudes mängu tulemuse või käigu peale võistlustel, millest mängija osa võtab.
- 32.2 Mängija või klubi ametiisiku otsesel või kaudsel seotusel ükskõik millise tegevusega, mis viib või võib viia mängukäigu või tulemuse eelneva fikseerimiseni, karistatakse mängijat ja/või klubi. EJK teeb mängu käigu ja tulemuse eelneva võimaliku fikseerimise avastamiseks ning peatamiseks koostööd UEFA ja teiste rahvusvaheliste ning riiklike struktuuridega.

XII LÖPPSÄTTED

Artikkel 33 – Vaidluste lahendamine

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

Artikkel 34 – Ettearvamatud asjaolud

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

Artikkel 35 – Täpsustav asjaolu

- 35.1 Käesoleva juhendi mõistes loetakse klubiks ka selline Võistlustel osalev iseseisev võistkond, kes ei ole välja pandud ühegi klubi poolt.

Artikkel 36 – Lisad

- 36.1 Kõik lisad moodustavad käesoleva juhendi lahutamatu osa.

Artikkel 37 – Jõustumine

- 37.1 Käesolev juhend jõustub selle heakskiitmisel EJL-i juhatuse poolt ja kehtib rannajalgpalli 2020. a hooajal.
- 37.2 30. juuni 2020. a tehtud juhatuse otsusega on muudetud punkti 19.5.

LISA I: Aus mäng

Ausa mängu määratlus

Aus mäng väärtustab ausas konkurentsivõitluste 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, eksploateerimise ja liialdatud kommertslikkuse.

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

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

Ausa mängu põhimõtteid ei ole muuhulgas järginud isik, kes:

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

- põhjustab süüliselt mängu hilinemise või ära jäämise;
- 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 ülalloodud käitumispõhimõtetes.

KLUBI KINNITUS 2020. A EESTI RANNAJALGPALLI MEISTRIVÕISTLUSTEL OSALEMISEKS

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

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

Vahekohtu kokkulepe

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

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

Klubi nimi: _____

Allkirjaõiguslik isik: _____

Allkiri: _____

Koht/Kuupäev: _____