



# **Eesti 2021/22. a saaljalgpalli meistrivõistluste juhend**

## SISUKORD

<b>Preambul</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
Artikkel 6 – Aus mäng	7
<b>II OSAPOOLTE KOHUSTUSED</b>	<b>7</b>
Artikkel 7 – EJL-i kohustused	7
Artikkel 8 – Jalgpalliklubide kohustused	7
Artikkel 9 – Mängijate ja Klubi ametiisikute kohustused	9
<b>III AUTASUSTAMINE</b>	<b>10</b>
Artikkel 10 – Autasustamine	10
<b>IV OSAVÕTJATE REGISTREERIMINE</b>	<b>10</b>
Artikkel 11 – Võistlustest osavõtjad	10
Artikkel 12 – Võistkonna registreerimine	11
Artikkel 13 – Liiga liikmemaks	12
<b>V MÄNGUREGLID, VÕISTLUSTE SÜSTEEM JA ÜLEMINEKUMÄNGUD</b>	<b>12</b>
Artikkel 14 – Mängureeglid	12
Artikkel 15 – Võistluste süsteem	12
Artikkel 16 – Üleminekumängud	15
Artikkel 17 – Mängujärgsed penaltilöögid	16
<b>VI MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE</b>	<b>16</b>
Artikkel 18 – Mängupäevad	16
Artikkel 19 – Mängu alguse kellaajad	16
Artikkel 20 – Mängukoha ja –aja muutmine	17
Artikkel 21 – Mängu ärajäämine	17
Artikkel 22 – Mängu katkestamine	18
Artikkel 23 – Mängu ära jäämine või katkestamine Klubi süü tõttu, mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad	18
<b>VII SAALID</b>	<b>19</b>
Artikkel 24 – Saalide hindamine ja nõuded saalidele	19
Artikkel 25 – Valgustus	19
Artikkel 26 – Kell ja tabloo	19
Artikkel 27 – Tehniline ala ja vahetusmängijate pink	19
<b>VIII MÄNGIJATE ÜLESANDMINE JA ÕIGUS OSALEDA MÄNGUS</b>	<b>19</b>
Artikkel 28 – Mängijate ülesandmine	19
Artikkel 29 – Õigus osaleda mängus	21
<b>IX MÄNGUVORMID</b>	<b>22</b>
Artikkel 30 – Mänguvormid	22
<b>X MÄNGUDE KORRALDAMINE</b>	<b>22</b>

Artikkel 31 – Mängueelse informatsiooni ankeet	22
Artikkel 32 – Turvalisus ja ohutus	23
Artikkel 33 – Meditsiiniline abi	23
Artikkel 34 – Mängupallid ja pallilapsed	24
Artikkel 35 – Piletimüük	24
Artikkel 36 – Teadustus	24
Artikkel 37 – Mängukava	24
Artikkel 38 – Toitlustus	24
Artikkel 39 – Kodumängude salvestamine	25
<b>XI MÄNGUGA SEOTUD TOIMINGUD</b>	<b>25</b>
Artikkel 40 – Võistkondade saabumine	25
Artikkel 41 – Mänguprotokoll	25
Artikkel 42 – Mängueelne koosolek	26
Artikkel 43 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine	27
Artikkel 44 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele	27
Artikkel 45 – Mänguprotokolli täitmine ja avalikustamine	27
<b>XII KOHTUNIKUD JA MÄNGUINSPEKTORID</b>	<b>28</b>
Artikkel 46 – Kohtunikud	28
Artikkel 47 – Kohtunike hilinemine/mitteilmumine	28
Artikkel 48 – Kohtuniku terviserike	28
Artikkel 49 – Mänguinspektor	28
<b>XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE</b>	<b>29</b>
Artikkel 50 – EJL distsiplinaareeskirjad	29
Artikkel 51 – Hoiatused ja eemaldamised	29
Artikkel 52 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele	30
Artikkel 53 – Protesti esitamine	32
Artikkel 54 – Doping	33
Artikkel 55 – Mängukäigu ja tulemuse mõjutamine või eelnev fikseerimine	33
<b>XIV LÖPPSÄTTED</b>	<b>33</b>
Artikkel 56 – Vaidluste lahendamine	33
Artikkel 57 – Täpsustav asjaolu	33
Artikkel 58 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid	33
Artikkel 59 – Lisad	33
Artikkel 60 – Jõustumine	33
<i>LISA I: Aus mäng</i>	34
<i>LISA II: Saaljalgpalli väljak ja selle varustus</i>	36
<i>LISA III: Klubi kinnitus</i>	40
<i>LISA IV: Sanktsioonid mängude korralduslike põhimõtete rikkumise eest</i>	41
<i>LISA V: Tasud ja sanktsioonid</i>	42
<i>LISA VI: Saaljalgpalli klubide litsentseerimise tingimused</i>	43

## Preambul

Eesti saaljalgpalli meistrivõistlused on Eesti Jalgpalli Liidu (edaspidi EJL) põhikirjaga sätestatud klubidevahelised võistlused, kus selgitatakse Eesti meeste meister saaljalgpallis, üldine paremusjärjestus ning Eestit UEFA saaljalgpalli Meistrite liigas esindav võistkond.

## I ÜLDSÄTTED

### Artikkel 1 – Reguleerimisala

- 1.1 Juhend sätestab Eesti 2020/22. aasta saaljalgpalli 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 konkurentsivõitluses 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. Loetelu tegevustest, mida loetakse Ausa mängu põhimõtete rikkumisteks on fikseeritud Distsiplinaarmääruse artiklis 4 ning käesoleva juhendi lisas I.
CAS	Court of Arbitration for Sport on Šveitsis Lausanne's asuv Rahvusvaheline Spordi Arbitraažkohus.
Coolbet saaliliiga	Eesti saaljalgpalli meistrivõistluste kõrgeim liiga, kus selgitatakse välja Eesti saaljalgpalli meister.
Duubelvõistkond	Põhivõistkonnaga seotud madalama liiga võistkond. Duubelvõistkond võib olla sama Klubi teine võistkond või mõne teise 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.
EJL-i egiidi all	<u>Kõik EJL-i poolt korraldatud võistlused.</u>
Elukutseline jalgpallur	Mängija, kellel on saaljalgpalli klubiga või tavajalgpalli litsentseeritud klubiga elukutselise jalgpalluri leping, mis vastab Korra artiklis 9 toodud nõuetele ning keda selle lepingu alusel tasustatakse jalgpallialaseks tegevuseks valmistumise või jalgpallialase tegevuse eest, ja kellele tasutakse tema

	jalgpallialase tegevuse eest enam kui ta sellele tegevusele kulutab. Elukutselise jalgpalluri staatus on ka mängijal, kes saab EJL-i noormängija arengustipendiumi.
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.
<u>Harrastusjalgpallur</u>	<u>Mängija, kellel ei ole jalgpalliklubiga kehtivat lepingut või kelle leping ei vasta EJL-i Mängijate staatust ja üleminekuid reguleeriva korra artiklis 9 toodud miinimumnõuetele.</u>
<u>Hoiatused ja eemaldamised</u>	<u>Hoiatused on kohtuniku poolt mängijale ja/või ametiisikule antud kollased kaardid ja eemaldamised on kohtuniku poolt mängijale ja/või ametiisikule antud punased kaardid.</u>
Hooaeg	Ajavahemik, mis algab Võistluste esimese ametliku mänguga ning lõppeb viimase ametliku mänguga, sh üleminekumängud.
Jalgpalli ametiisiku litsents	Jalgpalli ametiisiku litsents annab isikule juriidilise aluse tegutseda EJL-i egiidi all toimuvatel võistlustel osaleva võistkonna ametiisikuna, sh olla ametiisikuna märgitud mänguprotokollis ja viibida mängu ajal tehnilises alas. Ametiisiku litsentseerimine toimub vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise ja litsentseerimise korrale. Alates 1. oktoobrist ostetud litsents kehtib järgneva aasta 31. detsembrini.
Jalgpalluri litsents	Õigus, mis annab mängijale juriidilise aluse osaleda Eesti saali- ja tavajalgpalli meistri- ja karikavõistlustel. Alates 1. oktoobrist ostetud litsents kehtib järgneva aasta 31. detsembrini.
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.
Mängija osalemine/ mängimine mängus	Saalijalgpallis loetakse mängija osalemiseks/ mängimiseks mängus tema mänguprotokolli kandmist, kaasa arvatud vahetusmängijana. Tavajalgpallis loetakse mängija osalemiseks mängus tema mänguprotokolli kandmist, kaasa arvatud juhul, kui mängija on mänguprotokolli kantud vahetusmängijana, kuid teda sisse ei vahetata. Mängimiseks loetakse seda, kui mängija on viibinud väljakul ja mänginud kasvõi ühe (1) minuti.
Põhivõistkond	Võistkond, kellel on duubelvõistkond.

Saalijalgpall	Jalgpall, mida mängitakse vastavalt FIFA kinnitatud saalijalgpalli reeglitele (Futsal Laws of the Game).
Sari	EJL-i poolt korraldatavad erinevad jalgpallivõistlused, näiteks Eesti saalijalgpalli meistrivõistlused, Eesti saalijalgpalli karikavõistlused, Superkarika finaali jms.
Tavajalgpall	Mäng, mida mängitakse vastavalt Rahvusvahelise Jalgpalli Nõukogu (International Football Association Board ehk IFAB) poolt vastu võetud mängureeglitele (Laws of the Game).
Tehniline tsoon	Tehniline ala, lauakohtuniku positsioon, võistkondade ja kohtunike riietusruumid, mängijate ja kohtunike teekond riietusruumidest mänguväljakule.
Transfer	Mängija rahvusvaheline üleminek ja seda tõendav rahvusvahelise ülemineku sertifikaat ( <i>International Transfer Certificate</i> ehk ITC). Transferi peab küsima ja saama 10-aastase ja vanema mängija registreerimiseks teises jalgpalliliidus ja selle taotlemine käib vastavalt FIFA mängijate staatuse ja üleminekute korra ( <i>FIFA Regulations on the Status and Transfer of Players</i> ) artiklile 9.
UEFA	Union des Associations Européennes de Football ehk Euroopa jalgpalliliitust ühendav organisatsioon.
UEFA klubivõistlused	UEFA poolt korraldatavad või tema egiidi all toimuvad võistlused UEFA liikmesriikide Klubidele, näiteks saalijalgpalli Meistrite liiga.
Uus mängija	Mängija, kes ei ole jooksvatel saalijalgpalli meistrivõistlustel olnud üles antud mitte ühessegi saalijalgpalli võistkonda.

### **Artikkel 3 – Organiseerimine**

- 3.1 Võistlusi organiseerib ja juhib EJL.
- 3.2 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.
- 3.3 Võistlusi administreerib EJL-i võistluste osakond.
- 3.4 Distsiplinaarorganid käsitlevad distsiplinaarrikkumistega seotud küsimusi vastavalt EJL-i distsiplinaarreeglistikule.

### **Artikkel 4 – Kommertsõigused**

- 4.1 Käesolevas juhendis tähendavad "kommertsõigused" kõiki Võistlustega seotud kommerts- ja meediaõigusi ning võimalusi, muuhulgas:
  - 4.1.1 kõiki kehtivaid ja/või tulevasi ülemaailmseid visuaalsete, audiovisuaalsete ja heliliste ringhäälingusaadete (staatiliste ja/või liikuvate kujutiste) edastamise õigusi raadio, televisiooni või muude olemasolevate ja/või tulevaste elektrooniliste levitamisvahendite abil (k.a internet ja traadita tehnoloogia);

- 4.1.2 turundus-, sponsorlus-, reklaami-, litsentsi- ja frantsiisiõigusi koos Võistlustega seotud andmete ja statistikaalaste õigustega.
- 4.2 Kõik Võistlustega seotud kommertsõigused kuuluvad Võistluste organiseerijale – EJL-ile.
- 4.3 Võistluste logoga seonduvad õigused kuuluvad EJL-ile, kuid Klubidel on õigus logo sihipäraselt kasutada.

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

- 5.1 Kõik Võistlustega seotud õigused intellektuaalomandile kuuluvad ainuisikuliselt 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 Ühingu ja selle esitamine on Klubidele tasuta.

#### **Artikkel 6 – Aus mäng**

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

## **II OSAPOOLTE KOHUSTUSED**

#### **Artikkel 7 – EJL-i kohustused**

- 7.1 EJL loob parimad tingimused Võistluste korraldamiseks. Need tingimused puudutavad muuhulgas Võistluste edendamist, kooskõlastamist ja administreerimist, võistkondade registreerimist, loa andmist Võistlustel osalemiseks, võistlussüsteemi, mängureegleid, kohtunike tegevust, kontrolli ja distsiplinaarküsimusi ning kommertsõiguste kasutamist.

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

- 8.1 Võistlustel osaledes kohustuvad Klubid:
- 8.1.1 järgima EJL-i põhikirja, juhendeid, otsuseid ja muid EJL-i poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente;
- 8.1.2 järgima FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
- 8.1.3 järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes EJL-i põhikirjas ning muudes EJL-i dokumentides ette nähtud vaidluste lahendamise korda ning täitma vaidluse lahendanud organi otsust;
- 8.1.4 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;

- 8.1.5 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*).
- 8.2 Alates hooajast 2023 peab Coolbet saaliliiga võistkonna peatreener omama UEFA B futsal kvalifikatsiooni või osalema UEFA B futsal koolitusel
- 8.3 Klubid vastutavad oma mängijate, ametiisikute, liikmete, toetajate ja teiste mängu korraldamisega seotud isikute käitumise eest.
- 8.4 Klubi peab arvestust liikmemaksu, treeningtasude ja välja antud varustuse kohta.
- 8.5 Kodumängu korraldab Klubi vastutab turvalisuse ja ohutuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.
- 8.6 Kodumängu korraldab Klubi vabastab EJL-i igasuguste kahjutasunõuete maksmisest või kohustustest kolmandate isikute suhtes, v.a juhul, kui mäng ei toimunud kohtunike mitteilmumise tõttu.
- 8.7 Klubi on kohustatud pidama oma kodumängud EJL-ile teatatud koduväljakul kooskõlas artikliga 24, mis asub Eesti Vabariigi territooriumil. Mänge võidakse erandkorras korraldada mõnes teises saalis EJL-i otsusega.
- 8.8 Kodumängu korraldab Klubi on kohustatud kindlustama:
- 8.8.1 reeglitekohaste mõõtmetega ja märgistusega väljaku ja väravad vastavalt juhendi lisale II;
  - 8.8.2 mängupallid;
  - 8.8.3 lauakohtuniku ja ajavõtusüsteemi ning Coolbet saali- ja Esiliigas lisaks elektroonilise tabloo;
  - 8.8.4 teadustuse Coolbet saaliliigas;
  - 8.8.5 valgustuse;
  - 8.8.6 riietusruumid ja pesemisvõimaluse võistkondadele ja kohtunikele;
  - 8.8.7 korra saalis ja võistkondade, kohtunike ning pealtvaatajate turvalisuse ja ohutuse.
- 8.9 Kodumängu korraldab Klubi peab mängud läbi viima vastavalt EJL-i dokumentides toodud nõuetele. Klubi on ainuisikuliselt vastutav kõikide mängu korraldamisega seotud kohustuste täitmise eest, kui EJL-i juhatus ei ole otsustanud teisiti.
- 8.10 Kodumängu korraldab Klubi kannab kõik mängu korraldamisega seotud kulud, v.a mängukohtunike ja -inspektorite kulud.
- 8.11 Külalisvõistkonna Klubi kannab kõik võistkonna lähetuskulud.
- 8.12 Klubid on kohustatud tasuma tähtaegselt kõik EJL-i dokumentide alusel määratud maksud, trahvid ja tasud.
- 8.13 Klubid on kohustatud andma tasuta EJL-ile õiguse mitteärilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ning volitada teisi kasutama Võistlustel osalevate Klubide kõigi mängijate ja ametiisikute fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (kaasa arvatud nende nimed, asjassepuutuv statistika,



andmed ja kujutised) koos Klubi nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (kaasa arvatud särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).

- 8.14 Kui sissepääs mängule on piletitega, on Klubi kohustatud EJL-i ametnikke lubama mängule töötöendi esitamisel ilma piletita.
- 8.15 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 litsentsi.
- 9.2 Võistluste Coolbet saaliliigas osalevatel mängijatel ei ole lubatud ilma EJL-i eelneva nõusolekuta osaleda rahvuslikul või rahvusvahelisel tasandil korraldatavatel võistlustel, mis ei ole organiseeritud EJL-i, FIFA või UEFA poolt.
- 9.3 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 ametiisiku litsentsi vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise ja litsentseerimise korrale.
- 9.4 Võistlustel osaleva Klubi ametiisikud, kellel on seadusjärgne õigus või volitus Klubi nimel toiminguid sooritada ja/või dokumente allkirjastada, peavad omama kehtivat ametiisiku litsentsi vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise ja litsentseerimise korrale.
- 9.5 Litsentsi omades kohustuvad mängijad ja Klubi ametiisikud:
  - 9.5.1 kinni pidama lojaalsuse, ausameelsuse ja sportlikkuse printsiipidest vastavalt Ausa mängu põhimõtetele;
  - 9.5.2 tunnustama kehtivaid FIFA saaljalgpalli reegleid;
  - 9.5.3 täitma EJL-i, UEFA ja FIFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
  - 9.5.4 järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes, mis on seotud või tekivad seoses EJL-i põhikirja või muude EJL-i dokumentide täitmisega, käesolevas juhendis ning muudes EJL-i dokumentides ette nähtud vaidluste lahendamise korda;
  - 9.5.5 vaidlusalases küsimuses lõpliku (viimase astme) lahendi saamiseks, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJL-il pädevus, mitte pöörduma tavakohtusse, vaid edastama küsimuse lahendamiseks sõltumatule, erapooletule, Eesti seaduse alusel asutatud ja Eestis tegutsevale jalgpallialasele vahekohtule, tunnustades vahekohtu otsust lõplikuna ja kohustudes seda tingimusteta täitma;
  - 9.5.6 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*);
  - 9.5.7 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 tasuta EJL-ile 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 – Autasustamine**

- 10.1 EJL autasustab Coolbet saaliiga võitjaks tulnud võistkonda rändkarikaga.
- 10.2 EJL graveerib võitjaks tulnud Klubi nime karikale.
- 10.3 Võitja on vastutav karika korrashoidmise ja säilivuse eest. Klubi peab tagastama täiuslikus seisukorras karika EJL-ile hiljemalt üks kuu enne saalijalgpalli meistrivõistluste lõppu. Juhul kui karikas kaotatakse või saab kahjustada, hüvitab Klubi EJL-ile kõik taastamisega seotud kulud.
- 10.4 Coolbet saaliiga võib tellida EJL-lt karikast koopia, millele peab selgelt olema märgitud, et tegu on koopiaga. Koopia tegemisega kaasnevad kulud kannab Klubi.
- 10.5 Coolbet saaliigas teisele ja kolmandale kohale tulnud võistkonnale antakse 2. ja 3. koha karikas.
- 10.6 EJL autasustab Coolbet saaliigas 1.-3. kohale tulnud võistkondi diplomitega. Võistkonna liikmeid autasustatakse kuni 25 medaliga.
- 10.7 Coolbet saaliiga klubi on kohustatud nädala jooksul peale Võistluste lõppu EJL-ile esitama kirjalikult punktis 10.6 toodud medalite saajate nimed. Selles nimekirjas toodud mängijat loetakse ühtlasi ka selle võistkonna koosseisus tiitli võitnud mängijaks. Ausa mängu põhimõtetest lähtuvalt ei ole lubatud tiitlisaaajate nimekirja kanda mängijat, kellel oli meistrivõistluste lõpu seisuga õigus osaleda teise Eesti saalijalgpalli Klubi võistkonna mängus, v.a põhi- või duubelvõistkonna mängija.
- 10.8 EJL autasustab Esiliiga võitjat karikaga.
- 10.9 EJL autasustab Esiliiga 1.-3. kohale tulnud võistkondi ja nende liikmeid diplomitega.
- 10.10 EJL autasustab Teise liiga võitjat karikaga.
- 10.11 EJL autasustab Teise liiga alagruppides 1.-3. kohale tulnud võistkondi ja nende liikmeid diplomitega.
- 10.12 EJL autasustab meenega mängijat/mängijaid, kes lööb/löövad oma liigas/alagrupis kõige rohkem väravaid.

### **IV OSAVÕTJATE REGISTREERIMINE**

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

- 11.1 Klubi, kes aktsepteerib 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, võib registreerida igasse liigasse sportliku tulemuse alusel kvalifitseerunud ühe võistkonna.

- 11.2 Juhul kui sama Klubi registreerib Võistlustele rohkem kui ühe võistkonna ning madalamas liigas osalev võistkond on kõrgemas liigas osaleva võistkonna duubelvõistkonnaks, peab see duubelvõistkond järgmisel hooajal osalema vähemalt aste madalamas liigas kui Klubi kõrgemas liigas osalenud võistkond olenemata saavutatud tulemusest. Antud punkt ei laiene duubelvõistkonnale, kes on välja pandud teise Klubi poolt.
- 11.3 Juhul kui sama Klubi duubelvõistkond saavutab turniiritabelis koha, mis annab tal õiguse järgmisel hooajal tõusta liigasse, kus asub tema põhivõistkond, siis õigus üles tõusta ja mängida üleminekumänge kandub üle järgmisele võistkonnale sportliku tulemuse alusel.
- 11.4 Juhul kui sama Klubi duubelvõistkond saavutab turniiritabelis koha, mis annab talle õiguse mängida üleminekumänge kõrgemasse liigasse tõusmiseks, ei kandu üleminekumängu mängimise õigus üle järgmisele võistkonnale sportliku tulemuse alusel, välja arvatud juhul, kui duubelvõistkonna põhivõistkond paikneb liigas, kuhu duubelvõistkonnal oleks võimalik tõusta ning tal puudub ülestõusmise võimalus.
- 11.5 Hooajal 2021/22 lubatakse Coolbet saaliliigasse kümme võistkonda. Need on kõik eelmise hooaja Coolbet saaliliiga kaheksa võistkonda ja Coolbet saaliliiga üleminekuturniiri kaks paremat võistkonda.
- 11.6 Esi- ja Teise liigas osalevate võistkondade arv otsustatakse pärast võistkondade registreerumist ja sõltub registreerunud võistkondade arvust.
- 11.7 Võistlustel osalemiseks peavad Coolbet saaliliigas osalevad klubid täitma saaljalgpalli klubide litsentseerimise tingimused, mis on toodud Juhendi lisa VI. Alates 2023/24 hooajast peab Coolbet saaliliigas osalemiseks olema Klubile väljastatud litsents. Võistlustel osalemiseks peavad Klubid EJL-ile esitama võistkonna registreerimisdokumendid etteantud vormidel ja määratud tähtajaks ning tasuma liiga liikmemaksu.
- 11.8 Võistlustele registreerunud Coolbet saaliliiga võistkondadel ei ole lubatud ilma EJL-i eelneva nõusolekuta osaleda rahvuslikul või rahvusvahelisel tasandil korraldatavatel võistlustel, mis ei ole organiseeritud EJL-i, FIFA või UEFA poolt.
- 11.9 Kui võistkond loobub Võistlustel osalemast enne Võistluste algust, saab osalemise õiguse tema asemel võistkond, kes saavutas eelmise hooaja saaljalgpalli meistrivõistlustel kõrgema koha, välja arvatud sama Klubi teine võistkond või võistkond, kes loobus üleminekumängudest ja kes saab üles tõusta vaid Juhatus otsuse alusel. Võistkondliku paremusjärjestuse väljaselgitamiseks võetakse arvesse punktis 15.8 toodud kriteeriumid. Võistkondliku paremusjärjestuse väljaselgitamisel lähtutakse põhimõttest, et kõrgemas liigas mistahes koha saavutanud võistkond on kõrgemal kohal, kui sellest madalamas liigas osalenud võistkond.
- 11.10 Liigade koosseisud kinnitab EJL-i juhatus.
- 11.11 EJL-i juhatusel on õigus teha võistlussüsteemi muudatusi vastavalt registreerunud võistkondade arvule.

## **Artikkel 12 – Võistkonna registreerimine**

- 12.1 Klubi, kes soovib Võistlustele registreerida võistkonna(-d), peab EJL-ile ERIS-e kaudu esitama Klubi allkirjaõigusliku esindaja poolt allkirjastatud Klubi kinnituse, mis on toodud käesoleva juhendi lisa III.

- 12.2 Võistkond registreeritakse Võistlustele läbi ERIS-e.
- 12.3 Võistkonna registreerimise viimane kuupäev on 15. september 2021. a.
- 12.4 Hilinejaid registreeritakse Võistlustele ainult Peadirektori otsuse alusel ja nende liiga liikmemaks on kahekordne.
- 12.5 Võistkonna nime ei ole lubatud Võistluste jooksul muuta.
- 12.6 Klubi võib enne hooaja algust koos põhivõistkonna registreerimisega määrata võistkonna ankeedil ühe madalama liiga võistkonna duubelvõistkonnaks. Alates hooajast 2022/23 saab duubelvõistkonnaks olla ainult sama klubi madalama liiga võistkond.

### **Artikkel 13 – Liiga liikmemaks**

- 13.1 Võistlustele registreerimise aluseks on liiga liikmemaksu tasumine vastavalt EJL-i poolt esitatud arvele.
- 13.2 Võistlustel on kehtestatud liiga liikmemaks, mis on võistkonna kohta:
  - 13.2.1 Coolbet saaliliigas 2-kordne Eesti Vabariigis kehtiva töötasu alammäära suurune summa;
  - 13.2.2 Esiliigas 900 eurot;
  - 13.2.3 Teises liigas 550 eurot.
- 13.3 Punktis 13.2.1 toodud liiga liikmemaksu arvestamisel võetakse arvesse 2021. a Eesti Vabariigis kehtestatud töötasu alammäär ühes kuus.
- 13.4 Kõik eelmiste hooegade võlgnevused tuleb tasuda Coolbet saaliliigas hiljemalt 1. septembriks ja Esi- ning Teises liigas hiljemalt 15. septembriks 2021. a.
- 13.5 Liiga liikmemaks peab olema tasutud 20. septembriks 2021. a.
- 13.6 Liiga liikmemaksu mittetähtaegse tasumise korral on EJL-il õigus kohaldada Klubi suhtes sanktsioone vastavalt EJL-i distsiplinaarreeglistikule.
- 13.7 Kahtluse korral, et võistkonna nime on muudetud eesmärgiga mitte maksta eelmise hooaja trahve, on EJL-il õigus uut võistkonda mitte registreerida enne eelmise hooaja trahvide ja maksude tasumist.

## **V MÄNGUREEGLID, VÕISTLUSTE SÜSTEEM JA ÜLEMINEKUMÄNGUD**

### **Artikkel 14 – Mängureeglid**

- 14.1 Mängimisel järgitakse FIFA saaljalgpalli reegleid (*Futsal Laws of the Game*).
- 14.2 Võistlustel on mänguaeg 2 x 20 minutit. Mänguaega arvestatakse ainult siis, kui pall on mängus.
- 14.3 Vaheaeg poolaegade vahel kestab kuni 15 minutit.

### **Artikkel 15 – Võistluste süsteem**

- 15.1 Coolbet saaliliigas koosnevad võistlused kaheringilisest põhiturniirist, mis viiakse läbi turniirisüsteemis kodus-väljas printsiiбил ja karikasüsteemis mängitavatest kohamängudest.

- 15.2 Coolbet saaliliiga kohamängudele pääsevad põhiturniiril 1.-8. kohale tulnud võistkonnad, kes selgitavad välja Eesti meistrivõistluste 1.-8. koha.
- 15.3 Esiliigas koosnevad võistlused kaheringilisest põhiturniirist, mis viiakse läbi turniirisüsteemis kodus-väljas printsibil.
- 15.4 Teises liigas koosnevad võistlused kaheringilisest põhiturniirist, mis viiakse läbi turniirisüsteemis kodus-väljas printsibil.
- 15.5 EJK-i võistluste osakonnad otsustab Esi- ja Teise liiga võistlussüsteemi vastavalt registreerunud võistkondade arvule pärast liigade komplekteerimist.
- 15.6 Juhul kui Võistlustel mängitakse kolm (3) ringi, siis viimases ringis kodus mängivad võistkonnad selgitatakse välja loosi teel.
- 15.7 Võistluste põhiturniiril selgub võistkondlik paremusjärjestus saavutatud punktide üldsumma järgi, kusjuures võit annab kolm (3), viik ühe (1) ja kaotus null (0) punkti. Võistkonnale, kes annab Võistlustel loobumiskaotuse või kelle mäng tühistatakse, arvestatakse kaotus ja vastasvõistkonnale võit ning turniiritabelisse märgitakse - : +/tühistatud mängu korral vastase löödud väravate arv.
- 15.8 Võistluste paremusjärjestuse määramisel võrdsete punktide korral arvestatakse:
- 15.8.1 väiksemat antud loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arvu;
  - 15.8.2 omavaheliste mängude punkte;
  - 15.8.3 omavaheliste mängude väravate vahet;
  - 15.8.4 suuremat võitude arvu;
  - 15.8.5 üldist väravate vahet;
  - 15.8.6 suuremat löödud väravate arvu;
  - 15.8.7 loosimistulemust.
- 15.9 Coolbet saaliliiga põhiturniiril 1.-8. koha saavutanud võistkonnad mängivad meistri väljaselgitamiseks karikasüsteemis kohamänge, mis koosnevad veerand- ja poolfinaalidest ning finaalist.
- 15.10 Veerandfinaalides mängivad:
- põhiturniiril 1. koha saavutanud võistkond 8. koha saavutanud võistkonnaga;
  - põhiturniiril 2. koha saavutanud võistkond 7. koha saavutanud võistkonnaga;
  - põhiturniiril 3. koha saavutanud võistkond 6. koha saavutanud võistkonnaga;
  - põhiturniiril 4. koha saavutanud võistkond 5. koha saavutanud võistkonnaga.
- 15.11 Veerandfinaalides mängitakse kuni kahe võiduni. Esimene ja vajadusel ka kolmas mäng mängitakse põhiturniiril kõrgema koha saavutanud võistkonna koduväljakul ning teine mäng mängitakse põhiturniiril madalama koha saavutanud võistkonna koduväljakul. Kõikides mängudes selgitatakse välja võitja. Normaalaja viigilise tulemuse korral mängitakse lisaaeg 2 x 5 minutit. Kui ka lisaaeg ei selgita võitjat, siis lüüakse 6 meetri penaltilööke. Mõlemast võistkonnast lööb viis (5) mängijat. Kui ka pärast seda on tulemus viigiline, siis jätkatakse ühekaupa kuni võitja selgumiseni.

15.12 Poolfinaalides mängivad veerandfinaali võitjad järgnevalt:

- põhiturniiril kõrgema koha saavutanud võistkond mängib põhiturniiril madalaima koha saavutanud võistkonnaga;
- põhiturniiril teise parima koha saavutanud võistkond mängib põhiturniiril kolmanda parima koha saavutanud võistkonnaga.

15.13 Poolfinaalides mängitakse kuni kahe võiduni. Esimene ja vajadusel ka kolmas mäng mängitakse põhiturniiril kõrgema koha saavutanud võistkonna koduväljakul ning teine mäng mängitakse põhiturniiril madalama koha saavutanud võistkonna koduväljakul. Kõikides mängudes selgitatakse välja võitja. Normaalaja viigilise tulemuse korral mängitakse lisaaeg 2 x 5 minutit. Kui ka lisaaeg ei selgita võitjat, siis lüüakse 6 meetri penaltilööke. Mõlemast võistkonnast lööb viis (5) mängijat. Kui ka pärast seda on tulemus viigiline, siis jätkatakse ühekaupa kuni võitja selgumiseni.

15.14 Poolfinaalide võitjad mängivad finaalis kuni kolme võiduni. Esimene, kolmas ja vajadusel ka viies mäng mängitakse põhiturniiril kõrgema koha saavutanud võistkonna koduväljakul, teine ja vajadusel ka neljas mäng mängitakse põhiturniiril madalama koha saavutanud võistkonna koduväljakul. Kõikides mängudes selgitatakse välja võitja. Normaalaja viigilise tulemuse korral mängitakse lisaaeg 2 x 5 minutit. Kui ka lisaaeg ei selgita võitjat, siis lüüakse 6 meetri penaltilööke. Mõlemast võistkonnast lööb viis (5) mängijat. Kui ka pärast seda on tulemus viigiline, siis jätkatakse ühekaupa kuni võitja selgumiseni.

15.15 Poolfinaalide kaotajad selgitavad omavahelistes mängudes kolmanda ja neljanda koha omaniku. Mängud mängitakse kuni kahe võiduni. Esimene ja vajadusel ka kolmas mäng mängitakse põhiturniiril kõrgema koha saavutanud võistkonna koduväljakul ning teine mäng mängitakse põhiturniiril madalama koha saavutanud võistkonna koduväljakul. Kõikides mängudes selgitatakse välja võitja. Normaalaja viigilise tulemuse korral mängitakse lisaaeg 2 x 5 minutit. Kui ka lisaaeg ei selgita võitjat, siis lüüakse 6 meetri penaltilööke. Mõlemast võistkonnast lööb viis (5) mängijat. Kui ka pärast seda on tulemus viigiline, siis jätkatakse ühekaupa kuni võitja selgumiseni.

15.16 5.- 8. koha mängudes mängivad veerandfinaali kaotajad järgmiselt:

- põhiturniiril kõrgema koha saavutanud võistkond mängib põhiturniiril madalaima koha saavutanud võistkonnaga;
- põhiturniiril teise parima koha saavutanud võistkond mängib põhiturniiril kolmanda parima koha saavutanud võistkonnaga.

15.17 Punktis 15.16 toodud 5.- 8. koha mängud mängitakse kuni kahe võiduni. Mängude võitjad kohtuvad omavahel viienda ja kuuenda koha selgitamiseks ja kaotajad kohtuvad omavahel seitsmenda ja kaheksanda koha selgitamiseks. Mõlemad kohamängud mängitakse kuni kahe võiduni. Esimene ja vajadusel ka kolmas mäng mängitakse põhiturniiril kõrgema koha saavutanud võistkonna koduväljakul ning teine mäng mängitakse põhiturniiril madalama koha saavutanud võistkonna koduväljakul. Kõikides mängudes selgitatakse välja võitja. Normaalaja viigilise tulemuse korral mängitakse lisaaeg 2 x 5 minutit. Kui ka lisaaeg ei selgita võitjat, siis lüüakse 6 meetri penaltilööke. Mõlemast võistkonnast lööb viis (5) mängijat. Kui ka pärast seda on tulemus viigiline, siis jätkatakse ühekaupa kuni võitja selgumiseni.

- 15.18 9. - 10. koha mängu ei toimu, 9. koha saavutab võistkond, kes sai põhiturniiril rohkem punkte.
- 15.19 Coolbet saaliliigasse ja Esiliigasse tõusmise süsteem pannakse paikad detsembris 2021, kui EJK-i juhatus otsustab võistluste süsteemi 2022/23 hooajaks.
- 15.20 Kui Esiliigas moodustatakse alagrupid, selgitatakse Esiliiga võitja ning paremuselt teine võistkond EJK-i poolt määratud süsteemi alusel lähtuvalt alagruppide arvust. Esiliiga võitja selgitamiseks võivad toimuda lisamängud.
- 15.21 Võistlused katkestanud või diskvalifitseeritud võistkond saab järgmistel Võistlustel osaleda aste madalamas liigas kui see, kuhu ta oleks turniiril viimaseks jäädes langenud. Võistlused vahele jätnud võistkond saab uuesti alustada kõige madalamast liigast.

### **Artikkel 16 – Üleminekumängud**

- 16.1 Üleminekumängud toimuvad kevadel pärast vastava liiga Võistluste lõppu.
- 16.2 Üleminekumängudel viiakse mängud läbi lähtudes kõrgemas liigas osaleva võistkonna liiga meistrivõistluste mängude korraldamise nõuetest.
- 16.3 Coolbet saaliliiga üleminekumängudel mängitakse kuni kahe võiduni. Esimene ja vajadusel ka kolmas mäng mängitakse turniiritabelis kõrgemal oleva võistkonna koduväljakul ning teine mäng mängitakse põhiturniiril madalama koha saavutanud võistkonna koduväljakul. Kõikides mängudes selgitatakse välja võitja. Normaalse viigilise tulemuse korral mängitakse lisaaeg 2 x 5 minutit. Kui ka lisaaeg ei selgita võitjat, siis lüüakse 6 meetri penaltilööke. Mõlemast võistkonnast lööb viis (5) mängijat. Kui ka pärast seda on tulemus viigiline, siis jätkatakse ühekaupa penaltilöökidest löömist kuni võitja selgumiseni.
- 16.4 Esiliiga üleminekumängudel mängitakse karikasüsteemis kodus-väljas printsibil. Esiliiga üleminekumängudel mängitakse esmalt turniiritabelis madalamal oleva võistkonna koduväljakul. Üleminekumängude võitja on võistkond, kes lööb kahe mängu kokkuvõttes rohkem väravaid. Kahe mängu kokkuvõttes võrdse tulemuse korral on võitja see võistkond, kes lööb rohkem väravaid vastase koduväljakul. Kui ka siis on võistkonnad võrdses seisus, mängitakse peale teist mängu lisaaeg 2 x 5 minutit. Lisaaeg ei kehti võõrsil löödud väravate eelis. Kui ka lisaaeg ei selgita võitjat, siis lüüakse 6 meetri penaltilööke. Mõlemast võistkonnast lööb viis (5) mängijat. Kui ka pärast seda on tulemus viigiline, siis jätkatakse ühekaupa penaltilöökidest löömist kuni võitja selgumiseni.
- 16.5 EJK-i juhatusel on õigus teha muudatusi punktis 16.3 ja 16.4 toodud üleminekumängude süsteemis.
- 16.6 Coolbet saaliliiga üleminekumängudel loobumiskaotuse andnud võistkond loetakse üleminekumängude kaotajaks.
- 16.7 Esiliiga esimesel üleminekumängul diskvalifitseeritud või loobumiskaotuse andnud võistkond loetakse üleminekumängude kaotajaks. Juhul kui teisel üleminekumängul võistkond diskvalifitseeritakse või annab loobumiskaotuse, loetakse see võistkond üleminekumängude kaotajaks sõltumata esimese mängu tulemusest.
- 16.8 Mängija õigust osaleda üleminekumängus reguleerib artikkel 29.

- 16.9 Võistluste põhiturniiril saadud üksikud kollased kaardid, millele ei ole järgnenud mängukeeldu ei kandu üleminekumängudele ega üleminekumängudelt järgnevasse hooaegadesse. Kui põhiturniiri lõppedes jääb mängijale mängukeeld ning treenerile või ametiisikule juhendamise/tehnilises alas viibimise keeld, siis kandub see automaatselt üleminekumängudele. Kui üleminekumängudest jääb mängijale mängukeeld ning treenerile või ametiisikule juhendamise/tehnilises alas viibimise keeld, siis kandub see järgnevasse hooaegadesse.

### **Artikkel 17 – Mängujärgsed penaltilöögid**

- 17.1 Mängu puhul, kus võitja selgitatakse penaltilöökidega (kohamängud Coolbet saaliliigas, üleminekumängud) järgitakse saalijalgpalli reeglites kirjeldatud „Võitja selgitamise protseduuri“.
- 17.2 Kui penaltilöökide löömist ei ole võimalik lõpule viia olukorra kontrolli alt väljumise tõttu, kohaldatakse käesoleva juhendi artiklis 22 sätestatud.
- 17.3 Kui ühe Klubi süül ei ole penaltilöökide löömist võimalik lõpule viia, kohaldatakse käesoleva juhendi artiklis 23 sätestatud.

## **VI MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE**

### **Artikkel 18 – Mängupäevad**

- 18.1 Mängud toimuvad vastavalt Eesti saalijalgpalli tüüpkalendri koostatud võistluskalendri.
- 18.2 Võistlused algavad 2021. a oktoobris ja lõppevad 2022. a aprillis.
- 18.3 Ühe võistkonna saalijalgpalli meistri- ja/või karikavõistluste mängu võib mängida kahel järjestikkusel päeval.
- 18.4 Duubelvõistkonna mängu ei peeta põhivõistkonna mängudega samal päeval v.a. juhul, kui võistkonnad on omavahel kokkuleppinud teisiti.
- 18.5 Klubi võib kinnitatud võistluskalendris muudatuste tegemist taotleda järgmistel juhtudel:
- 18.5.1 kui üks või enam võistkonna mängijat on seotud Eesti rahvuskoondise mänguga;
  - 18.5.2 kui Klubi osaleb UEFA klubivõistlustel või teistes rahvusvahelistes mängudes, mis omavad olulist tähtsust;
  - 18.5.3 lähtuvalt saali seisukorrast.

### **Artikkel 19 – Mängu alguse kellaajad**

- 19.1 Tööpäevadel alustatakse mängudega mitte varem kui 19.00 ja mitte hiljem kui 20.30. Laupäevadel, pühapäevadel ning riiklikel pühadel alustatakse mängudega mitte varem kui 10.00 ja mitte hiljem kui 20.30.
- 19.2 Juhul, kui võistkonnad peavad sõitma mängule rohkem, kui 150 km, siis toimub mäng nädalavahetusel va juhul, kui võistkonnad lepivad omavahel kokku teisiti, saalis ei ole sobivat mänguaega või on tegemist nädalasisese vooruga.



- 19.3 Kahe järjestikkuse mängu korral ühel ja samal väljakul peab kahe mängu vahel olema vähemalt 30 minutit võistkondade soojenduseks, välja arvatud juhul kui mängukohas on soojenduseks ettenähtud eraldi väljak.
- 19.4 Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu kuni 15 minutit pärast EJL-i poolt määratud mängu algusaega.

### **Artikkel 20 – Mängukoha ja –aja muutmine**

- 20.1 Koduväljakut on hooaja sees lubatud vahetada kahe ringi vahel. Koduväljaku vahetamise otsustab esitatud dokumentide alusel Peadirektor. Muul ajal on koduväljaku vahetus lubatud vaid Peadirektori eriootsusega.
- 20.2 Mängukohta on lubatud muuta, kui see on tingitud väljaku mängukõlbmatusest või hõivatuses, mille eest ei vastuta Klubi.
- 20.3 Mängukoha ja/või -aja muutmiseks tuleb EJL-le ja vastasvõistkonnale esitada kirjalik vastasvõistkonnaga eelnevalt kooskõlastatud taotlus koos põhjendusega hiljemalt kümme (10) päeva enne kalendriga kinnitatud esialgset mängupäeva või kui taotletakse mängu toomist esialgsest mängupäevast ettepoole, hiljemalt kümme (10) päeva enne uut mängupäeva, v.a kui taotlus esitatakse punkti 18.5.1 alusel.
- 20.4 Kui Klubi esitab taotluse vähem kui kümme (10) päeva enne esialgset või uut mängu, v.a artiklis 21 toodud juhul, peab Klubi tasuma EJL-le 100 euro suuruse tasu koos taotluse esitamisega või vastavalt EJL-i poolt esitatud arvele. Taotlust mänguaja ja/või –koha muutmiseks, v.a artiklis 21 toodud juhul, ei ole võimalik esitada, kui mänguni on jäänud vähem kui 3 tööpäeva.
- 20.5 Mänguaja muutmiseks vastavalt punktides 20.3 ja 20.4 on vajalik vastasvõistkonna ja koduväljaku haldaja nõusolek, mille kohta peab taotlusel olema märged.
- 20.6 Mängukoha ja/või -aja muutmise otsustab EJL-i võistluste osakond lähtudes Klubi esitatud põhjendusest.
- 20.7 EJL-il on õigus erandkorras teha mängukalendrisse muudatusi teavitades sellest mängus osalevate võistkondade Klubi hiljemalt kolm (3) tööpäeva enne kalendrisolevat mänguajaga, v.a artiklis 21 kirjeldatud juhul.
- 20.8 Muudatus jõustub pärast EJL-i võistluste osakonna poolt vastava kinnituse saatmist mängus osalevate võistkondade Klubidele.

### **Artikkel 21 – Mängu ärajäämine**

- 21.1 Kui kodumängu korraldab Klubi leiab, et mäng ei saa toimuda, nt mängimiseks sobimatu väljaku tõttu, peab ta sellest hiljemalt 24 tundi enne mängu algust teavitama EJL-i, võistluste osakonda ja vastasvõistkonda ning mäng jääb ära, v.a. juhul kui EJL ja mõlemad Klubid ei leia lahendust mängu toimumiseks kalendris määratud ajal.
- 21.2 Kui võistkonnad on saabunud mängupaika ja kohtunik leiab, et mängu ei saa alustada mänguväljaku sobimatuse tõttu, jääb mäng ära.
- 21.3 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.
- 21.4 Ärajäänud mängu uue toimumise aja ja koha lepivad kokku võistkonnad ja koduvõistkonna Klubi teatab selle EJL-ile kinnitamiseks hiljemalt ärajäänud mängule

järgneva tööpäeva jooksul. Vaidluse korral määrab ärajäänud mängule uue aja EJL, kelle otsus on lõplik.

21.5 Edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud katab EJL.

### **Artikkel 22 – Mängu katkestamine**

22.1 Mängimiseks sobimatu väljaku, kohtunike terviserikke või muu ettearvamatu põhjuse tõttu peatab kohtunik mängu. Kui mängu ei ole mõistliku aja jooksul võimalik jätkata, katkestab ta mängu.

22.2 Kui kohtunik otsustab mängu katkestada, peavad võistkonnad mängu lõpuni mängimiseks kokku leppima uue aja ja vajadusel ka koha. Katkestatud mäng tuleb üldjuhul lõpuni mängida enne mängus osalevate võistkondade järgmisi Võistluste mängu. Uue mänguaja teatab EJL-ile kinnitamiseks koduvõistkonna Klubi hiljemalt mängule järgneva tööpäeva jooksul. Vaidluse korral määrab mängu lõpuni mängimiseks uue aja EJL, kelle otsus on lõplik.

22.3 Mängu jätkamisel kohaldatakse järgmisi põhimõtteid:

22.3.1 mängu jätkatakse samalt seisult, mis see oli mängu katkestamise hetkel;

22.3.2 taasalustatud mängus võivad osaleda kõik mängijad, kellel on vastavalt juhendi artiklile 29 õigus selle võistkonna eest mängus osaleda, välja arvatud mängijad, kes katkestatud mängu jooksul eemaldati või kes olid katkestatud mänguks diskvalifitseeritud;

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

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

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

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

22.3.7 mäng taasalustatakse samast kohast ja momendist, mis hetkel see katkestati (nt vabalöök, audi sissevise, väravaesine lahtilöök, nurgalöök, penalti jne). Kui mäng katkestati hetkel kui pall oli mängus, siis jätkatakse samast kohast kohtuniku palliga.

22.4 Mängimiseks sobimatu väljaku, kohtunike terviserikke või muu ettearvamatu põhjuse tõttu katkestatud mängu korral katab EJL edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud.

### **Artikkel 23 – Mängu ära jäämine või katkestamine Klubi süü tõttu, mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad**

23.1 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 diskvalifitseerimisega.

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

## **VII SAALID**

### **Artikkel 24 – Saalide hindamine ja nõuded saalidele**

- 24.1 Võistluste mängu tohib pidada saalides, mille andmeid on Spordiregistris viimase 12 kuu jooksul uuendatud ja millele EJL-i staadionite komisjon on määranud kategooria vastavalt dokumendile Saalide hindamise kriteeriumid – Coolbet saali- ja Esiliigas vähemalt 1. ja madalamates liigades 2. kategooria ja mille väljak ning varustus vastavad juhendi lisa II esitatud nõuetele.
- 24.2 Saali mänguväljak ja rajatised peavad olema heas seisukorras ning vastama saalijalgpalli reeglites esitatud ja pädevate ametiasutuste määratletud ohutus- ja turvanõuetele.

### **Artikkel 25 – Valgustus**

- 25.1 Võistluste mängu tohib pidada saalides, mis on varustatud prožektoritega, mille keskmine valgustihedus vastab vähemalt 500 luksile.

### **Artikkel 26 – Kell ja tabloo**

- 26.1 Saalides, kus peetakse Coolbet saali- ja Esiliiga võistkonna kodumänge, peab olema mänguaega- ja seisu kajastav elektrooniline tabloo.

### **Artikkel 27 – Tehniline ala ja vahetusmängijate pink**

- 27.1 Saalis peavad olema mõlemale võistkonnale 15 istekohaga vahetusmängijate pingid.
- 27.2 Varumängijate pingid peavad asetsema märgistatud tehnilises alas. Tehnilised alad peavad asetsema vähemalt 1 m kaugusel küljejoonest ning keskjoonest võrdset minimaalselt 5 m kaugusel.

## **VIII MÄNGIJATE ÜLESANDMINE JA ÕIGUS OSALEDA MÄNGUS**

### **Artikkel 28 – Mängijate ülesandmine**

- 28.1 Võistkonda saab üles anda Klubisse registreeritud mängijat, kes on täitnud järgmised nõuded:
- 28.1.1 omab kehtivat jalgpalluri litsentsi;
- 28.1.2 Euroopa Liidu (v.a Eesti), Euroopa Liidu Majanduspiirkonna liikmesriigi ja Šveitsi Konföderatsiooni kodanik (edaspidi EL kodanik) omab Eestis registreeritud elamisõigust;
- 28.1.3 Eesti, Euroopa Liidu, Euroopa Liidu Majanduspiirkonna liikmesriigi ja Šveitsi Konföderatsiooni kodakondsust mitteomav mängija omab Eestis registreeritud elamisluba;
- 28.1.4 teise riigi Klubist tulevale mängijale (kaasa arvatud teise riigi Klubisse mängima siirdunud ja tagasipöörduvale eestlasele) on endine jalgpalliliit väljastanud transferi kooskõlas FIFA Mängijate staatuse ja üleminekute korraga

- 28.2 Klubi võib punktides 28.1.2 ja 28.1.3 toodud seaduslikult ajutiselt Eestis (näiteks viisa või viisavabaduse alusel) viibivaid elukutselisi välismaalasi erandkorras Võistlustele üles anda, juhul kui nende töötamine on enne ülesandmist registreeritud Politsei- ja Piirivalveametis.
- 28.3 Klubi võib piiriäärsete elanike ülesandmiseks punktides 28.1.2 ja 28.1.3 toodud nõuetele taotleda Peadirektorilt erandit juhul, kui ülesantav mängija ei ela Klubi asukohast kaugemal kui 100 km. Koos taotlusega tuleb EJL-le esitada mängija elukoha tõend, mis tõendab, et mängija on elanud oma registreeritud elukohas vähemalt 8 kuud enne mängija ülesandmist. Mängija ülesandmisel uue Klubi võistkonda tuleb uuel Klubil taotleda uus erand. Igasse võistkonda on eelpool kirjeldatud erandi alusel lubatud üles anda kuni kolm (3) mängijat.
- 28.4 Mängijate registreerimine klubisse toimub vastavalt EJL-i Mängijate staatust ja üleminekuid reguleerivale korrale.
- 28.5 Mängijate hooajaeelne ülesandmisperiood on 10. oktoobrist kuni 1. novembrini 2021.
- 28.6 Võistlustel on lisaks lubatud uute mängijate täiendav ülesandmine ning mängijate võistkonnavahetus madalama liiga võistkonnast kõrgema liiga võistkonda 2. jaanuarist kuni 9. jaanuarini 2022. a. Erandina on lubatud üleminekuperioodi jooksul mängijate ülesandmine sama liiga sees või kõrgemast liigast madalama liiga võistkonda juhul, kui mängija hooajaline üleminek lõppeb hiljemalt 31. detsembril 2021. a.
- 28.7 Samad ülesandmistähtajad kehtivad ka teistest jalgpalliliitudest transferiga tulevate mängijate ülesandmise korral. Teisest jalgpalliliidust transferiga tulevat mängijat lubatakse Võistlustele üles anda ettenähtud tähtajast hiljem juhul, kui EJL on saatnud mängija transferipäringu mängija endisele alaliidule enne ülesandmistähtaja lõppu.
- 28.8 Mängijate ülesandmine Võistlustele toimub ERIS-e kaudu. Mängija ülesandmiseks ERIS-es peab tema profiilile olema eelnevalt üles laetud dokumendifoto.
- 28.9 Võistlustele lubatakse üles anda mängijaid, kes on sündinud 2005. aastal või varem.
- 28.10 Võistlusteks lubatakse ühte võistkonda üles anda kuni kakskümmend (20) mängijat, kuid mitte vähem kui kaheksa (8) mängijat. Kahekümnest (20) Võistlustele ülesantavast mängijast peavad kuusteist (16) olema „Eestis treenitud mängijad“. Juhul kui võistkonda antakse üles vähem kui kuusteist (16) „Eestis treenitud mängijat“, siis väheneb vastavalt ka maksimaalne ülesantavate mängijate arv.
- 28.11 Mängijad, kes antakse seoses UEFA klubivõistlustega Coolbet saaliliiga võistkonda üles augustis, jäävad võistkonda registreerituks vähemalt kuni 31.12.2021 a. Juhul, kui sellised mängijad siirduvad teise riigi Klubisse, ei ole võimalik nende mängijate asemele võistkonda üles anda uusi mängijaid enne punktis 28.6 toodud täiendava ülesandmisakna avanemist.
- 28.12 Võistlustele ei ole lubatud üles anda Eesti 2021. a jalgpalli meistrivõistluste Premium liiga võistkonda üles antud mängijat, va. juhul, kui ta on Premium liiga Klubi poolt võistkonnast maha võetud enne Võistlustele üles andmist.
- 28.13 Eesti 2021. a meistrivõistluste Esi- ja Esiliiga B võistkonda üles antud ja nende võistkondade mängus osalenud 2002. a või hiljem sündinud mängijaid on lubatud Võistlustele üles anda vaid tavajalgpalliklubi kirjalikul nõusolekul.

- 28.14 Võistlustel osalenud mängijat saab 2022. a hooajaks Premium liiga võistkonda üles anda hooajasisese üleminekuperioodi jooksul, v.a punktis 28.15 kirjeldatud juhul.
- 28.15 Mängijat, kes võetakse 2021/22. a saaljalgpalli meistrivõistlustelt maha 2. jaanuaril 2022. a või varem, tohib 2022. a jalgpalli meistrivõistluste Premium liiga võistkonda üles anda hooajaeelse üleminekuperioodi jooksul.
- 28.16 EJL-ile esitatud dokumentide õigsuse ja mängija vastavuse eest ülesandmistingimustele vastutab Klubi.

### **Artikkel 29 – Õigus osaleda mängus**

- 29.1 Võistluste mängus tohib võistkonna eest osaleda mängija, kes on sellesse võistkonda üles antud, v.a punktides 29.3 – 29.5 toodud juhtudel. Mängija võistkonda ülesandmine ja mahavõtmine fikseeritakse kuupäevapõhiselt, st mängijal on õigus osaleda võistkonna eest samal kuupäeval, mil ta võistkonda üles anti ja ülesandmine kehtib kuni võistkonnast mahavõtmise kuupäeva kella 23:59-ni.
- 29.2 Võistluste mängus lubatakse osaleda mängijal, kes on sündinud 2005. aastal või varem.
- 29.3 Kui Coolbet saaliliiga võistkonna duubelvõistkonnaks on sama Klubi Esiliiga võistkond, võib vabalt kasutada igas põhivõistkonna mängus kõiki duubelvõistkonna mängijaid ning igas duubelvõistkonna mängus kõiki põhivõistkonna mängijaid.
- 29.4 Kui Coolbet saali- või Esiliiga võistkonna duubelvõistkonnaks on sama Klubi Teise liiga võistkond, võib ühes põhivõistkonna mängus osaleda kuni kolm (3) duubelvõistkonna mängijat ja ühes duubelvõistkonna mängus kuni kaks (2) põhivõistkonna mängijat.
- 29.5 Juhul kui Coolbet saali- või Esiliiga võistkonna duubelvõistkonnaks on teise Klubi Esi- või Teise liiga võistkond, võib ühes põhivõistkonna mängus osaleda kuni kolm (3) duubelvõistkonna mängijat ja ühes duubelvõistkonna mängus kuni kaks (2) põhivõistkonna mängijat.
- 29.6 Duubelvõistkonna mängija osalemine põhivõistkonna mängus on lubatud ainult juhul, kui mängija oli duubelvõistkonda üles antud enne põhivõistkonna liiga ülesandmistähtaja lõppu ning mängija täidab kõiki teisi juhendi tingimusi.
- 29.7 Juhul kui võistkond kasutab lubatud arvust rohkem duubelvõistkonna mängijaid, käsitletakse neid kui mänguõigust mitteomavaid mängijaid.
- 29.8 Mängijal, kes on samaaegselt üles antud saaljalgpalli ja tavajalgpalli meistrivõistlustele, ei ole lubatud osaleda duubelvõistkonna mängijana Premium liiga mängudes.
- 29.9 Mängija, kes on sündinud 2003. aastal või hiljem (alates 1. jaanuarist 2022 a. sündinud 2004. aastal või hiljem) ja mängib paralleelselt nii saali- kui ka tavajalgpalli, tohib seitsme (7) kalendripäeva jooksul mängida kuni kahes (2) EJL-i egiidi all toimivas mängus, v.a rahvuskoondise mängus.
- 29.10 Mängija tohib ühel päeval osaleda vaid ühes EJL-i egiidi all toimivas mängus.
- 29.11 Üleminekumängudel on lubatud mängida ainult mängijal, kes on üles antud sellesse võistkonda.

## **IX MÄNGUVORMID**

### **Artikkel 30 – Mänguvormid**

- 30.1 Mänguvorm peab vastama saaljalgpalli reeglitele (Reegel 4 – Mängijate varustus). Kui mänguvorm ei vasta reeglitele, ei lubata mängijat väljakule.
- 30.2 Klubi registreerib koos võistkonna registreerimisega hooajaks vähemalt kaks erineva 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 väljakumängijate 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.
- 30.3 Võistkondade mänguvormi värvid Coolbet saaliliiga mänguks määrab EJL mängueelse informatsiooni ankeedis lähtudes punktis 30.2 kirjeldatud põhimõttest ja Klubi kinnitab need ERIS-es. Kui Klubi soovib EJL-i poolt määratud mänguvormi värve muuta, esitab ta koos mängueelse informatsiooni ankeediga EJL-ile põhjendatud taotluse vähemalt üks tööpäev enne mängu.
- 30.4 Esi- ja Teises liigas on külalisvõistkonnad kohustatud enne mängu EJL-i kodulehelt kontrollima koduvõistkonna põhimänguvormi värve, et need ei kattuks koduvõistkonna mänguvormi värvidega
- 30.5 Väravavahi särk ning põlvikud peavad erinema nii oma kui ka vastasvõistkonna väljakumängijate vormist (erandkorras võivad väravavahi põlvikud 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.
- 30.6 Ühe võistkonna mängijad peavad kandma sama värvi mängusärke, sama värvi pükse ja sama värvi põlvikuid. Kohustuslik on kanda säärekaitsmeid.
- 30.7 Vahetusmängijad peavad kandma veste, mille värv erineb oluliselt mängusärgist.
- 30.8 Numbrid mängusärkidel peavad olema vahemikus 1-99. Numbrid kõrgus mängusärgi tagaküljel peab olema 25-35 cm ja joonte laius 3-5 cm ning personaalne number mängusärgi esikülje keskosas kõrgusega 10-15. Erinevates värvitoonides mängusärkidel peab numbril alus ning nime alus olema ühte värvi.
- 30.9 Numbrid mängupükstel peavad olema vahemikus 1-99 ja paiknema pükste paremal küljel. Numbril suurus peab olema 10-15 cm.
- 30.10 Ühe mänguvormi särgil ja pükstel peavad olema samad numbrid.
- 30.11 Sponsorite logode arv ja suurus võistkonna mänguvormil ei ole piiratud.

## **X MÄNGUDE KORRALDAMINE**

### **Artikkel 31 – Mängueelse informatsiooni ankeet**

- 31.1 Coolbet saaliliigas on Klubil kohustatud kinnitama ERIS-e kaudu mängueelse informatsiooni ankeedi.

- 31.2 Mängus osaleva võistkonna esindaja peab ankeedi kinnitama hiljemalt mängule eelneva tööpäeva kella 9.00-ks.
- 31.3 Võistkonna poolt kinnitatud ankeet läheb automaatselt üles EJL-i kodulehele.

### **Artikkel 32 – Turvalisus ja ohutus**

- 32.1 Kodumängu korraldab Klubi peab järgima käesolevas juhendis või EJL-i poolt välja antud käitumisjuhistes kehtestatud nõudeid.
- 32.2 Kodumängu korraldab Klubi vastutab turvalisuse ja ohutuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu. Mängijate ja mänguga seotud ametiisikute turvalisuse tagamiseks peab kodumängu korraldab Klubi hoolitsema, et nimetatud isikud saaksid spordihoonesse ja mänguväljakule siseneda, seal viibida ja sealt lahkuda ohutult.
- 32.3 Turvalisuse ja ohutuse tagamiseks on Coolbet saaliiga mängul nõutud vähemalt kahe (2) selgelt eristatava kvalifitseeritud turvatöötaja rakendamine. Vastavalt prognoositavale pealtvaatajate arvule on soovitatav tõsta turvatöötajate ja/või korrapidajate arvu mängul.
- 32.4 Esi- ja Teises liigas on korrapidaja/turvatöötaja olemasolu soovituslik.
- 32.5 Kodumängu korraldab Klubi peab tagama mängupaiga sisekorraeeskirjade täitmise ning mängijate, kohtunike, ametiisikute ja pealtvaatajate turvalisuse.
- 32.6 Turvalisuse tagamiseks ei tohi mängupaika lubada alkoholi- või narkojoobes isikuid, tuua esemeid/aineid, mis võivad olla ohtlikud.
- 32.7 Pealtvaatajatel ei ole lubatud viibida mänguväljakul ning alal, mis jääb tribüünide ning väljaku vahele.
- 32.8 Kodumängu korraldab Klubi peab kindlustama, et spordihoones oleks piisaval arvul käte desinfitseerimise punkte, mis asuksid enimkäidavates kohtades ning mängijate ja kohtunike riietusruumides.

### **Artikkel 33 – Meditsiiniline abi**

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

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

### **Artikkel 34 – Mängupallid ja pallilapsed**

34.1 Mängupall peab vastama saaljalgpalli reeglitele (übermõõt 62-64 cm) ning kandma märget FIFA Quality või FIFA Quality Pro.

34.2 Kodumängu korraldav Klubi tagab mänguks kaks (2) nõuetele vastavat mängupalli.

34.3 Vastavalt saalide eripärale on EJK-il õigus nõuda kuni kahe (2) pallilapse määramiseks.

### **Artikkel 35 – Piletimüük**

35.1 Coolbet saaliiga põhiturniiril ja kohamängudel on kodumängu korraldav Klubi kohustatud korraldama mängule piletimüügi.

35.2 Esi- ja Teises liigas on piletimüük soovituslik.

35.3 Piletimüügi organiseerib kodumängu korraldav Klubi, kes määrab pileti hinna. Piletimüügist saadav tulu kuulub kodumängu korraldavale Klubile.

35.4 Külalisvõistkonna Klubile tuleb reserveerida 15 tasuta piletit. Külalisvõistkonna Klubi lepib koduvõistkonna Klubiga kokku piletite kättetoimetamise.

35.5 EJK-i ametisikutel on EJK-i töötöendi ettenäitamisel õigus külastada mängu tasuta. Sama õigus kehtib saaljalgpalli kohtunikele vastava nimekirja alusel, mille väljastab EJK.

### **Artikkel 36 – Teadustus**

36.1 Kodumängu korraldav Klubi on Coolbet saaliigas kohustatud tagama saalis piisava võimsusega helisüsteemi ja edastama teateid eesti keeles ning lisaks enamusele pealtvaatajatele arusaadavas keeles.

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

36.3 Esi- ja Teises liigas on teadustus soovituslik.

### **Artikkel 37 – Mängukava**

37.1 Coolbet saaliiga põhiturniiril ja kohamängudel on kodumängu korraldav Klubi kohustatud koostama ning trükkima pealtvaatajatele piisava arvu mängukavasid.

37.2 Esi- ja Teises liigas on mängukava Võistluste mängudel soovituslik.

37.3 Mängukava peab sisaldama mängu nimetust, toimumiskohta ja -aega, mängivate võistkondade koosseise koos mängijate numbritega, turniiritabelit, kodumängu korraldava Klubi kontaktandmeid ja muud informatsiooni.

### **Artikkel 38 – Toitlustus**

38.1 Toitlustuse korraldamine Võistluste mängudel on soovituslik.

38.2 Kodumängu korraldav Klubi võib saalis organiseerida pealtvaatajatele karastusjookide ja suupistete müügi.



- 38.3 Lubatud on müüa vähese alkoholisisaldusega jooke (alkoholi sisaldus kuni 6%), juhul kui see ei lähe vastuollu saali sisekorraeeskirjadega.
- 38.4 Kodumängu korraldav Klubi peab tagama, et kõik alkohoolsed ja mittealkhoolsed joogid oleksid müüdnud või serveeritud kuni 0,5 liitrise mahutavusega papptopsides või avatud plastikpudelites, mis ei ohusta inimeste turvalisust. Klaas- või plekktaaras ning plastikpudelites jookide müük on rangelt keelatud.
- 38.5 Kodumängu korraldaval Klubil on õigus mängu eel ja poolajal organiseerida VIP toitlustust selleks eraldatud alal, kus alkoholitarbimine on lubatud. Eraldatud VIP alalt tribüünile alkohoolse joogiga minek on keelatud.

### **Artikkel 39 – Kodumängude salvestamine**

- 39.1 Coolbet saaliliigas on koduklubi kohustatud salvestama kodumängu algusest lõpuni ja toimetama mängu salvestuse EKL-i 48 tunni jooksul pärast mängu toimumist. Salvestuse kvaliteedi minimaalsed nõuded on: resolutsioon 1280x720 (16:9), framerate 50 fps, datarate 5 Mb/sek. Salvestist ei ole vaja teha mängudest, mis kantakse algusest lõpuni üle televisiooni või interneti vahendusel.
- 39.2 Esi- ja Teises liigas on kodumängu salvestamine soovituslik.

## **XI MÄNGUGA SEOTUD TOIMINGUD**

### **Artikkel 40 – Võistkondade saabumine**

- 40.1 Võistkonnad peavad saabuma võistluspaika hiljemalt 45 minutit enne mängu algust.
- 40.2 Alates Coolbet saaliliiga kohamängudest peavad võistkonnad võistluspaika saabuma hiljemalt 70 minutit enne mängu algust.
- 40.3 Mängu alustamisega ei tohi viivitada üle 15 minuti. Mängu alustamise üle otsustab kohtunik.

### **Artikkel 41 – Mänguprotokoll**

- 41.1 Mänguprotokoll on digitaalne dokument, kuhu kantakse mängus osalevate võistkondade koosseisud ja ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik. Mängu alustamise eelduseks on Klubide poolt võistkonna koosseisude kinnitamine ERIS-es.
- 41.2 Mängus osalevad võistkonnad on kohustatud võistkonna koosseisu mänguks sisestama ERIS-e kaudu vastavalt punktile 41.4 ja kinnitama need hiljemalt 45 minutit enne mängu algust Coolbet saaliliigas ja Esiliigas ning 15 minutit enne mängu algust Teises liigas. Coolbet saaliliiga kohamängudel tuleb koosseis kinnitada hiljemalt 60 minutit enne mängu algust.
- 41.3 Coolbet saaliliigas on kodumängu korraldav Klubi vastutav koosseisu lehtede väljatrükkimise eest. Võistkonna koosseisude väljaprintid tuleb kohtunikule esitada enne mängu toimuva mängueelse koosoleku alguseks.. Enne võistkondade koosseisude esitamist kohtunikule ei ole lubatud võistkondade koosseise meediale ja/või avalikkusele edastada.
- 41.4 Võistkonna esindaja sisestab mänguprotokolli kõigi mängus osalevate mängijate numbrid ja nimed ning tehnilises alas viibivate ametiisikute nimed. Kõik mänguprotokolli kantud tehnilises alas viibivad isikud peavad omama jalgpalli ametiisiku litsentsi. Mängija, keda pole enne mängu algust mänguprotokolli kantud,

ei tohi mängus osaleda. Mänguprotokolli kantud mängijate nimede õigsuse ja nende õiguse eest osaleda antud mängus vastutab Klubi.

- 41.5 Mänguprotokollis saab treeneriks määrata vaid kehtivat EJL D treenerikvalifikatsiooni omavat treenerit.
- 41.6 Klubi poolt määratud lauakohtunik täidab lauakohtuniku protokollis ja edastab selle kohe peale mängu kohtunikule.
- 41.7 Võistkond võib ühes kohtumises mänguprotokolli kanda kuni neliteist (14) mängijat. Mängu peavad alustama need viis (5) mängijat, kelle nimed on mänguprotokollis esitatud esimestena. Ülejäänud mängijad on vahetusmängijad.
- 41.8 Kõigil mänguprotokolli kantud vahetusmängijatel on lubatud mängust osa võtta. Mängu jooksul tehtavate vahetuste arv ei ole piiratud. Vahetusi ei ole lubatud teha minutilise vaheaja (inglise keeles *time-out*) jooksul.
- 41.9 Iga mängija peab mänguprotokolli olema kantud erineva numbriga ja numbrid mänguvormidel peavad vastama mänguprotokollis toodud numbritele. Kapteni ja väravavahi nimed tuleb mänguprotokollis ära märkida.
- 41.10 Minimaalne mängijate arv väljakul on kolm (3). Vähema mängijate arvu korral mängu ei alustata, võistkonnale arvestatakse kaotus, vastasvõistkonnale võit ning tulemuseks märgitakse - : +.
- 41.11 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 - : ... (vastaste poolt löödud väravate arv).
- 41.12 Neljateistkümnest (14) mänguprotokolli kantavast mängijast peavad üksteist (11) olema „Eestis treenitud mängijad“. Juhul kui võistkond kannab mänguprotokolli vähem kui üksteist (11) „Eestis treenitud mängijat“, siis väheneb vastavalt ka maksimaalne mänguprotokolli kantavate mängijate arv.
- 41.13 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 42 – Mängueelne koosolek**

- 42.1 Coolbet saaliliiga mängudel, kuhu EJL on määranud mänguinspektori, toimub 45 minutit enne mängu algust koosolek, millest võtavad osa EJL-i poolt mängule määratud kohtunikud, mänguinspektor, mõlema võistkonna esindajad, kes on ametiisikuna kantud mänguprotokolli (sh treener, kes on mänguprotokolli kantud mängijana), ning kodumängu korraldaja, kelleks ei saa olla protokollis kantud mängija. Alates kohamängudest toimub mängueelne koosolek 60 minutit enne mängu algust.
- 42.2 Mängueelseks koosolekuks on koduvõistkonna Klubil soovituslik tagada eraldi ruum. Juhul kui eraldi ruumi mängueelseks koosolekuks ei ole võimalik tagada, toimub see kohtunike riietusruumis.
- 42.3 Mängueelsel koosolekul esitab koduvõistkonna esindaja väljaprintidid mänguprotokolli võistkonna koosseisu lehest.

- 42.4 Mängueelset koosolekut juhivad mänguinspektor.
- 42.5 Mängueelset koosolekut kontrollitakse:
- a) mänguvorme;
  - b) mängupalle;
  - c) mänguväljaku valmisolekut;
- 42.6 turvaplani olemasolu; Mängu kohtunik ja inspektor teavitavad saali ja mänguväljaku puudujääkide olemasolu korral mängu korraldajat. Need puudujäägid peavad olema kõrvaldatud enne mängu algust. Kohtunik fikseerib puudused mänguprotokollis. Tõsiste puuduste korral otsustab kohtunik mängu toimumise.

### **Artikkel 43 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine**

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

### **Artikkel 44 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele**

- 44.1 Kõik ametiisikud, sh treenerid, kes viibivad tehnilises alas, peavad omama jalgpalli ametiisiku litsentsi vastavalt EJL-i Jalgpalli ametiisikute registreerimise ja litsentseerimise korrale.
- 44.2 Tehnilises alas tohib mängu ajal viibida kuni viis (5) Klubi ametiisikut ja kuni üheksa (9) vahetusmängijat, st kokku kuni neliteist (14) inimest. Kui varumängijate pingil ei ole piisavalt istekohti, tuleb tehnilise ala kõrvale paigutada puuduv arv lisaistekohti.
- 44.3 Tehnilises alas viibivate isikute nimed ja funktsioonid peavad olema mänguprotokollis välja toodud ning nad peavad viibima mängu ajal selles alas.
- 44.4 Mängust eemaldatud mängija ei tohi viibida tehnilises alas, vaid peab lahkuma tribüünile või riietusruumi. Samuti peab lahkuma tehnilisest alast pealtvaatajatele mõeldud alale kohtuniku poolt eemaldatud ametiisik. Eemaldatud ametiisik ei tohi kuni mängu lõpuni mitte mingil viisil juhendada ega kontakteeruda võistkonnaga.

### **Artikkel 45 – Mänguprotokollide täitmine ja avalikustamine**

- 45.1 15 minuti jooksul pärast mängu lõppu kannab kohtunik ERIS-es mänguprotokollide mängus löödud väravad, väravasöödud, hoiatused ja eemaldamised koos minutite, mängija nime ja põhjendusega ning kinnitab selle. Lisaks annab ta mänguprotokollide intsidentide lehel võimalikult üksikasjalikult teada kõikidest vahejuhtumitest, mis leidsid aset enne mängu, mängu jooksul või pärast mängu.
- 45.2 Võistkonna esindaja on kohustatud pärast mängu lõppu tutvuma mänguprotokolliga EJL-i kodulehel veendumaks, et kõik mängusündmused on õiged. Kuni 72 tundi pärast mängu lõppu on võistkonna esindajatel õigus paranduste tegemiseks saata e-kiri aadressile [futsal@jalgpall.ee](mailto:futsal@jalgpall.ee).
- 45.3 Mänguprotokoll avalikustatakse EJL-i kodulehel.
- 45.4 Protesti esitamise korral toimitakse vastavalt artiklile 53.

## **XII KOHTUNIKUD JA MÄNGUINSPEKTORID**

### **Artikkel 46 – Kohtunikud**

- 46.1 EJL määrab Coolbet saali- ja Esiliiga mängudele kaks vastavat saaljalgpalli kohtuniku litsentsi omavat kohtunikku.
- 46.2 EJL määrab Teise liiga mängudele kohtuniku ning lisaks 50-le protsendile mängudest 2. kohtuniku. EJL kohtunike osakond otsustab, millistele mängudele 2. kohtunik määratakse.
- 46.3 Koduvõistkonna Klubi peab tagama lauakohtuniku-ajamõõtja.
- 46.4 Kohtunikud peavad mängupaika saabuma hiljemalt 45 minutit enne mängu algust. Coolbet saaliliiga kohamängudel hiljemalt 70 minutit enne mängu algust.

### **Artikkel 47 – Kohtunike hilinemine/mitteilmumine**

- 47.1 Kui kohtunik ja/või abikohtunik ei ole saabunud ettenähtud ajaks mängupaika, tuleb sellest otsekohe teatada EJL-i kohtunike osakonnale. EJL otsustab, kuidas olukorda lahendada. Kui EJL otsustab kohtuniku ja/või abikohtuniku välja vahetada, on selline otsus lõplik. Kui EJL-i kohtunike osakonnal ei ole võimalik leida talle asendajat, toimitakse vastavalt artiklile 21.

### **Artikkel 48 – Kohtuniku terviserike**

- 48.1 Kui kohtunik ei saa haiguse, vigastuse vm terviserikke tõttu mängu alustada või oma tööd jätkata, vahetab kohtuniku välja esimene abikohtunik. Kui abikohtunik puudub, jääb mäng ära või see katkestatakse ning toimitakse vastavalt artiklile 21 või 22.

### **Artikkel 49 – Mänguinspektor**

- 49.1 EJL-i kohtunike osakond määrab valitud Coolbet saaliliiga mängudele mänguinspektori. Millistele mängudele mänguinspektor määratakse, otsustab EJL kohtunike osakond.
- 49.2 Mänguinspektor peab Coolbet saaliliiga põhiturniiri mängule saabuma hiljemalt 60 minutit enne mängu algust ja kohamängudel hiljemalt 70 minutit enne mängu algust.
- 49.3 Mänguinspektor hindab mängul mängu korraldust ja kohtunike tegevust.
- 49.4 Mänguinspektorid teevad koostööd kohtunike ja mängu korraldajatega mängu prima korralduse tagamiseks.
- 49.5 Mänguinspektori korraldused kodumängu korraldajale mängukorralduslike puuduste likvideerimiseks ning mängijate, kohtunike ja pealtvaatajate turvalisuse tagamiseks on korraldajatele täitmiseks kohustuslikud.
- 49.6 Mänguinspektor ei vastuta kohtunike tegevuse ja mängu korralduse eest.
- 49.7 Mänguinspektor on kohustatud saatma ettekande EJL-i kolme tööpäeva jooksul pärast mängu. Vajadusel võib EJL küsida ettekannet ka varem.

### **XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE**

#### **Artikkel 50 – EJL distsiplinaareeskirjad**

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

#### **Artikkel 51 – Hoiatused ja eemaldamised**

51.1 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.

51.2 Mänguväljakult eemaldatud mängija, treener, mängiv treener või muu ametiisik (v.a meditsiinitöötaja) peab koheselt lahkuma tehnilisest alast ning ei tohi kuni mängu lõpuni viibida tehnilises tsoonis ega juhendada mitte mingil viisil võistkonda.

51.3 Mängija ja võistkonna ametiisik on automaatselt diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud Võistlustel peetavaks mänguks pärast igat kolmandat erinevas mängus saadud hoiatust, mille eest ta ei ole karistust kandnud, st et ühes mängus saadud kaks hoiatust mille eest mängija ja võistkonna ametiisik eemaldatakse, eraldi hoiatuste arvestusse ei lähe.

51.4 Hoiatused ei kandu ühest liigast, sarjast ega hooajast teise.

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

51.6 Üksikud kollased kaardid, millele ei ole järgnenud mängukeeldu, aeguvad peale põhiturniiri lõppu ja üleminekumängudele / liigavõitja mängule edasi ei kandu. Coolbet saaliliiga kohamänge mängivate võistkondade üksikud kollased kaardid, millele ei ole järgnenud mängukeeldu, aeguvad peale veerandfinaale ja poolfinaalidesse ei kandu.

51.7 Coolbet saaliliigas algab alates poolfinaalidest hoiatuste arvestus uuesti ja mängija/ametiisik on automaatselt diskvalifitseeritud pärast igat kolmandat erinevas mängus saadud hoiatust.

51.8 Kandmata kollaste kaartide karistused aeguvad peale Võistluste lõppu ja järgnevasse hooaegadesse edasi ei kandu. Hooajal 2020/21 saadud kandmata kollaste kaartide karistused ei kandu hooaega 2021/22.

51.9 Kui mängija eemaldatakse võistkonna viimasest Võistluste põhiturniiri, koha- või üleminekumängust, jääb talle kandmata mängukeeld, mis kandub automaatselt järgnevasse hooaegadesse. Kandmata mängukeeld aegub 5 aasta pärast peale selle saamist.

51.10 Kui treener või ametiisik eemaldatakse võistkonna viimasest Võistluste põhiturniiri, koha- või üleminekumängust, jääb talle kandmata võistkonna juhendamise / tehnilises alas viibimise keeld, mis kandub automaatselt järgnevasse hooaegadesse. Kandmata juhendamise/tehnilises alas viibimise keeld aegub 5 aasta pärast peale selle saamist.

51.11 Mängija, kes on diskvalifitseeritud, ei tohi olla mänguprotokollis kantud ega viibida tehnilises alas ei mängija, treeneri ega mistahes muu ametiisikuna selle võistkonna

mängus, kus tal mängijana vastavalt juhendile on võimalik osaleda enne, kui ta on jätnud nõutud arvu mängu vahele liigas, kus ta sai karistuse, mis tingis mängu või mängude vahelejätmise. Diskvalifitseeritud mängija ei tohi mängupaigas 1 tund enne mängu algust kuni mängu lõpuni mitte mingil viisil kontakteeruda võistkonnaga.

- 51.12 Mängija, kes mängib mitmes liigas, ei tohi enne mängida teistes liigades, kui ta on jätnud nõutud arvu mängu vahele liigas, kus ta sai karistuse, mis tingis mängu või mängude vahelejätmise, välja arvatud punktides 51.14 – 51.17 kirjeldatud juhtudel. Pärast mängu vahelejätmist võib mängija teistes liigades osaleda mitte varem kui järgmisel päeval.
- 51.13 Kui treener, mängiv treener või ametiisik on diskvalifitseeritud, ei tohi ta mitte üheski Võistluste mängus olla mänguprotokolli kantud ega viibida tehnilises alas ei treeneri, mängija ega muu ametiisikuna enne, kui ta on jätnud nõutud arvu mängu vahele liigas, kus ta sai karistuse, mis tingis mängu või mängude vahelejätmise. Mängijana ei ole diskvalifitseeritud treeneril lubatud osaleda vaid selle võistkonna järgmises/järgmistes mängus/mängudes, mille eest ta treeneri või muu ametiisikuna eemaldati. Diskvalifitseeritud treener, mängiv treener ja ametiisik ei tohi mängupaigas 1 tund enne mängu algust kuni mängu lõpuni mitte mingil viisil juhendada ega kontakteeruda võistkonnaga.
- 51.14 Juhul kui mitmes liigas mängiv mängija, kes põhivõistkonna eest on hooaja jooksul mänginud vähemalt viis (5) mängu, saab duubelvõistkonna hooaja viimases mängus, karistuse, mille tõttu ta saab oma karistuse duubelvõistkonna eest ära kanda alles järgmisel hooajal, loetakse tema karistus kantuks järgmises/järgmistes põhivõistkonna mängus/mängudes. Kui hooaja lõpus jääb mängijal karistuse kandmine pooleli, jätkab ta karistuse kandmist järgmisel hooajal samas liigas, kus see pooleli jäi.
- 51.15 Juhul kui mitut võistkonda juhendav treener eemaldatakse duubelvõistkonna hooaja viimases mängus, mille tõttu ta saab oma karistuse duubelvõistkonna eest ära kanda alles järgmisel hooajal, loetakse tema karistus kantuks järgmises/järgmistes põhivõistkonna mängus/mängudes. Kui hooaja lõpus jääb treeneril karistuse kandmine pooleli, jätkab ta karistuse kandmist järgmisel hooajal samas liigas, kus see pooleli jäi.
- 51.16 Juhul kui mängija vahetab kahe hooaja vahel Klubi või võistkonda, peab ta nõutud arvu mängu vahele jätma liigas, kus mängib võistkond, millesse mängija üles antakse.
- 51.17 Juhul kui võistkond, millesse mängija oli eelmisel hooajal üles antud, tõuseb järgmisel hooajal üles või langeb madalamasse liigasse, peab mängija nõutud arvu mängu vahele jätma liigas, kuhu tema võistkond tõuseb või langeb.
- 51.18 EJL ei ole kohustatud teavitama võistkondi mängudes saadud hoiatustest ja eemaldamistest. Mängijate saadud hoiatuste ja eemaldamiste arvestuse eest vastutab Klubi.

## **Artikkel 52 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele**

- 52.1 Osavõtvad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta juhendi punktis 40.1 ja 40.2 ettenähtud ajal. Võistluskohta ettenähtud ajal mitteilmunud võistkonnale, kelle süü tulemusena mäng ei toimunud, loetakse mäng kaotatuks. Mängule mitteilmunud

- võistkonnale kantakse turniiritabelisse loobumiskaotus ning vastasvõistkonnale -võit (- : +).
- 52.2 Loobumiskaotuse, kaasa arvatud üleminekumängul antud loobumiskaotuse, puhul jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused. Vastasvõistkonna karistused loetakse kantuks.
- 52.3 Loobumiskaotuse andnud Coolbet saaliliiga võistkonna Klubi tasub 300 euro suuruse summa. Ühe hooaja jooksul kaks loobumiskaotust andnud võistkond diskvalifitseeritakse Võistlustelt.
- 52.4 Loobumiskaotuse andnud Esi- või Teise liiga võistkonna Klubi, kes on EJK-i loobumiskaotuse andmisest teavitanud vähemalt mängule eelneva tööpäeva jooksul, tasub 150 euro suuruse summa. Klubi, kes EJK-i oma võistkonna loobumiskaotuse andmisest ei teavita, tasub 300 euro suuruse summa. Ühe hooaja jooksul kaks loobumiskaotust andnud võistkond diskvalifitseeritakse Võistlustelt.
- 52.5 Võistlustest loobunud võistkond diskvalifitseeritakse ning Klubil tuleb EJK-ile tasuda 300 euro suurune trahvisumma.
- 52.6 Kui võistkond diskvalifitseeritakse pärast seda, kui Võistluste põhiturniiril on mängitud 50% või rohkem mängu, siis toimumata mängude eest loetakse talle kaotused ning tabelisse märgitakse – : +. Kui võistkond on mänginud vähem kui 50% põhiturniiri mängu, siis toimunud mängude tulemused annulleeritakse. Kõik nendes mängudes saadud hoiatused ja eemaldamised jäävad jõusse.
- 52.7 Juhul kui diskvalifitseeritud, ülesandmata või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija on kantud mänguprotokollis ametiisikuna, sh treenerina, karistatakse Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga. Diskvalifitseeritud mängija karistust ei loeta kantuks ning karistus tuleb ära kanda järgmises/järgmistes Võistluste mängus/mängudes.
- 52.8 Juhul kui litsentsi mitteomav või diskvalifitseeritud treener või muu ametiisik on kantud mänguprotokollis, karistatakse Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga. Diskvalifitseeritud treeneri või muu ametiisiku karistust ei loeta kantuks ja see tuleb ära kanda järgmises/järgmistes Võistluste mängus/mängudes.
- 52.9 Juhul kui diskvalifitseeritud mängija, treener, mängiv treener või ametiisik juhendab mingil viisil võistkonda alates üks (1) tund enne mängu algust kuni mängu lõpuni, karistatakse Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga.
- 52.10 Juhul kui mänguprotokollis kandmata ametiisik viibib tehnilises alas, karistatakse Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga. Kui mänguprotokollis kandmata mängija osaleb mängus, rakendatakse punktis 52.11 sätestatud.
- 52.11 Juhul kui Võistluste 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 ja väravasöödud jäävad kehtima, samuti jäävad jõusse kõik mängus saadud hoiatused ja eemaldamised. Määrusi rikkunud võistkonna diskvalifitseeritud

mängijate, sh mängus osalenud mängija, eelnevad karistused loetakse kantuks v. a juhul, kui mängija omas kehtivat karistust põhi- või duubelvõistkonna mängus.

- 52.12 Kui 2003. aastal või hiljem sündinud noormängija (alates 1. jaanuarist 2022 a. 2004. aastal või hiljem sündinud noormängija) mängib seitsme (7) kalendripäeva jooksul rohkem kui kahes (2) EJL-i egiidi all toimivas mängus, karistatakse määrusi rikkunud võistkonna Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga.
- 52.13 Kui mängija osaleb ühe (1) päeva jooksul rohkem kui ühes (1) EJL-i egiidi all toimivas mängus, karistatakse määrusi rikkunud võistkonna Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga.
- 52.14 Mängukorralduslike põhimõtete ning muude käesolevas artiklis käsitlemata juhendi nõuete rikkumise korral rakendatakse Klubi suhtes lisas IV toodud sanktsioone või esitatakse asi distsiplinaarorganile menetlemiseks. Lisaks võib EJL edastada asja distsiplinaarorganile täiendava karistuse määramiseks.

### **Artikkel 53 – Protesti esitamine**

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



## **Artikkel 54 – Doping**

- 54.1 Dopingi kasutamiseks loetakse dokumendis Eesti Dopinguvastased Reeglid sätestatud dopinguvastaste reeglite ühe- või mitmekordset rikkumist.
- 54.2 Dopingi kasutamine on keelatud ja karistatav. Dopinguvastaste reeglite rikkumise korral algatab EJK rikkujat suhtes distsiplinaarmenetlust.
- 54.3 Mängijat võidakse dopingi suhtes testida mistahes ajal. Klubid ja mängijad on kohustatud tegema SA Eesti Antidopingi esindajatega (sh ametnike ja dopingutestijatega) igakülgset koostööd, sh andma infot treeningute kohta.
- 54.4 Võistlustel viiakse dopingukontroll läbi pisteliselt. Eesti Antidopingi Sihtasutuse poolt mängule määratud dopinguarst teatab koos EJK-i poolt määratud ametnikuga mängu vaheajal mõlema võistkonna esindajale nende mänguprotokollis kantud mängijate nimed, kes peavad pärast mängu lõppu andma dopinguproovi.
- 54.5 Klubi peab tagama, et dopingukontrolliks valitud mängija vahetult peale väljakult lahkumist või mängu lõppedes siirdub koheselt dopingi kontrolliks ettenähtud ruumi ja täidab kõiki teisi protseduurireegleid. Dopinguproovile mitteilmumine loetakse võrdseks positiivse dopinguprooviga.

## **Artikkel 55 – Mängukäigu ja tulemuse mõjutamine või eelnev fikseerimine**

- 55.1 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 EJK-i Distsiplinaarmäärusele. EJK teeb mängukäigu ja tulemuse eelneva võimaliku fikseerimise avastamiseks ning peatamiseks koostööd UEFA ja teiste rahvusvaheliste ja riiklike struktuuridega.

## **XIV LÕPPSÄTTED**

### **Artikkel 56 – Vaidluste lahendamine**

- 56.1 Juhendist tulenevate vaidluste lahendamiseks kohaldatakse „EJK-i põhikirja“ IV peatükis sätestatud.

### **Artikkel 57 – Täpsustav asjaolu**

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

### **Artikkel 58 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid**

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

### **Artikkel 59 – Lisad**

- 59.1 Kõik lisad moodustavad käesoleva juhendi lahutamatu osa.

### **Artikkel 60 – Jõustumine**

- 60.1 Käesolev juhend on kinnitatud EJK juhatuse poolt 31. august 2021. a ja kehtib saaljalgpalli 2021/22. aasta hooajal.

## LISA I: Aus mäng

### Ausa mängu määratlus

Aus mäng väärtustab ausas konkurentsivõit 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), diskrimineerimist, ekspluateerimist ja liialdatud kommertslikkust.

Ausa mängu põhimõtteid kohustavad 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.

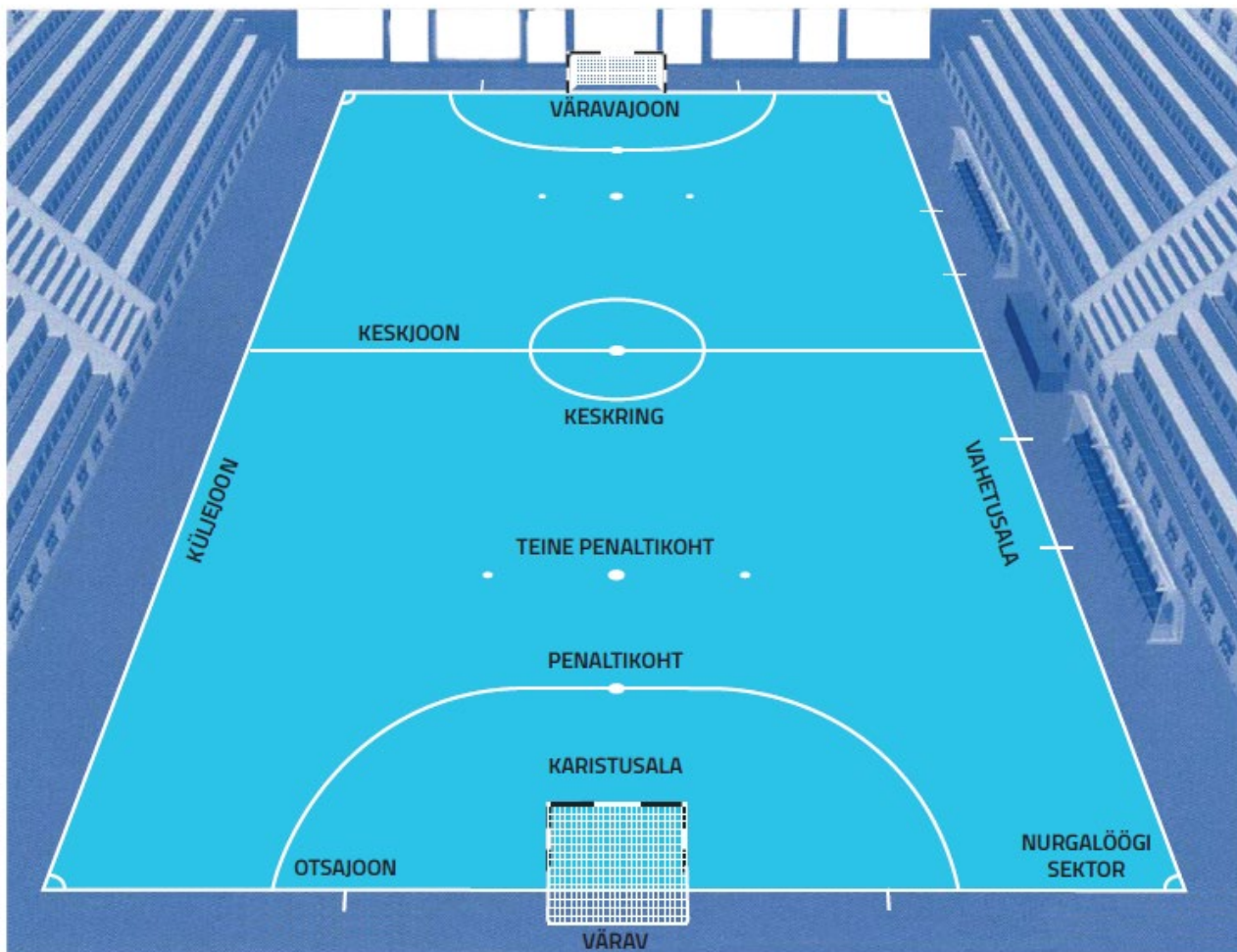
Eeltoodud isikud peavad hoiduma igasugusest käitumisest, mis kahjustab või võib kahjustada EKL-i poolt organiseeritud või korraldatud mängu või võistluste aususe põhimõtet ning kohustub tegema EKL-ga täielikku koostööd võitlemaks selliste tegude vastu.

Ausa mängu põhimõtteid ei ole muuhulgas järginud isik, kes:

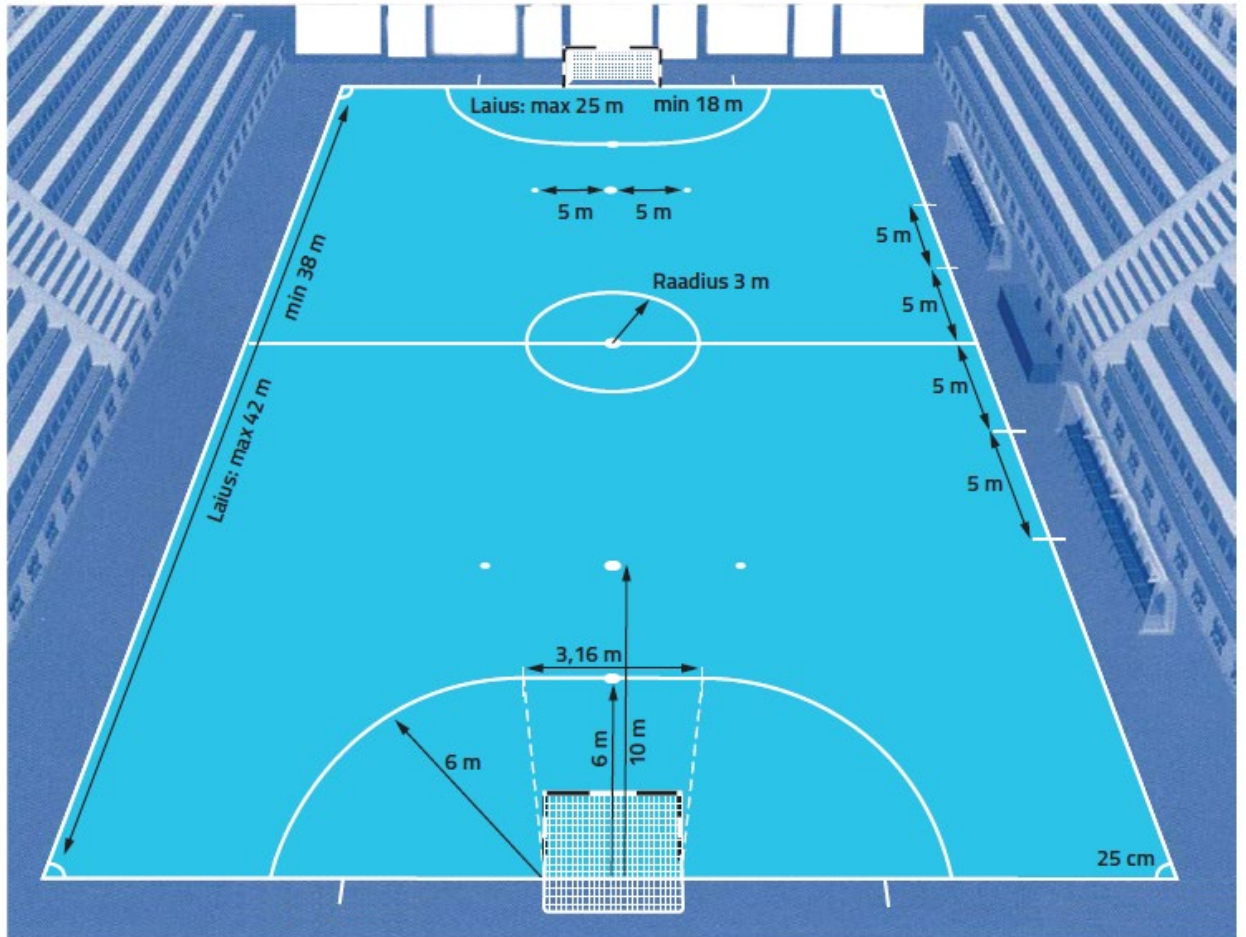
- on aktiivselt või passiivselt seotud või üritab ennast siduda pettuse, altkäemaksu või korruptsiooniga jalgpallialases tegevuses;
- kasutab tema jalgpallialase tegevuse kaudu talle teatavaks saanud mitteavalikustatud informatsiooni, mis kahjustab või võib kahjustada mängu või EKL-i poolt tunnustatud võistluste aususe põhimõtteid;
- otseselt või kaudselt mõjutab või üritab mõjutada ükskõik millise otsese või kaudse tegevusega mängukäiku ja/või eelnevalt fikseerida mängu või 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 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 EJL-i ja/või tema organite (sh distsiplinaarorganite) poolt tehtud otsuseid või juhiseid või FIFA või CAS-i poolt tehtud otsuseid;
- põhjustab süüliselt mängu hilinemise või ärajäämise;
- põhjustab süüliselt mängu katkemise või peatamise või kes vastutab mängu süülise katkemise või peatamise eest;
- käitub vägivaldselt, provokatiivselt või kasutab ebatsensuurseid väljendeid;
- käitub eelise saamiseks ebasportlikult;
- kasutab või üritab kasutada dopingut või kes annab või üritab anda dopingut mängijale kasutamiseks;
- vabatahtlikult ja viivitamatult ei teavita EJL-i temale tehtud ettepanekust mõjutada mängu või võistluse käiku ja/või tulemust;
- vabatahtlikult ja viivitamatult ei teavita EJL-i ükskõik millises talle teada olevast rikkumisest ülalloodud käitumispõhimõtetes.

# VÄLJAKU TÄHISTUS

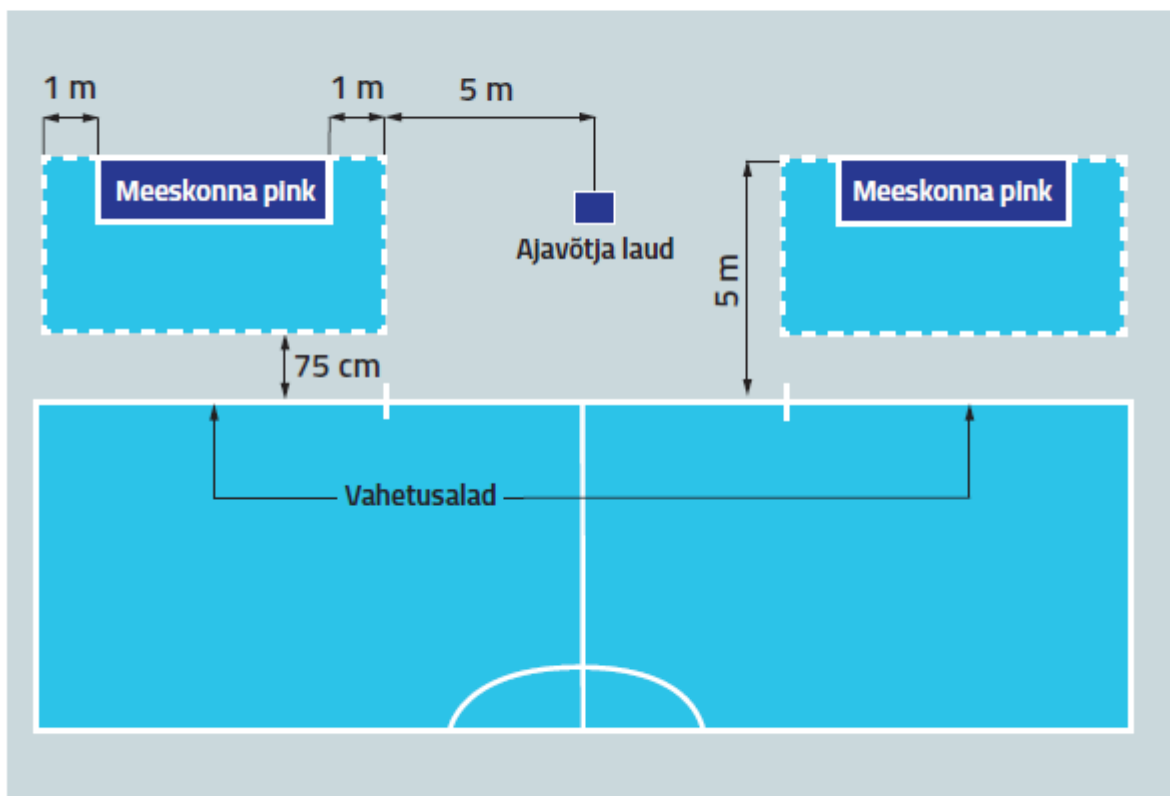


# VÄLJAKU MÕÕTMED

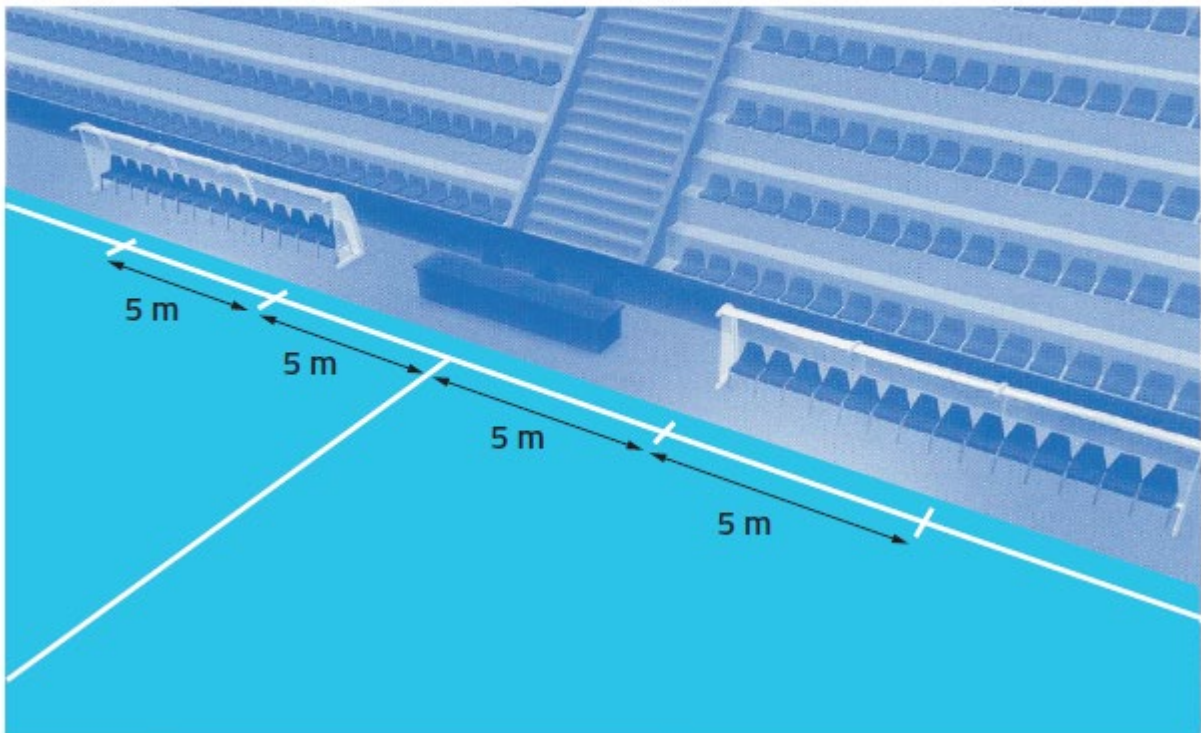


Kõik abimärgid  $8 \text{ cm}$  laiad

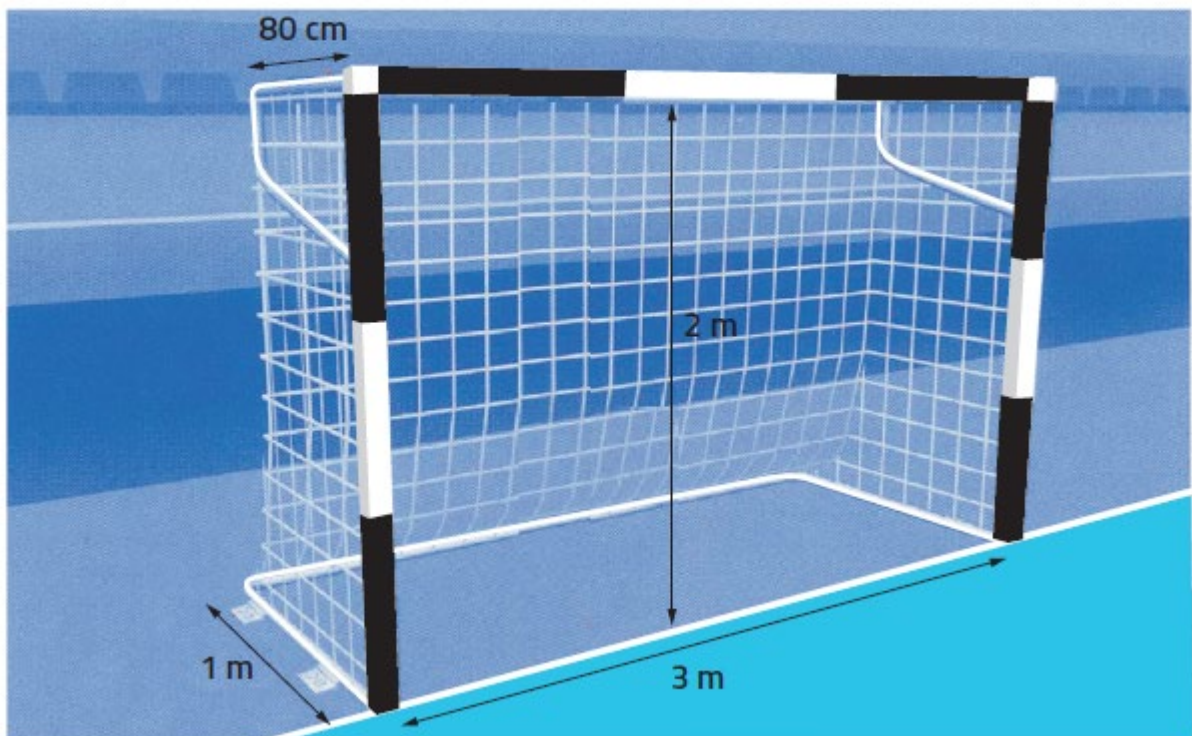
# TEHNILINE ALA



# VAHETUSALA



# VÄRAV



## LISA III: Klubi kinnitus



### KLUBI KINNITUS EESTI 2021/22. A SAALIJALGPALLI MEISTRIVÖISTLUSTEL OSALEMISEKS

Osaledes Eesti 2021/22. a saaljalgpalli 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 ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid.

#### Vahekohtu kokkulepe

Osaledes Eesti 2021/22. a saaljalgpalli 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 (*Court of Arbitration for Sport* ehk CAS) jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*).

Klubi / võistkonna  
nimi: \_\_\_\_\_

Allkirjaõiguslik isik: \_\_\_\_\_

Allkiri: \_\_\_\_\_

Koht / Kuupäev: \_\_\_\_\_



#### LISA IV: Sanksioonid mängude korralduslike põhimõtete rikkumise eest

	<b>Coolbet saaliiga</b>	<b>Esiliiga</b>	<b>Teine liiga</b>
Mängueelse informatsiooni ankeedi mittetähtaegne kinnitamine/mittekinnitamine	20 / 50	-	-
Mänguväljaku puudulik ettevalmistus	kuni 100	kuni 75	kuni 50
Määratud mänguvormi mittekasutamine	50	30	20
Koosseisude mittetähtaegne sisestamine ERISes	30	20	10
Riietusruumide ja/või pesemisvõimaluse puudumine	50	30	20
Turvatöötajate puudumine	50	-	-
Piletimüügi puudumine	50	-	-
Teadustuse puudumine	50	-	-
Mängukava puudumine	20	-	-
Mänguaega ja –seisu kajastava tabloo puudumine	50	30	-
Nõutava arvu mängupallide puudumine	30	20	10
Esmaabikoti puudumine	50	-	-
Kodumängu videosalvestise mittetähtaegne esitamine/ mitteesitamine	kuni 100	-	-

## LISA V: Tasud ja sanktsioonid

<b>Tasud:</b>	<b>Summa (eurodes)</b>
Liiga liikmemaks Coolbet saaliigas	2 MP*
Liiga liikmemaks Esiliigas	900
Liiga liikmemaks Teises liigas	550
Kautsjon protesti esitamisel	100
Kautsjon apellatsioonikomisjonile ja litsentsiasjade apellatsioonikomisjonile	1000
Mänguaja ja –koha muutmise taotluse esitamine tähtajast hiljem	100
<b>Sanktsioonid:</b>	
Loobumiskaotus etteteatamise korral Esiliigas ja Teises liigas	150
Loobumiskaotus etteteatamise korral Coolbet saaliigas	300
Loobumiskaotus mitteetteteatamise korral	300
Võistlustest loobumine	300
Mänguõigust mitteomava mängija osalemine mängus	100
Diskvalifitseeritud mängija, treeneri või ametiisiku kandmine mänguprotokollis	100
Jalgpalli ametiisiku litsentsi mitteomava ametiisiku või treeneri kandmine mänguprotokollis	100

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

## **LISA VI: Saaljalgpalli klubide litsentseerimise tingimused**

Vastavalt EJL põhikirja punktile 7.1.14 teostab EJL klubide litsentseerimist osalemiseks rahvuslikel ja rahvusvahelistel võistlustel.

Hooaegadel ja 2021/22 ja 2022/23 peab Klubi Eesti saaljalgpalli meistrivõistluste Coolbet saaliliigas osalemiseks täitma Juhendi Lisas 6 toodud tingimused. Alates hooajast 2023/24 peab Klubi Eesti saaljalgpalli meistrivõistluste Coolbet saaliliigas osalemiseks EJL-lt taotlema ja saama litsentsi.

### **1. Coolbet saaliliigas osalemise tingimused hooajal 2021/22**

- 2.1 Klubi peab olema EJL-i liige hiljemalt 01.09.2022.
- 2.2 Klubil peab olema võistlushooajaks koostatud eelarve, mis tuleb allkirjaõigusliku isiku poolt allkirjastatuna esitada EJL-i etteantud vormil EJL-ile hiljemalt 01.10.2021.

### **2. Coolbet saaliliigas osalemise tingimused hooajal 2022/23**

- 3.1 Klubi peab olema EJL-i liige hiljemalt 01.09.2022.
- 3.2 Klubil peab olema võistlushooajaks koostatud eelarve, mis tuleb allkirjaõigusliku isiku poolt allkirjastatuna esitada EJL-i etteantud vormil EJL-ile 01.09.2022.
- 3.3 Klubi peab esitama majandusaasta aruande viimase lõppenud majandusaasta kohta EJL-le hiljemalt 01.09.2022.
- 3.4 Klubi ametiisikuna registreeritud treener peab omama saaljalgpalli EJL C kvalifikatsiooni;
- 3.5 Klubil peab olema vähemalt 10 klubisse registreeritud saaljalgpalli mängijat vanuses 15- 21.

### **3. Coolbet saaliliigas osalemise tingimused hooajal 2023/2024**

- 3.1 Klubi peab olema EJL-i liige.
- 3.2 Klubil peab olema võistlushooajaks koostatud eelarve, mis tuleb allkirjaõigusliku isiku poolt allkirjastatuna esitada EJL-i etteantud vormil EJL-ile hiljemalt 01.09.2023.
- 3.3 Klubi peab esitama majandusaasta aruande viimase lõppenud majandusaasta kohta EJL-ile hiljemalt 01.09.2023.
- 3.4 Klubi ametiisikuna registreeritud peatreener peab omama UEFA B futsal kvalifikatsiooni või osalema UEFA B futsal koolitusel;
- 3.5 Klubil peab olema vähemalt 10 klubisse registreeritud saaljalgpalli mängijat vanuses 15- 21.