



Eesti 2026. a noorte meistrivõistluste juhend

U16 vanuseklass

SISUKORD

Preambul	4
I ÜLDSÄTTED	4
Artikkel 2 – Mõisted	4
Artikkel 3 – Organiseerimine	6
Artikkel 4 – Kommertsõigused	7
Artikkel 5 – Intellektuaalomandi õigused	7
Artikkel 6 – Aus mäng	7
II OSAPOOLTE KOHUSTUSED	7
Artikkel 7 – EJL-i kohustused	7
Artikkel 8 – Jalgpalliklubide kohustused	8
Artikkel 9 – Mängijate ja Klubi ametiisikute kohustused	9
III AUTASUSTAMINE	10
Artikkel 10 – Karikad, medalid, diplomid jm auhinnad	10
IV OSAVÕTJATE REGISTREERIMINE	10
Artikkel 11 – Võistlustest osavõtjad	10
Artikkel 12 – Võistkonna registreerimine ja osavõtumaks	10
V MÄNGUREEGLID, VÕISTLUSTE SÜSTEEM JA ÜLEMINEKUMÄNGUD	11
Artikkel 13 – Mängureeglid	11
Artikkel 14 – Mänguaeg	11
Artikkel 15 – Mängijate arv väljakul	11
Artikkel 16 – Võistluste süsteem	11
Artikkel 17 – Üleminekumängud	12
Artikkel 18 – Mängujärgsed penaltilöögid	12
VI MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE	13
Artikkel 19 – Mängupäevad	13
Artikkel 20 – Mängu alguse kellaajad	13
Artikkel 21 – Mängukoha ja -aja muutmine	13
Artikkel 22 – Mängu ärajäämine	14
Artikkel 23 – Mängu katkestamine	14
Artikkel 24 – Mängu ärajäämine või katkestamine Klubi süü tõttu, mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad	15
VII STAADIONID	16
Artikkel 25 – Staadionite hindamine ja nõuded staadionile	16
Artikkel 26 – Rietusruumid ja pesemisvõimalus	16
Artikkel 27 – Valgustus	17
Artikkel 28 – Tabloo	17
Artikkel 29 – Tehniline ala ja vahetusmängijate pink	17
VIII MÄNGIJATE ÜLESANDMINE JA ÕIGUS OSALEDA MÄNGUS	17
Artikkel 30 – Mängijate ülesandmine	17
Artikkel 31 – Õigus osaleda mängus	18
IX MÄNGUVORMID	19
Artikkel 32 – Mänguvormid	19
X MÄNGUDE KORRALDAMINE	20
Artikkel 33 – Lipud	20
Artikkel 34 – Turvalisus ja ohutus	20
Artikkel 35 – Meditsiiniline abi	20
Artikkel 36 – Mängupallid	21
Artikkel 37 – Pallilapsed	21
Artikkel 38 – Teadustus	21
XI MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED	21
Artikkel 39 – Võistkondade saabumine	21
Artikkel 40 – Mänguprotokoll	21
Artikkel 41 – Mänguprotokollis esitatud mängijate asendamine	22

Artikkel 42 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine	23
Artikkel 43 – Mängijate vahetamine	23
Artikkel 44 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele	23
Artikkel 45 – Mänguprotokolli täitmine ja avalikustamine	23
XII KOHTUNIKUD	24
Artikkel 46 – Kohtunikud	24
XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE	24
Artikkel 47 – EJL distsiplinaareeskirjad	24
Artikkel 48 – Hoiatused ja eemaldamised	25
Artikkel 49 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele	26
Artikkel 50 – Protesti esitamine	28
Artikkel 51 – Doping	28
Artikkel 52 – Mängukäigu ja tulemuse eelnev fikseerimine	29
XIV LÕPPSÄTTED	29
Artikkel 53 – Vaidluste lahendamine	29
Artikkel 54 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid	29
Artikkel 55 – Lisad	29
Artikkel 56 – Jõustumine	29
<i>Lisa 1 – Aus mäng</i>	<i>30</i>
<i>Lisa 2 – Klubi kinnitus</i>	<i>32</i>
<i>Lisa 3 – Noorte võistluste tehnilised parameetrid 2026</i>	<i>33</i>
<i>Lisa 4 – Noorte võistluste mänguväljakute parameetrid</i>	<i>34</i>
<i>Lisa 5 – Eliitliigade ja Noorte võistluste treenerite kvalifikatsiooninõuded</i>	<i>35</i>
<i>Lisa 6 – Tasud ja sanktsioonid</i>	<i>36</i>

Preambul

Eesti noorte meistrivõistlused U16 vanuseklassis on Eesti Jalgpalli Liidu (edaspidi EJL) põhikirjaga sätestatud võistlus, kus selgitatakse välja vastava vanuseklassi Eesti meister ja üldine paremusjärjestus.

I ÜLDSÄTTED

- 1.1 Juhend sätestab Eesti 2026. a noorte meistrivõistlustel U16 vanuseklassis (edaspidi Võistlused) osalevate ning Võistluste organiseerimisega seotud osapoolte õigusi, kohustusi ja vastutust.

Artikkel 2 – Mõisted

- 2.1 Juhendi kontekstis on mõisted defineeritud alljärgnevalt:

Ametiisik	Klubiga seotud isik, kes on Klubisse registreeritud ja omab kehtivat ametiisiku litsentsi – treener, võistkonna esindaja, Klubi president, meditsiinitöötaja jne.
Aus mäng	Kontseptsioon, mis väärtustab ausas konkurentsisis saavutatud tulemust. Ausa mängu (inglise keeles <i>Fair Play</i>) kontseptsioonis tegutsevad isikud lojaalsuse, ausameelsuse, sportlikkuse ja eetika printsiipe järgides. Aus mäng välistab pettuse, äraostmise, korruptsiooni, dopingut, vägivalda (nii füüsilise kui moraalse), diskrimineerimise, ekspluateerimise ja liialdatud kommertslikkuse. Loetelu tegevustest, mida loetakse Ausa mängu põhimõtete rikkumisteks on fikseeritud Distsiplinaarmääruse artiklis 4 ning juhendi lisas 1.
CAS	<i>Court of Arbitration for Sport</i> on Šveitsis Lausanne's asuv Rahvusvaheline Spordi Arbitraažkohus.
Duubelvõistkond	Põhivõistkonnaga seotud noorema vanuseklassi ja/või madalama liiga võistkond. Duubelvõistkond saab olla vaid sama Klubi võistkond. Ühel võistkonnal saab olla üks duubelvõistkond nooremas vanuseklassis ja üks madalamas liigas. Üks võistkond tohib olla duubelvõistkonnaks vaid ühele võistkonnale.
EJL-i egiidi all	Kõik EJL-i poolt korraldatud võistlused.
Eliitliiga	Eesti noorte jalgpalli meistrivõistlused tütarlaste ja poiste Eliitliigades.
ERIS	Internetipõhine süsteem Klubidele, mängijatele ja teistele jalgpallis tegutsevatele isikutele EJL-i andmebaasis olevate jalgpallialaste andmete ja õiguste (sh litsents) haldamiseks ning info andmiseks, vahetamiseks ja saamiseks.
FIFA	<i>Fédération Internationale de Football Association</i> ehk Rahvusvaheline jalgpalliföderatsioon.
FIFA TMS	<i>FIFA Transfer Matching System</i> . Veebipõhine infosüsteem, mille peamine eesmärk on lihtsustada mängijate

	rahvusvaheliste üleminekute protsessi ja parandada informatsiooni liikumise läbipaistvust.
Hoiatused ja eemaldamised	Hoiatused on kohtuniku poolt mängijale ja/või ametiisikule antud kollased kaardid. Eemaldamised on kohtuniku poolt mängijale ja/või ametiisikule antud punased kaardid.
Hooaeg	Ajavahemik, mis algab Eesti jalgpalli meistrivõistluste esimese ametliku mänguga ning lõpeb viimase ametliku mänguga, sh ülemineku- ja liigavõitjate mängud.
IFAB	<i>The International Football Association Board</i> ehk Rahvusvaheline Jalgpalli Nõukogu.
Jalgpalli ametiisiku litsents	Jalgpalli ametiisiku litsents annab isikule juriidilise aluse tegutseda EJL-i egiidi all toimuvatel võistlustel osaleva võistkonna ametiisikuna, sh olla ametiisikuna märgitud mänguprotokollis ja viibida mängu ajal tehnilises alas. Ametiisiku litsentseerimine toimub vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise ja litsentseerimise korrale. Alates 1. oktoobrist allkirjastatud litsents kehtib järgneva aasta 31. detsembrini.
Jalgpalluri litsents	Õigus, mis annab mängijale juriidilise aluse osaleda Eesti jalgpalli meistri- ja karikavõistlustel. Alates 1. oktoobrist allkirjastatud litsents kehtib järgneva aasta 31. detsembrini.
Järelkasvuvõistkonnad	Täiskasvanute võistlustel osalevate Klubide Eliitliiga ja U16 vanuseklassi võistkonnad.
Klubi (jalgpalliklubi)	Eestis registreeritud mittetulundusühing, mille võistkond osaleb ametlikel mängudel ja mille põhitegevus on seotud jalgpalli arendamise, harrastajate koondamise, jalgpallivõistluste korraldamise jms jalgpallilise tegevusega; mis asub EJL-i territooriumil, mängib oma kodumängud Eestis; omab õigust Klubi nime ja atribuutika kasutamiseks.
Madalamad liigad	Võistluste Teine, Kolmas jne. liiga.
Mängija osalemine mängus	Mängija protokollis kandmine, sh mängija protokollis kandmine vahetusmängijana, kui teda sisse ei vahetata.
Mängija mängimine mängus	Mängija on viibinud väljakul ja mänginud kasvõi ühe (1) minuti. Mängudes, kus toimuvad edasi-tagasi vahetused, loetakse mängimiseks mängija protokollis kandmist, sh vahetusmängijana.
Mängija registreerimine	Kande tegemine ERIS-es mängija kohta ja see sisaldab minimaalselt: -registreerimise alguskuupäeva; -mängija täisnime(sid);

	-sünnikuupäeva, sugu, kodakondsust ja staatust (harrastaja või elukutseline); -jalgpalli distsipliin, mida mängija hakkab mängima (muru-, saali- või rannajalgpall); -klubi nime, kus mängija hakkab mängima (mis sisaldab klubi FIFA ID-d); -mängija FIFA ID.
Mängija rahvusvaheline üleminek ehk transfer	Mängija registreerimine ühe riigi jalgpalliliidust teise riigi jalgpalliliitu. Transferi peab küsima ja saama 10-aastase ja vanema mängija registreerimiseks teises jalgpalliliidus ja selle taotlemine käib vastavalt FIFA Korra artiklile 9.
Mängija siseriiklik üleminek	Mängija registreerimine ühest Eesti klubist teise Eesti klubisse.
Noormängija	Mängija, kellel on oma vanuse järgi õigus osaleda Eliitliigas ja Noorte Võistlustel, olenemata sellest, kas mängija osaleb täiskasvanute või noorte meistrivõistlustele.
Noorte võistlused	Eesti noorte jalgpalli meistrivõistlused tütarlaste ja poiste erinevates vanuseklassides (v.a Eliitliiga) ja Eesti noorte klubidevahelised võistlused tütarlaste ja poiste erinevates vanuseklassides.
Põhivõistkond	Võistkond, kellel on duubelvõistkond.
Sari	EJL-i poolt korraldatav erinev jalgpallivõistlus, näiteks Eesti meistrivõistlused, Eesti karikavõistlused, Eesti väikesed karikavõistlused, Eesti noorte meistrivõistlused Eliitliigas, Eesti noorte meistri- ja klubidevahelised võistlused jms.
Tehniline tsoon	Tehniline ala, neljanda kohtuniku positsioon, võistkondade ja kohtunike riietusruumid, mängijate ja kohtunike teekond riietusruumidest mänguväljakule.
Täiskasvanute meistrivõistlused	Eesti jalgpalli meistrivõistlused Premium, Esi- ja Esiliigas B ning Teises, Teises liigas B ja madalamates liigades, samuti Eesti naiste jalgpalli meistrivõistlused Meistri-, Esi ja Teises liigas.
UEFA	<i>Union des Associations Européennes de Football</i> ehk Euroopa jalgpalliliitusid ühendav organisatsioon.

Artikkel 3 – Organiseerimine

- 3.1 Võistlusi organiseerib ja juhib EJL.
- 3.2 EJL organiseerib Võistlusi igal aastal.
- 3.3 EJL-i peasekretär (edaspidi Peasekretär) on kõrgeim tegevjuhtimisorgan, kes vastutab kõigi Võistlustega seotud küsimuste eest, v.a distsiplinaarküsimused. Peasekretär

võib osa talle EJK-i juhatuse (edaspidi Juhatus) poolt määratud kohustustest delegeerida EJK-i jalgpalli korraldamise osakonnale.

- 3.4 Võistlusi administreerib EJK-i jalgpalli korraldamise osakond.
- 3.5 Distsiplinaarorganid käsitlevad distsiplinaarrikkumistega seotud küsimusi vastavalt EJK-i distsiplinaarreeglistikule.

Artikkel 4 – Kommertsõigused

- 4.1 Juhendis tähendavad "kommertsõigused" kõiki Võistlustega seotud kommerts- ja meediaõigusi ning võimalusi, muuhulgas:
 - 4.1.1 kõiki kehtivaid ja/või tulevase 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 – EJK-ile.
- 4.3 Võistluste logoga seonduvad õigused kuuluvad EJK-ile, kuid Klubidel on õigus logo kasutada.

Artikkel 5 – Intellektuaalomandi õigused

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

Artikkel 6 – Aus mäng

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

II OSAPOOLTE KOHUSTUSED

Artikkel 7 – EJK-i kohustused

- 7.1 EJK loob parimad tingimused Võistluste organiseerimiseks. Need tingimused puudutavad muuhulgas Võistluste edendamist, kooskõlastamist ja administreerimist, litsentside väljastamist, võistlejate ülesandmist, loa andmist Võistlustel osalemiseks, võistlussüsteemi, mängureegleid, kohtunike tegevust, kontrolli ja distsiplinaarküsimusi ning kommertsõiguste kasutamist.

Artikkel 8 – Jalgpalliklubide kohustused

8.1 Võistlustel osaledes kohustuvad Klubid:

- 8.1.1 järgima EJL-i põhikirja, juhendeid, otsuseid ja muid EJL-i poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente;
- 8.1.2 järgima FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
- 8.1.3 järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes EJL-i põhikirja artiklis 43 ning muudes EJL-i dokumentides ette nähtud kaheastmelist vaidluste lahendamise korda ning täitma vaidluse lahendanud organi otsust;
- 8.1.4 mitte pöörduma tavakohtusse vaidlustes, millel puudub EJL-i sisene vaidluste lahendamise kord, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJL-i pädevus. Nimetatud vaidlused võib lahendamiseks esitada üksnes sõltumatule, erapooletule, Eesti seaduse alusel ja Eestis tegutsevale spordivahekohtule. Vahekohtu otsus on lõplik ja kuulub täitmisele;
- 8.1.5 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*).

8.2 Klubi on kohustatud määrama Esiliiga võistkonna peatreeneriks treeneri, kes omab vähemalt kehtivat UEFA B treeneri kvalifikatsiooni ning madalamates liigades treeneri, kes omab vähemalt UEFA C treeneri kvalifikatsiooni. Abitreeneriteks on lubatud määrata treenereid, kes omavad vähemalt UEFA C treeneri kvalifikatsiooni.

Treenerite kvalifikatsiooninõuded on ära toodud lisas 5.

- 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 korraldav Klubi vastutab turvalisuse ja ohutuse eest enne mängu, mängu ajal ning pärast mängu.
- 8.6 Kodumängu korraldav Klubi vabastab EJL-i igasuguste kahjutasunõuete maksmisest või kohustustest kolmandate isikute suhtes, v.a juhul, kui mäng ei toimunud EJL-i poolt mängule määratud kohtuniku mitteilmumise tõttu.
- 8.7 Klubi on kohustatud kooskõlas artikliga 25 pidama oma kodumängud EJL-ile teatatud kodustaadionil, mis asub Eesti Vabariigi territooriumil. Mänge võib erandkorras korraldada mõnel teisel väljakul vaid EJL-i otsusega.
- 8.8 Kodumängu korraldav Klubi peab mängud korraldama vastavalt EJL-i dokumentides toodud nõuetele. Klubi on ainuisikuliselt vastutav kõikide mängu korraldamisega seotud kohustuste täitmise eest, kui Juhatus ei ole otsustanud teisiti.
- 8.9 Kodumängu korraldav Klubi kannab kõik mängu korraldamisega seotud kulud.
- 8.10 Külalisvõistkonna Klubi kannab kõik võistkonna lähetuskulud.
- 8.11 Klubid on kohustatud tasuma tähtaegselt kõik EJL-i dokumentide alusel määratud maksud, trahvid ja tasud.

- 8.12 Klubi on kohustatud tegema igakülgset koostööd EJL-i ametnikega Võistluste (sh mängude) parimaks korraldamiseks ja läbiviimiseks.
- 8.13 Võistkonda peab mängudel esindama Klubi poolt volitatud täisealine isik, kes omab jalgpalli ametiisiku litsentsi.
- 8.14 Klubid on kohustatud andma EJL-ile tasuta õiguse mitteärilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ja volitada teisi kasutama Võistlustel osalevate Klubide kõigi mängijate ning ametiisikute fotosid ja nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (k.a nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos Klubi nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (k.a särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).
- 8.15 Klubidel ei ole volitusi tegutseda EJL-i või Eesti meistrivõistluste 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 Klubi ametiisikud, kes viibivad Võistlustel tehnilises alas (sh treenerid, meditsiiniline personal, võistkonna esindaja jne) või tegutsevad võistlustel Klubi ametiisikutena (näiteks võistkonna esindaja) peavad omama kehtivat ametiisiku litsentsi vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise ja litsentseerimise korrale.
- 9.3 Klubi ametiisikud, kellel on seadusjärgne õigus või volitus Klubi nimel toiminguid sooritada ja/või dokumente allkirjastada, peavad omama kehtivat ametiisiku litsentsi vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise ja litsentseerimise korrale.
- 9.4 Litsentsi omades kohustuvad Klubi mängijad ja ametiisikud:
 - 9.4.1 kinni pidama lojaalsuse, ausameelsuse ja sportlikkuse printsiipidest vastavalt Ausa mängu põhimõtetele;
 - 9.4.2 tunnustama kehtivaid jalgpallireegleid, mis on vastu võetud IFAB-i poolt;
 - 9.4.3 täitma EJL-i, FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
 - 9.4.4 järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes, mis on seotud või tekivad seoses EJL-i põhikirja või muude EJL-i dokumentide täitmisega, käesolevas juhendis ning muudes EJL-i dokumentides ette nähtud vaidluste lahendamise kaheastmelist korda;
 - 9.4.5 mitte pöörduma tavakohtusse vaidlustes, millel puudub EJL-i sisene vaidluste lahendamise kord, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJL-i pädevus. Nimetatud vaidlused võib lahendamiseks esitada üksnes sõltumatule, erapooletule, Eesti seaduse alusel ja Eestis tegutsevale spordivahekohtule. Vahekohtu otsus on lõplik ja kuulub täitmisele;
 - 9.4.6 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*);

9.4.7 hoiduma igasugusest käitumisest, mis kahjustab või võib kahjustada EJK-i poolt organiseeritud või korraldatud võistluste aususe põhimõtet ning kohustuvad tegema EJK-iga täielikku koostööd võitlemaks selliste tegude vastu.

9.5 Kõik mängijad ja ametiisikud annavad EJK-ile tasuta õiguse mitteärilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ning volitada teisi kasutama Võistlustel osalevate Klubide kõigi mängijate ja ametiisikute fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (k.a nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos Klubi nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (k.a särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).

III AUTASUSTAMINE

Artikkel 10 – Karikad, medalid, diplomid jm auhinnad

- 10.1 EJK autasustab Võistluste Esiliigas 1.-3. kohale tulnud võistkondi karikatega.
- 10.2 EJK autasustab Võistluste Teise ja madalamate liigade võitjaid karikatega.
- 10.3 EJK autasustab Võistluste Esiliigas 1.-3. kohale tulnud võistkondi diplomitega ja nende liikmeid medalite ja diplomitega.
- 10.4 EJK autasustab Võistluste Teises ja madalamates liigades 1.- 3. koha saavutanud võistkondi ja nende liikmeid diplomitega.
- 10.5 EJK autasustab meenega mängijat/mängijaid, kes lööb/löövad oma liigas kõige rohkem väravaid.
- 10.6 Medalid, diplomid ja muud auhinnad antakse võistkondadele ja mängijatele üle pärast hooaja lõppu toimuval noorte hooaja lõpetamisel.

IV OSAVÕTJATE REGISTREERIMINE

Artikkel 11 – Võistlustest osavõtjad

- 11.1 Võistlustele saab võistkonna registreerida Klubi, kes aktsepteerib EJK-i põhikirja, käesolevat juhendit ning teisi EJK-i poolt välja antud dokumente ja on tasunud tähtjaks kõik EJK-i dokumentide alusel määratud trahvid ja tasud. Üks Klubi võib Võistlustele registreerida rohkem kui ühe võistkonna.
- 11.2 2026. aastal viiakse U16 vanuseklassis läbi meistrivõistlused **2011-2013.** aastatel sündinutele (põhisünniaasta on märgitud rasvases kirjas).
- 11.3 Võistlustel osalemiseks peavad Klubid EJK-ile esitama võistkonna registreerimisdokumendid etteantud vormidel ja määratud tähtjaks.
- 11.4 Liigade koosseisud kinnitab EJK.

Artikkel 12 – Võistkonna registreerimine ja osavõtumaks

- 12.1 Klubi, kes soovib Võistlustele registreerida võistkonna(-d), peab EJK-ile ERIS-e kaudu esitama Klubi allkirjaõigusliku esindaja poolt allkirjastatud Klubi kinnituse, mis on toodud käesoleva juhendi lisas 2.
- 12.2 Võistkond registreeritakse Võistlustele ERIS-e kaudu.

- 12.3 Võistkonna eelmiste hooegade võlgnevused tuleb tasuda hiljemalt 10. jaanuariks 2026. a (k.a).
- 12.4 Võistkonna registreerimise viimane kuupäev on 15. jaanuar 2026. a (k.a).
- 12.5 Hilinejaid registreeritakse Võistlustele ainult Peasekretäri otsuse alusel.
- 12.6 Pärast liiga registreerimistähtaega võistlustest loobunud või võistkonna vanuseklassi/liigataset vahetada sooviv võistkond tasub artiklis 49 toodud sanktsiooni. Sõltuvalt avalduse esitamise ajast on jalgpalli korraldamise osakonnal õigus otsustada, kas vanuseklassi/liigataseme vahetuse palvele on võimalik vastu tulla või mitte.
- 12.7 Kui Klubi soovib Võistlustele registreerida ühendvõistkonna koostöös teise Klubiga, siis tuleb võistkonna registreerimisel esitada sellekohane põhjendatud taotlus koos võistkonna mängijate nimekirjaga aadressile noored@jalgpall.ee.
- 12.8 Võistkonna nime ei ole lubatud Võistluste jooksul muuta.
- 12.9 Klubi võib enne hooaja algust koos põhivõistkonna registreerimisega määrata võistkonna ankeedil duubelvõistkonnaks ühe madalama liiga ja/või ühe U15 vanuseklassi võistkonna.
- 12.10 Osavõtumaksu Võistlustel ei rakendata.

V MÄNGUREEGLID, VÕISTLUSTE SÜSTEEM JA ÜLEMINEKUMÄNGUD

Artikkel 13 – Mängureeglid

- 13.1 Mängimisel järgitakse IFAB-i poolt välja töötatud ja avaldatud Mängureegleid (*IFAB Laws of the Game*).
- 13.2 Kõik Noorte võistluste tehnilised parameetrid on toodud käesoleva juhendi lisas 3.

Artikkel 14 – Mänguaeg

- 14.1 Mänguaeg U16 vanuseklassis on 2 x 45.
- 14.2 Vaheaeg poolaegade vahel kestab 15 minutit.

Artikkel 15 – Mängijate arv väljakul

- 15.1 Mängijate arv väljakul on 11 (väravavaht + 10 väljakumängijat).

Artikkel 16 – Võistluste süsteem

- 16.1 Võistlustel mängitakse turniirisüsteemis kodus-võõrsil printsiibil.
- 16.2 Liigade arvu, võistkondade arvu ja võistluste süsteemi liigades kinnitab EJL-i jalgpalli korraldamise osakond noortekomisjoni ettepanekul peale võistkondade registreerumist.
- 16.3 Võistlustel selgub võistkondlik paremusjärjestus saavutatud punktide üldsumma järgi, kusjuures võit annab kolm (3), viik ühe (1) ja kaotus null (0) punkti. Võistkonnale, kes annab loobumiskaotuse või kelle mäng tühistatakse, arvestatakse kaotus ja turniiritabelisse märgitakse - : + (tühistatud mängu korral vastase löödud väravate arv).

- 16.4 Võrdsete punktide korral paremusjärjestuse määramisel arvestatakse:
- 16.4.1 väiksemat antud loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arvu turniiritabelis;
 - 16.4.2 omavaheliste mängude punkte;
 - 16.4.3 omavaheliste mängude väravate vahet;
 - 16.4.4 suuremat võitude arvu;
 - 16.4.5 üldist väravate vahet;
 - 16.4.6 suuremat löödud väravate arvu;
 - 16.4.7 suuremat võõrsil löödud väravate arvu;
 - 16.4.8 loosimistulemust.

Artikkel 17 – Üleminekumängud

- 17.1 Üleminekumängud toimuvad sügisel pärast Võistluste põhiturniiri lõppu vastavas liigas.
- 17.2 Üleminekumängudel mängitakse esmalt madalamal liigatasandil mängiva võistkonna kodustaadionil.
- 17.3 Üleminekumängudel mängitakse karikasüsteemis kodus-väljas põhimõttel. Üleminekumängude võitja on võistkond, kes lööb kahe mängu kokkuvõttes rohkem väravaid, v.a punktis 17.4 kirjeldatud juhul. Kui väravate arv on võrdne, selgitatakse võitja viie (5) penaltilöögi tulemuse põhjal. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse penaltilöövide löömist kuni võitja selgumiseni.
- 17.4 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.
- 17.5 Võistluste põhiturniiril saadud hoiatused, millele ei ole järgnenud mängukeeldu, ei kandu üleminekumängudele ega üleminekumängudelt järgnevasse hooaegadesse. Kui Võistluste 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.
- 17.6 Üleminekumängudel on lubatud mängida ainult nendel mängijatel, kes on sellesse võistkonda üles antud käesoleva hooaja 30. septembril või varem.

Artikkel 18 – Mängujärgsed penaltilöögid

- 18.1 Üleminekumängu puhul, kus võitja selgitatakse penaltilöökidega, järgitakse Mängureeglites kirjeldatud „Võitja selgitamise protseduuri“.
- 18.2 Kui penaltilöövide löömist ei ole võimalik lõpule viia halbade ilmastikutingimuste või olukorra kontrolli alt väljumise tõttu, kohaldatakse juhendi artiklis 23 sätestatut.

- 18.3 Kui ühe Klubi süül ei ole penaltilöökide löömist võimalik lõpule viia, kohaldatakse juhendi artiklis 24 sätestatud.

VI MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE

Artikkel 19 – Mängupäevad

- 19.1 Mängud toimuvad vastavalt EJL-i jalgpalli korraldamise osakonna poolt koostatud võistluskalendrile.
- 19.2 Võistlustel algavad mängud aprillis ja lõppevad hiljemalt novembris.
- 19.3 Võistluste mängud peetakse üldjuhul nädalavahetustel, v.a koolivaheajal.
- 19.4 Ühe võistkonna kahe meistrivõistluste mängu vahele peab jääma vähemalt kaks mänguvaba kalendripäeva.
- 19.5 Mänguaja muudatustest tingituna ei ole võistkonnale lubatud kahel järjestikusel nädalal topeltvooruga mängunädalaid.
- 19.6 Klubi võib kinnitatud võistluskalendris muudatuste tegemist taotleda järgmistel juhtudel:
- 19.6.1 kui üks (1) või enam võistkonna mängijat on seotud Eesti rahvuskoondise mänguga;
- 19.6.2 lähtuvalt staadioni seisukorrast.

Artikkel 20 – Mängu alguse kellaajad

- 20.1 Kõik Võistluste mängud algavad vastavalt EJL-i poolt koostatud mängukalendrile.
- 20.2 Tööpäevadel alustatakse mängudega mitte varem kui 17.00 ja mitte hiljem kui 19.00. Laupäeval, pühapäeval ning riiklikel pühadel alustatakse mängudega mitte varem kui 10.00 ning mitte hiljem kui 19.00. Mängu algusaja määramisel tuleb arvesse võtta külalisvõistkonna mängule sõitmisele kuluvat aega selliselt, et võistkond ei peaks mängule sõitmist alustama mitte varem kui 08.00. Kõik muud mängu alguse kellaajad on lubatud vaid mängudel, kus ei ole EJL-i poolt määratud kohtunik ja need tuleb kooskõlastada EJL-i jalgpalli korraldamise osakonnaga.
- 20.3 Ausa mängu põhimõttest lähtudes tuleb vastava liiga viimases mänguvoorus alustada kõiki mängu samal päeval ja kellaajal, v.a juhul, kui Võistluste viimase vooru tulemused ei mõjuta võistkondade paremusjärjestust.
- 20.4 Võistluste mängu ei peeta üldjuhul rahvuskoondise kohapealsete ega televisiooni vahendusel ülekantavate mängudega samal ajal.
- 20.5 Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu 15 minutit pärast EJL-i poolt määratud mängu algusaega.

Artikkel 21 – Mängukoha ja -aja muutmine

- 21.1 Mängukoha ja/või -aja muutmiseks tuleb EJL-le ja vastasvõistkonnale esitada vastavõistkonnaga eelnevalt kooskõlastatud kirjalik taotlus koos põhjendusega hiljemalt kümme (10) päeva enne kalendriga kinnitatud esialgset mängupäeva või kui taotletakse mängu toomist esialgsest mängupäevast ettepoole, hiljemalt kümme (10) päeva enne uut mängupäeva, v.a kui taotlus esitatakse punkti 19.5.1 alusel.

- 21.2 Kui Klubi esitab taotluse vähem kui kümme (10) päeva enne esialgset või uut mängu, v.a artiklis 22 toodud juhul, peab Klubi tasuma EJL-le 50 euro suuruse mänguaja muudatuse tasu koos taotluse esitamisega või vastavalt EJL-i poolt esitatud arvele. Taotlust mänguaja ja/või –koha muutmiseks, v.a artiklis 22 toodud juhul, ei ole võimalik esitada, kui mänguni on jäänud vähem kui 3 tööpäeva.
- 21.3 Mänguaja muutmiseks vastavalt punktides 21.1 ja 21.2 on vajalik vastasvõistkonna ja kodustaadioni haldaja nõusolek, mille kohta peab taotlusel olema märged.
- 21.4 Mänguaja muutmiseks punktis 19.5.1 toodud põhjusel peab Klubi esitama taotluse hiljemalt 24 tunni jooksul peale EJL-i poolse rahvuskoondise kogunemise kutse väljasaatmist.
- 21.5 Kinnitatud mängukalendris olevat mänguaega ei ole lubatud viia vastava liiga viimase vooru kuupäevast hilisemaks, v.a juhul, kui viimane mäng tabeliseisu ei mõjuta, muutmiseks on mõjuv põhjus ja mõlemad võistkonnad on muudatusega nõus.
- 21.6 Mängukoha ja/või -aja muutmise otsustab EJL-i jalgpalli korraldamise osakond lähtudes Klubi poolt esitatud taotluse esitamise ajast, põhjendusest ja mänguaja muudatuse tasu laekumisest.
- 21.7 EJL-il on õigus teha mängukalendrisse muudatusi teavitades sellest mängus osalevate võistkondade Klubi hiljemalt kolm (3) tööpäeva enne kalendrisolevat mänguaega, v.a artiklis 22 kirjeldatud juhtul.
- 21.8 Mänguaja muudatused jõustuvad pärast EJL-i jalgpalli korraldamise osakonna poolt vastava kinnituse saatmist mängus osalevate võistkondade Klubidele.

Artikkel 22 – Mängu ärajäämine

- 22.1 Kui kodumängu korraldab Klubi leiab, et mäng ei saa ettearvamatute asjaolude tõttu toimuda, nt mängimiseks sobimatu väljaku tõttu, peab ta sellest viivitamatult, kuid mitte hiljem kui 24 tundi enne mängu algust teavitama EJL-i jalgpalli korraldamise osakonda ja vastasvõistkonda ning mäng jääb ära, v.a juhul kui EJL ja mõlemad Klubid ei leia lahendust mängu toimumiseks kalendris määratud ajal.
- 22.2 Kui võistkonnad on saabunud mängupaika ja kohtunik leiab, et mängu ei saa alustada mänguväljaku sobimatuse või halbade ilmastikutingimuste tõttu, jääb mäng ära.
- 22.3 Kui EJL-i poolt määratud kohtunik ei ilmu mingil põhjusel võistluspaika ja EJL-i kohtunike osakonnal ei ole võimalik leida talle asendajat, jääb mäng ära.
- 22.4 Ärajäänud mängu uue toimumise aja ja koha lepivad kokku võistkonnad ning koduvõistkonna Klubi teatab selle EJL-ile kinnitamiseks hiljemalt ärajäänud mängule järgneva tööpäeva jooksul. Vaidluse korral määrab ärajäänud mängule uue aja EJL ning see otsus on lõplik.
- 22.5 Edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud katab EJL, v.a juhul, kui mäng on edasi lükatud mängule sõitva klubi süül.

Artikkel 23 – Mängu katkestamine

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

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

23.3 Mängu jätkamisel kohaldatakse järgmisi põhimõtteid:

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

23.3.2 taasalustatud mängus võivad osaleda kõik mängijad, kellel on vastavalt juhendi artiklile 31 selle võistkonna eest õigus mängus osaleda, v.a mängijad, kes olid katkestatud mängul välja vahetatud, eemaldatud või kes pidid katkestatud mängu mängukeelu tõttu vahele jätma. Katkestatud mängul põhikoosseisus olnud mängija ei tohi taasalustatud mängu alustada vahetismängijana;

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

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

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

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

23.3.7 võistkond tohib taasalustatud mängus teha mängu katkestamise hetkel järelejäänud arv vahetusi;

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

Artikkel 24 – Mängu ärajäämine või katkestamine Klubi süü tõttu, mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad

24.1 Kui võistkond keeldub mängimisest või kui Klubi süü tõttu ei ole võimalik mängu läbi viia või lõpuni mängida, arutab vastavat juhtumit EJL-i distsiplinaarorgan, kes võib sanktsioneerida rikkujat ning määrab kindlaks rakendatavad meetmed, mille hulka kuuluvad ka kaotuse määramine ja/või Võistlustelt diskvalifitseerimine.

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

VII STAADIONID

Artikkel 25 – Staadionite hindamine ja nõuded staadionile

- 25.1 Võistluste mängu tohib pidada staadionitel, mille andmeid on Spordiregistris viimase 12 kuu jooksul uuendatud ja millele EJL-i staadionite komisjon on määranud vähemalt 5. kategooria vastavalt dokumendile EJL-i Staadionite Standard.
- 25.2 Kodustaadioni registreerimisega kinnitab Klubi kokkulepet staadioni omaniku ja/või haldajaga.
- 25.3 Üks naturaalmuruga staadion tohib olla kodustaadioniks:
- 25.3.1 ühele Premium liiga võistkonnale ja veel kahele meeste-, naiste- või noortevõistkonnale;
 - 25.3.2 erandkorras ainult kahele Premium liiga võistkonnale;
 - 25.3.3 ühele Esiliiga või Esiliiga B võistkonnale ning veel neljale meeste-, naiste- või noortevõistkonnale;
 - 25.3.4 kahele Esiliiga ja/või Esiliiga B võistkonnale ning veel kahele meeste-, naiste- või noortevõistkonnale.
- 25.4 Staadioni mänguväljak ja rajatised peavad olema heas seisukorras ning vastama Mängureeglites esitatud ja pädevate ametiasutuste määratud ohutus- ja turvanõuetele.
- 25.5 Võistlustel mängitakse täismöötmega mänguväljakul, mille minimaalsed mõõtmed on 90 x 45 meetrit ja maksimaalsed mõõtmed 105 x 68 meetrit. Noorte võistluste mänguväljakute tehnilised parameetrid on toodud juhendi lisas 4.
- 25.6 On soovituslik, et kõikidel staadionitel oleks olemas elustamise ehk AED aparaat.
- 25.7 Kodumängu korraldav Klubi peab tegema maksimaalseid jõupingutusi, et mänguväljak oleks mänguks sobiv. Juhul kui mänguväljak on mängimiseks sobimatu halbade ilmastikutingimuste tõttu, juhendatakse artiklitest 22 või 23.
- 25.8 Võistlustel osalevad Klubid peavad tagama staadioni ohutuse korrapärase kontrollimise, mis hõlmab ka mahutavuse kindlaksmääramist pädevate ametiasutuste või nende poolt tunnustatud organi poolt.
- 25.9 Võistluste mängu lubatakse pidada EJL-i staadionite komisjoni poolt heakskiidetud elastikkilgi või kummi-liivatäidisega 3. põlvkonna kunstmuruväljakutel, millele EJL-i staadionite komisjon on määranud vähemalt 5. kategooria vastavalt dokumendile EJL-i Staadionite Standard.

Artikkel 26 – Riietusruumid ja pesemisvõimalus

- 26.1 Kodumängu korraldav Klubi peab võimaldama mängijatele ja kohtunikele riietus- ja tualettruumid.
- 26.2 Staadionitel, kus puuduvad riietusruumid, peab kodumängu korraldav Klubi kindlustama vastasvõistkonnale ja kohtunikele riide vahetamise ja pesemisvõimaluse kodustaadioni vahetus läheduses.

Artikkel 27 – Valgustus

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

Artikkel 28 – Tabloo

- 28.1 Võistlustel on võistkonna kodustaadionil mänguseisu kajastava tabloo olemasolu soovituslik.

Artikkel 29 – Tehniline ala ja vahetusmängijate pink

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

VIII MÄNGIJATE ÜLESANDMINE JA ÕIGUS OSALEDA MÄNGUS

Artikkel 30 – Mängijate ülesandmine

- 30.1 Mängijate ülesandmine Võistlustele toimub ERIS-e kaudu ülesandmisperioodil ja üles saab anda vaid Klubisse registreeritud mängijaid, kes on täitnud järgmised nõuded:
- 30.1.1 omab kehtivat jalgpalluri litsentsi;
- 30.1.2 Euroopa Liidu (v.a Eesti), Euroopa Liidu Majanduspiirkonna liikmesriigi ja Šveitsi Konföderatsiooni kodanik (edaspidi EL kodanik) omab kehtivat Eestis registreeritud elamisõigust;
- 30.1.3 Euroopa Liidu, Euroopa Liidu Majanduspiirkonna liikmesriigi ja Šveitsi Konföderatsiooni kodakondsust mitteomav mängija omab kehtivat Eestis registreeritud elamisluba;
- 30.1.4 teise riigi Klubist tulevale mängijale (k.a teise riigi Klubisse mängima siirdunud ja tagasipöörduvale eestlasele) on endine jalgpalliliit väljastanud transferi kooskõlas FIFA Mängijate staatust ja üleminekuid reguleeriva korraga;
- 30.1.5 on läbinud spordimeditsiinilise asutuse poolt teostatud terviseuuringu ning esitanud EJL-ile sellekohase tõendi. Terviseuuring peab sisaldama vähemalt järgmisi uuringuid: puhkeoleku EKG, EKG koormustest, spirograafiaüle, vere analüüs, hapnikutarbimise kompleksuuring (soovituslik), lisauuringud meditsiinilistel näidustustel (nt ehhokardiograafia, röntgenuuringud, ultraheliuuringud jm). Terviseuuring kehtib ühe aasta selle teostamisest. Terviseuuringu aegumisel hooaja jooksul, tuleb teostada koheselt uus uuring.
- 30.1.6 ERIS-e profiilile on üles laetud korrektne foto, nt dokumendi taotlemiseks tehtud foto.
- 30.2 Mängijate registreerimine Klubisse ja klubivahetus toimuvad vastavalt EJL-i Mängijate staatust ja üleminekuid reguleerivale korrale.
- 30.3 Võistlustel saab mängijaid võistkonda üles anda, sh ühest võistkonnast teise, 1. veebruarist kuni 17. augustini 2026. a (k.a).

Mängijaid, kes ei ole olnud käesoleval hooajal Eliitliigas ja Noorte võistlustel üles antud mitte ühessegi võistkonda, saab Võistlustele üles anda kuni 31. augustini 2026. a (k.a).

Mängijaid, kes ei ole käesoleval hooajal olnud üles antud Eliitliigasse, Noorte ega Täiskasvanute võistlustele, saab Võistlustele üles anda kuni hooaja lõpuni.

- 30.4 Pärast ülesandmistähtaega saab Võistlustele üles anda mängijat, kelle siseriiklik või rahvusvaheline üleminek on sisestatud ERIS-es või FIFA TMS-is hiljemalt punktis 30.4 toodud ülesandmisperioodil ning seda hiljemalt 10 päeva jooksul pärast mängija klubisse registreerimist.
- 30.5 Mängija võistkonnavahtetus madalamast liigast kõrgemasse ja nooremast vanuseklassist vanemasse on lubatud kogu hooaja jooksul tingimusel, et mängija oli nooremasse vanuseklassi või madalamasse liigasse üles antud enne vanema vanuseklassi või kõrgema liiga ülesandmistähtaja lõppu ja ei ole võistkonnast maha võetud.
- 30.6 Mängijat on lubatud samaaegselt üles anda vaid ühte Noorte võistlustel osalevasse võistkonda.
- 30.7 Mängijal on lubatud võistkonda vahetada ühe (1) korra hooaja jooksul.
- 30.8 Võistlustele lubatakse ühte võistkonda üles anda kuni kolmkümmend (30) mängijat, kuid mitte vähem kui üksteist (11).
- 30.9 Võistkonda lubatakse üles anda mängijaid, kes on sündinud 2011. – 2013. aastatel.

Lisaks lubatakse võistkonda üles anda kuni neli (4) mängijat, kes on sündinud 1. augustil 2010. a või hiljem.

- 30.10 2010. aastal sündinud aastalõpu mängijat tohib Võistlustele üles anda vaid juhul, kui ta ei ole üles antud täiskasvanute meistrivõistlustele.

Kui mängija on üles antud Noorte võistlustele, siis tohib ta olla samaaegselt üles antud vaid ühte Eliitliiga võistkonda, mille hulka ei arvestata U19 Eliitliiga Meistriliiga võistkonda.

Sellise mängija üleminek täiskasvanute meistrivõistlustel osalevast võistkonnast Noorte võistluste või Eliitliiga võistkonda ja vastupidi on lubatud vaid ühe korra hooaja jooksul.

- 30.11 EKL-ile esitatud dokumentide õigsuse ja mängija vastavuse eest ülesandmistingimustele vastutab Klubi.

Artikkel 31 – Õigus osaleda mängus

- 31.1 Võistluste mängus tohib võistkonna eest osaleda mängija, kes on sellesse võistkonda üles antud enne mängu algust, v.a punktis 31.3 kirjeldatud juhul. Mängija võistkonda ülesandmine ja mahavõtmine fikseeritakse kuupäevapõhiselt, st mängijal on õigus osaleda võistkonna eest samal kuupäeval, mil mängija võistkonda üles anti ja ülesandmine kehtib kuni võistkonnast mahavõtmise kuupäeva kella 23:59-ni.
- 31.2 Ühes mängus on lubatud osaleda kuni kolmel (3) mängijal, kes on sündinud vanuseklassi põhisünniaastale eelneva aasta 1. augustil või hiljem.

- 31.3 Kui võistkonna duubelvõistkonnaks on U15 vanuseklassi võistkond, võib igas põhivõistkonna mängus vabalt kasutada kõiki 2011-2013 a. sündinud duubelvõistkonna mängijaid ja igas duubelvõistkonna mängus kõiki 2012-2013 a. sündinud põhivõistkonna mängijaid tingimusel, et üks mängija tohib ühe (1) kalendrinädala jooksul osaleda vaid ühe (1) võistkonna eest.
- 31.4 Kui võistkonna duubelvõistkonnaks on U16 vanuseklassi madalama liiga võistkond, võib igas põhivõistkonna mängus kasutada kõiki duubelvõistkonna mängijaid ja igas duubelvõistkonna mängus kasutada kõiki põhivõistkonna mängijaid tingimusel, et üks mängija osaleb ühe (1) kalendrinädala jooksul vaid ühe (1) võistkonna eest.
- 31.5 Duubelvõistkonda üles antud mängija osalemine põhivõistkonna mängus on lubatud ainult juhul, kui mängija on duubelvõistkonda üles antud enne vanema vanuseklassi ülesandmistähtaja lõppu ja täidab kõiki teisi juhendi tingimusi.
- 31.6 Mängija tohib ühel (1) päeval osaleda vaid ühes (1) EJL-i egiidi all toimivas mängus.
- 31.7 Mängija tohib seitsme (7) kalendripäeva jooksul mängida kuni kahes (2) EJL-i egiidi all toimivas mängus.
- 31.8 Üleminekumängudel on lubatud mängida ainult nendel mängijatel, kes on sellesse võistkonda üles antud käesoleva hooaja 30. septembril või varem.

IX MÄNGUVORMID

Artikkel 32 – Mänguvormid

- 32.1 Mänguvorm peab vastama Mängureeglitele (Reegel 4). Kui mänguvorm ei vasta reeglitele, ei lubata mängijat väljakule.
- 32.2 Klubi registreerib koos võistkonna registreerimisega hooajaks vähemalt kaks erineva ja võimalikult kontrastse põhivärviga mänguvormi komplekti, põhimänguvormi ja varumänguvormi(-d). Koduvõistkond peab alati mängima põhimänguvormiga. Külalisvõistkond võib põhimänguvormiga mängida juhul, kui selle värvid ei kattu koduvõistkonna põhimänguvormi värvidega. Kui külalisvõistkonna põhimänguvormi värvid kattuvad koduvõistkonna omadega, peab ta mänguks kombineerima põhi- ja varumänguvormide baasil mänguvormi, mille värvid koduvõistkonna mänguvormi värvidega ei kattu.
- 32.3 Võistkonnad on kohustatud enne mängu EJL-i kodulehelt kontrollima vastasvõistkonna mänguvormi värve.
- 32.4 Väravavahi särk ning põlvikud peavad erinema nii oma kui ka vastasvõistkonna väljakumängijate vormist (väravavahi põlvikud võivad olla sama värvi, kui oma võistkonna väljakumängijate põlvikud). Juhul kui väravavahi mänguvormi värvid kattuvad väljakumängijate mänguvormi värvidega, vahetab mänguvormi alati väravavaht, olenemata sellest, kas ta on kodu- või külalisvõistkonna väravavaht.
- 32.5 Numbrid mängusärkidel peavad olema vahemikus 1-99. Numbri kõrgus mängusärgi tagaküljel peab olema 20-35 cm ja joonte paksus 3-5 cm ning personaalne number mängusärgi esikülje keskosas kõrgusega 10-15. Erinevates värvitoonides mängusärkidel peab numbri ning nime alus olema ühte värvi.
- 32.6 Numbrid mängupükstel peavad olema vahemikus 1-99 ja paiknema pükste paremal küljel. Numbri suurus peab olema 10-15 cm.

- 32.7 Ühe ja sama numbriga mänguvormiga on lubatud mängus osaleda vaid ühel mängijal.
- 32.8 Ühe mänguvormi särgil ja pükstel peavad olema samad numbrid.
- 32.9 Sponsorite logode arv ja suurus võistkonna mänguvormil ei ole piiratud.
- 32.10 Kõik ülejäänud küsimused, mis ei ole antud artiklis käsitletud, tuleb lahendada lähtuvalt UEFA poolt välja antud dokumendist *UEFA Equipment Regulations*.

X MÄNGUDE KORRALDAMINE

Artikkel 33 – Lipud

- 33.1 Mängudel on Eesti lipu ja osalevate Klubide lippude heiskamine soovituslik.
- 33.2 Eesti lipu heiskamine peab olema vastavuses Eesti lipu seadusega.

Artikkel 34 – Turvalisus ja ohutus

- 34.1 Kodumängu korraldav klubi peab järgima juhendis või EJK-i poolt välja antud käitumisjuhistes kehtestatud nõudeid.
- 34.2 Kodumängu korraldav Klubi vastutab turvalisuse ja ohutuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.
- 34.3 Võistluste mängudel on turvalisuse eest vastutava isiku kohalolek soovituslik.
- 34.4 Turvalisuse tagamiseks ei tohi staadionile lubada alkoholi- või narkojoobes isikuid, tuua esemeid/aineid, mis võivad olla ohtlikud.
- 34.5 Staadionile ei tohi tuua ega kasutada mistahes pürotehnikat ega teisi sama efekti tekitavaid vahendeid.
- 34.6 Pealtvaatajatel ei ole lubatud viibida mänguväljakul.
- 34.7 Kodumängu korraldav Klubi peab kindlustama, et staadioni territooriumil oleks piisaval arvul käte desinfitseerimise punkte, mis asuksid enimkäidavates kohtades.

Artikkel 35 – Meditsiiniline abi

- 35.1 Kodumängu korraldav Klubi peab tagama, et mängupaigas oleks esmaabikott, mis sisaldab järgmist:
- a) kummikindad;
 - b) käärid;
 - c) ühekordsed külmakotid või külmakotid eraldi termoses;
 - d) haavapuhastusvahendid (nt antiseptiline aerosool Asept, 3%-line vesinikülihapendilahus);
 - e) haavapuhastuspadjad;
 - f) erineva suurusega plaastrid;
 - g) elastikside;
 - h) steriilsed sidemed;

- i) käte desinfitseerimise vahend;
- j) digitaalne termomeeter.

Soovituslik on, et igal võistkonnal oleks mängul kaasas oma esmaabikott.

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

Artikkel 36 – Mängupallid

- 36.1 Mängupallid peavad vastama Mängureeglitega kehtestatud nõuetele ja kandma märget FIFA Quality või FIFA Quality Pro.
- 36.2 Võistlustel mängitakse palliga nr 5.
- 36.3 Kodumängu korraldav Klubi tagab mänguks vähemalt viis (5) nõuetele vastavat ja ühesugust mängupalli. Kui mäng toimub lumesajus, on kodumängu korraldav Klubi kohustatud tagama vähemalt viis (5) nõuetele vastavat mängupalli, mis on punast, oranži või muud hästinähtavat värvi.

Artikkel 37 – Pallilapsed

- 37.1 Võistlustel on pallilaste olemasolu soovituslik.

Artikkel 38 – Teadustus

- 38.1 Võistlustel on teadustus soovituslik.

XI MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED

Artikkel 39 – Võistkondade saabumine

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

Artikkel 40 – Mänguprotokoll

- 40.1 Mänguprotokoll on digitaalne dokument ERIS-es, kuhu kantakse mängus osalevate võistkondade koosseisud ja ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik. Mängu alustamise eelduseks on võistkondade koosseisu sisestamine ja kinnitamine ERIS-es.
- 40.2 Mängus osalevad võistkonnad on kohustatud sisestama võistkonna koosseisud ERIS-es vastavalt punktile 40.3 ning kinnitama need hiljemalt 15 minutit enne mängu algust.
- 40.3 Võistkonna esindaja sisestab ERIS-e mänguprotokolli kõigi mängus osalevate mängijate numbrid, nimed ning tehnilises alas viibivate ametiisikute nimed koos ametinimetusega. Kõik mänguprotokolli kantud tehnilises alas viibivad ametiisikud peavad omama jalgpalli ametiisiku litsentsi. Mängijal, keda pole enne mängu algust mänguprotokolli kantud, ei ole õigust mängus osaleda.
- 40.4 Mänguprotokolli kantud mängijate ja ametiisikute nimede õigsuse ja nende õiguse eest osaleda antud mängus vastutab Klubi ning seda ka siis, kui ERIS sellekohast hoiatust ei anna.
- 40.5 Juhul kui võistkondade koosseisu lehed ei ole tehnilistel põhjustel võimalik enne mängu algust ERIS-es täita, esitatakse need võistkondade poolt kohtunikele paberil.

- 40.6 Juhul, kui Klubi poolt enne mängu protokollis kantud mängija või ametiisik ei tulnud mängule, tuleb sellest enne mängu teavitada kohtunikku. Kui mängija või ametiisiku mängule mitteilumine selgub mängu jooksul, tuleb sellest teavitada kohtunikku peale mängu. Kohtunik eemaldab mängule mitte tulnud isikud protokollist ja kirjutab sellekohase teavituse protokollis.
- 40.7 Mänguprotokollis peab treeneriks määrama sellise treeneri, kes vastab punktis 8.2 toodud kriteeriumitele.
- 40.8 Võistkond võib ühes kohtumises mänguprotokollis kanda kuni kakskümmend kaks (22) mängijat. Mängu peavad alustama need üksteist (11) mängijat, kes on märgitud algkoosseisu mängijateks. Ülejäänud mängijad on vahetusmängijad. Mängijate vahetamine toimub kooskõlas artikliga 43.
- 40.9 Iga mängija peab mänguprotokollis olema kantud erineva numbriga ja numbrid mänguvormidel peavad vastama mänguprotokollis toodud numbritele.
- 40.10 Kapteni ja väravavahi nimed tuleb mänguprotokollis ära märkida.
- 40.11 Minimaalne mängijate arv väljakul on seitse (7). Vähema mängijate arvu korral mängu ei alustata, võistkonnale arvestatakse kaotus, vastasvõistkonnale võit ning mängutulemuseks märgitakse - : +.
- 40.12 Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisus väljakule vähem kui seitse (7) mängijat, siis mäng lõpetatakse ja vähemusse jäänud võistkonnale arvestatakse kaotus ning vastasvõistkonnale võit, mängutulemuseks märgitakse - : ... (vastaste poolt löödud väravate arv).
- 40.13 Kohtunikul on õigus enne mängu algust, poolajal või pärast mängu identifitseerida mänguprotokollis kantud mängijaid isikut tõendava dokumendi alusel.

Artikkel 41 – Mänguprotokollis esitatud mängijate asendamine

- 41.1 Kui koosseisud mänguks on mõlema Klubi poolt elektrooniliselt täidetud ja kinnitatud ning kui mäng ei ole veel alanud, tuleb kinni pidada järgmistest põhimõtetest:
- 41.1.1 kui keegi mänguprotokollis esimesena esitatud üheteistkümnest (11) mängijast ei saa mingil põhjusel mängu alustada, v.a kohtuniku poolt eemaldatud mängija, võib teda asendada ükskõik kellega üheteistkümnest vahetusmängijast. Sellisel juhul tehakse mänguprotokollis vastav märge, kusjuures vastavasisuline taotlus tuleb kohtunikule esitada hiljemalt 5 minutit enne mängu algust. Asendatud mängijat võib sellisel juhul kanda mänguprotokollis vahetusmängijana, samuti on lubatud teda mänguprotokollis välja võtta ning vahetusmängijat asendada uue ülesantud mängijaga. Vahetusmängijate arv selle tulemusena ei väheneks. Mängu vältel võib Esi- ja Teises liigas välja vahetada ikkagi seitse (7) mängijat;
- 41.1.2 kui keegi mänguprotokollis esitatud üheteistkümnest vahetusmängijast ei saa ükskõik millisel põhjusel mängida, v.a. kohtuniku poolt eemaldatud vahetusmängija, võib teda asendada uue üles antud mängijaga. Sellisel juhul tehakse mänguprotokollis vastav märge, kusjuures vastavasisuline taotlus tuleb kohtunikule esitada hiljemalt 5 minutit enne mängu algust.
- 41.1.3 kohtuniku poolt enne mängu algust eemaldatud väljakumängijat võib asendada ükskõik kellega üheteistkümnest vahetusmängijast. Kohtuniku poolt enne mängu

algust eemaldatud vahetusmängijat asendada ei ole võimalik. Mõlemal juhul väheneb vahetusmängijate arv, kuid lubatud vahetuste arv mängus jääb samaks.

Artikkel 42 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine

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

Artikkel 43 – Mängijate vahetamine

- 43.1 Võistluste Esi- ja Teises liigas tohivad mõlemad võistkonnad mängu vältel teha seitse (7) vahetust. Vahetuste tegemiseks on lubatud kasutada kuni viite (5) mänguseisakut. Mängu vaheajal tehtavad vahetused ei vähenda mängu ajal tehtavate mänguseisakute arvu.
- 43.2 Võistluste Kolmandas, Neljandas jne liigas on lubatud vahetada kõiki protokolli kantud mängijaid koos tagasivahetusega.
- 43.3 Mängu vältel on lubatud vahetusmängijad lahkuda tehnilisest alast soojenduse tegemiseks. Ala, kus soojendust tehakse, määrab kohtunik. Korraga tohib soojendust teha mõlemast võistkonnast kuni viis (5) vahetusmängijat koos soojendust läbiviiva juhendajaga, kes on mänguprotokolli kantud ametiisikuna.
- 43.4 Soojendust tegevad mängijad ja nende juhendaja peavad olema väljakumängijatest erinevat värvi riietusega või kandma veste.

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 litsentseerimise ja registreerimise korrale.
- 44.2 Tehnilises alas tohivad olla kuni kuus (6) Klubi ametiisikut ja kuni üksteist (11) vahetusmängijat, st kokku kuni seitsmeteist (17) inimest. Mänguprotokollis peavad olema välja toodud nende isikute nimed ja funktsioonid ning nad peavad viibima mängu ajal tehnilises alas.
- 44.3 Tehnilises alas ei ole lubatud mängu ajal suitsetada.
- 44.4 Mängust eemaldatud mängija ei tohi viibida tehnilises alas, vaid peab lahkuma tribüünile või riietusruumi.
- 44.5 Kohtuniku poolt tehnilisest alast eemaldatud ametiisik peab lahkuma tehnilisest tsoonist pealtvaatajatele mõeldud alale, v.a meditsiinitöötaja või arst, kui ta on ainuke selle ameti esindaja tehnilises alas. Eemaldatud ametiisik ei tohi kuni mängu lõpuni mitte mingil viisil juhendada ega kontakteeruda võistkonnaga ega viibida tehnilises tsoonis.

Artikkel 45 – Mänguprotokolli täitmine ja avalikustamine

- 45.1 Hiljemalt 24 tunni jooksul pärast mängu lõppu kannab kohtunik/ koduvõistkonna Klubi esindaja ERIS-es mänguprotokolli mängus löödud väravad ja vahetused koos minutiga ning hoiatused ja eemaldamised koos minuti, mängija nime, võistkonna ja põhjendusega ning kinnitab selle. Lisaks annab ta mänguprotokollis võimalikult

üksikasjalikult teada kõikidest juhtumitest, mis leidsid aset enne mängu, mängu jooksul või pärast mängu.

- 45.2 Võistkonna esindaja on kohustatud pärast mängu lõppu tutvuma mänguprotokolliga EKL-i kodulehel veendumaks, et kõik mängusündmused on õiged. Kuni 72 tundi pärast mängu lõppu on võistkonna esindajatel õigus paranduste tegemiseks saata e-kiri aadressile protokollid@jalgpall.ee.
- 45.3 Mänguprotokoll avalikustatakse EKL-i kodulehel.
- 45.4 Protesti esitamise korral toimitakse vastavalt artiklile 50.

XII KOHTUNIKUD

Artikkel 46 – Kohtunikud

- 46.1 EKL määrab Võistluste Esiliiga mängudele ühe kohtuniku.
- 46.2 Võistluste Teise, Kolmanda jne liiga mängudele on kodumängu korraldav Klubi kohustatud tagama ühe kehtivat EKL-i kohtuniku litsentsi omava kohtuniku .
- 46.3 Punktis 46.1 nimetatud kohtuniku tasustab EKL ja punktis 46.2 nimetatud kohtuniku tasustab Klubi.
- 46.4 Kodumängu korraldav Klubi on kohustatud sisestama ERIS-e mänguprotokolli punktis 46.2 toodud mängudel kohtuniku hiljemalt 48 tundi enne mängu algust.
- 46.5 Vastasvõistkond võib keelduda mängu alustamast, kui kohtunik ei vasta punktis 46.2 toodud nõudele. Nimetatud juhul arvestatakse koduvõistkonnale kaotus ja vastasvõistkonnale võit ning mängu tulemuseks arvestatakse - : +, mängu uuesti ei mängita. Peale mängu alustamist sellekohaseid hilisemaid proteste ei arvestata.
- 46.6 Kohtunikud peavad mängupaika saabuma vähemalt 30 minutit enne mängu algust.
- 46.7 Kui koduvõistkond ei ole taganud mängule kohtuniku, arvestatakse koduvõistkonnale kaotus, vastasvõistkonnale võit.
- 46.8 Kui EKL-i poolt määratud kohtunik ja/või abikohtunikud ei ole saanud mängupaika 15 minutit enne mängu algust, tuleb sellest otsekohe teatada EKL-i, kes võtab vastu otsuse, kuidas olukorda lahendada. Kui EKL otsustab kohtuniku ja/või abikohtunikud välja vahetada, on selline otsus lõplik. Kui EKL-il ei ole võimalik leida kohtunikule asendajat, toimitakse vastavalt artiklile 22.
- 46.9 Kui kohtunik ei saa haiguse, vigastuse vm terviserikke tõttu mängu alustada või oma tööd jätkata, jääb mäng ära või see katkestatakse ning toimitakse vastavalt artiklile 22 või 23.

XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE

Artikkel 47 – EKL distsiplinaareeskirjad

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

Artikkel 48 – Hoiatused ja eemaldamised

- 48.1 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.
- 48.2 Mänguväljakult või tehnilisest alast eemaldatud mängija peab kohe lahkuma mänguväljakult või tehnilisest alast ning siirduma riietusruumi või tribüünile.
- 48.3 Tehnilisest alast eemaldatud treener või muu ametiisik peab lahkuma tehnilisest tsoonist pealtvaatajatele mõeldud alale. Eemaldatud ametiisik ei tohi kuni mängu lõpuni mitte mingil viisil juhendada ega kontakteeruda võistkonnaga ega viibida tehnilises tsoonis.
- 48.4 Mängija ja võistkonna ametiisik on automaatselt diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud Võistlustel peetavaks mänguks pärast igat kolmandat erinevas mängus saadud hoiatust, mille eest ta ei ole karistust kandnud. Ühes mängus saadud kaks hoiatust, mille eest mängija ja võistkonna ametiisik eemaldatakse, eraldi hoiatuste arvestusse ei lähe.
- 48.5 Mängija, kes on diskvalifitseeritud, ei tohi olla mänguprotokolli 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.
- 48.6 Kui treener või muu ametiisik on diskvalifitseeritud, ei tohi ta mitte üheski Noorte võistluste mängus olla mänguprotokolli kantud ega viibida tehnilises tsoonis ei treeneri, mängija ega muu ametiisikuna.
- Diskvalifitseeritud treener või muu ametiisik ei tohi kaks (2) tundi enne mängu algust kuni mängu lõpuni viibida tehnilises tsoonis ja mitte mingil viisil juhendada ega kontakteeruda võistkonnaga.
- 48.7 Hoiatused ei kandu ühest vanuseklassist, liigast, sarjast ega hooajast teise.
- 48.8 Üksikud kollased kaardid, millele ei ole järgnenud mängukeeldu, aeguvad peale põhiturniiri lõppu ja üleminekumängudele edasi ei kandu.
- 48.9 Kandmata kollaste kaartide karistused aeguvad peale Võistluste lõppu ja järgnevasse hooaegadesse edasi ei kandu. Hooajal 2025 saadud kandmata kollaste kaartide karistused ei kandu hooaega 2026.
- 48.10 Kui mängija eemaldatakse võistkonna viimasest Võistluste põhiturniiri või üleminekumängust, jääb talle kandmata mängukeeld, mis kandub automaatselt järgnevasse hooaegadesse. Kandmata mängukeeld aegub, kui mängija ei saa oma vanuse poolest enam Noorte võistlustel osaleda. Mängukeeld ei laiene automaatselt teiste sarjade mängudele.
- 48.11 Kui treener või muu ametiisik eemaldatakse võistkonna viimasest Võistluste põhiturniiri või üleminekumängust, jääb talle kandmata võistkonna juhendamise / tehnilises alas viibimise keeld, mis kandub automaatselt järgnevasse hooaegadesse. Kandmata juhendamise/tehnilises alas viibimise keeld aegub viie (5) aasta pärast peale selle

saamist. Juhendamise/tehnilises alas viibimise keeld ei laiene automaatselt teiste sarjade mängudele.

- 48.12 Mängija, kes mängib Noorte võistlustel mitmes liigas/vanuseklassis, ei tohi enne mängida teistes liigades, kui ta on jätnud nõutud arvu mängu vahele liigas/vanuseklassis, kus ta sai karistuse, mis tingis mängu või mängude vahelejätmise, v.a punktides 48.7 ja 48.13 - 48.14 kirjeldatud juhtudel.

Pärast mängu vahele jätmist võib mängija teistes liigades osaleda mitte varem kui järgmisel päeval.

- 48.13 Kui Noorte võistlustel mitmes liigas mängiv mängija saab duubelvõistkonna viimases mängus enne suvist mängupausi või hooaja viimases mängus karistuse, mille tõttu ta saab oma karistuse duubelvõistkonna eest ära kanda alles pärast suvist mängupausi või uuel hooajal, saab ta oma karistuse ära kanda järgmises/järgmistes põhivõistkonna mängus/mängudes, kui ta on karistuse saamise hetkeks põhivõistkonna eest mänginud vähemalt sama palju või rohkem mängu kui duubelvõistkonna eest.
- 48.14 Kui mängija, kes teeb hooaja keskel Noorte võistlustel ülemineku ühest võistkonnast teise ja omab ülemineku hetkel kehtivat mängukeeldu, peab ta nõutud arvu mängu vahele jätma võistkonnas, kuhu mängija üles antakse.
- 48.15 EJL ei ole kohustatud teavitama võistkondi mängudes saadud hoiatustest ja eemaldamistest. Mängijate saadud hoiatuste ja eemaldamiste arvestuse eest vastutab Klubi.

Artikkel 49 – Sanksioonid juhendist tulenevatele rikkumistele

- 49.1 Osavõtvad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta juhendi punktis 39.1 ettenähtud ajal. Võistluskohta ettenähtud ajal mitteilmunud võistkonnale, kelle süü tulemusena mäng ei toimunud, loetakse mäng kaotatuks. Mängule mitteilmunud võistkonnale kantakse turniiritabelisse loobumiskaotus ning vastasvõistkonnale võit (- : +).
- 49.2 Võistlustest pärast registreerimistähtaega loobunud võistkonna Klubil tuleb EJL-ile tasuda 100 euro suurune trahvisumma.
- Võistlustest pärast esimest mängu loobunud võistkond diskvalifitseeritakse ning Klubil tuleb EJL-ile tasuda 300 euro suurune trahvisumma.
- 49.3 Pärast registreerimistähtaega vanuseklassi või liigataset vahetada sooviv klubil tuleb EJL-ile tasuda 50 euro suurune trahvisumma.
- 49.4 Loobumiskaotuse andnud võistkonna Klubi, kes on EJL-i ja vastasvõistkonna Klubi loobumiskaotuse andmisest teavitanud vähemalt mängule eelneva tööpäeva jooksul, tasub 150 euro suuruse summa.
- Klubi, kes EJL-i ja vastasvõistkonna Klubi oma võistkonna loobumiskaotuse andmisest ei teavita, tasub 300 euro suuruse summa.
- 49.5 Loobumiskaotuse puhul jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused. Vastasvõistkonna karistused loetakse kantuks.
- 49.6 Ühe hooaja jooksul kaks loobumiskaotust andnud võistkond diskvalifitseeritakse.

- 49.7 Kui võistkond diskvalifitseeritakse pärast seda, kui Võistlustel on mängitud 50% või rohkem mängu, siis toimumata mängude eest loetakse talle kaotused ning tabelisse märgitakse – : +. Kui võistkond on mänginud vähem kui 50% mängu, siis toimunud mängude tulemused annulleeritakse. Kõik nendes mängudes saadud karistused jäävad jõusse. Mängukeeldu kandev vastasvõistkonna mängija peab vahele jätma järgmise reaalselt toimuva mängu.
- 49.8 Juhul kui diskvalifitseeritud või ametiisiku litsentsi mitteomav ametiisik on kantud mänguprotokolli või juhendab võistkonda, karistatakse Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga. Diskvalifitseeritud treeneri või muu ametiisiku karistust ei loeta kantuks ja see tuleb ära kanda järgmises Võistluste mängus.
- 49.9 Juhul kui mänguprotokolli kandmata mängija, kes ei mängi kaasa või mistahes muu ametiisik viibib tehnilises alas, karistatakse Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga. Kui mänguprotokolli kandmata mängija mängib mängus, rakendatakse punktis 49.10 sätestatut.
- 49.10 Juhul kui diskvalifitseeritud, ülesandmata või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija on kantud mänguprotokolli vahetusmängijana, kuid ei mängi kaasa, karistatakse Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga. Diskvalifitseeritud mängija karistust ei loeta kantuks ning karistus tuleb ära kanda järgmises Võistluste mängus.
- 49.11 Juhul kui võistkonnas mängib kaasa diskvalifitseeritud, ülesandmata, mänguprotokolli kandmata või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija, tühistatakse mängu tulemus ja määrusi rikkunud võistkonnale arvestatakse kaotus ning tal tuleb tasuda 100 euro suurune rahatrahv. Vastasvõistkonnale arvestatakse võit ja tabelisse kantakse kolm (3) punkti. Määrusi rikkunud võistkonna väravad annulleeritakse ja mängutulemuseks märgitakse – : ... (vastaste poolt löödud väravate arv). Vastasvõistkonna poolt löödud väravad jäävad kehtima. Samuti jäävad jõusse kõik mängus saadud hoiatused ja eemaldamised. Määrusi rikkunud võistkonna diskvalifitseeritud mängijate, sh mängus osalenud mängija, eelnevad karistused loetakse kantuks.
- 49.12 Juhul, kui Klubi on rikkunud juhendit, mille tulemusel tuleb võistkonnal sama vea eest tühistada rohkem kui kolm (3) mängu, otsustab sanktsiooni Distsiplinaarkomisjon.
- 49.13 Juhul, kui võistkonna treener rikub kolmandat (3) või rohkem korda hooaja jooksul punkti 31.7, mis ütleb, et 2010. aastal või hiljem sündinud noormängija ei tohi seitsme (7) kalendripäeva jooksul mängida rohkem kui kahes (2) EJL-i egiidi all toimivas mängus, karistatakse reeglit rikkunud võistkonna treenerit automaatselt ühe (1) mängulise võistkonna juhendamise ja tehnilises alas viibimise keeluga võistlustel, kus reeglit rikuti. Treeneri süsteemne juhendipunkti rikkumine edastatakse menetlemiseks Distsiplinaarinspektorile.
- 49.14 Kui mängija osaleb ühe (1) kalendrinädala jooksul põhi- või duubelvõistkonna mängijana rohkem kui ühe (1) võistkonna mängus, karistatakse määrusi rikkunud võistkonna Klubi 100 euro suuruse rahatrahviga.
- 49.15 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.

- 49.16 Juhul kui mängudel, kus on Klubi poolt välja pandud kohtunik, ei sisesta Klubi mänguprotokolli mängusündmuse punktis 45.1 toodud aja jooksul, karistatakse Klubi kuni 100 euro suuruse rahatrahviga.
- 49.17 Juhul, kui Klubi määrab mängule kohtuniku, kes ei vasta punktis 46.2 toodud nõuetele, karistatakse Klubi kuni 100 euro suuruse rahatrahviga.
- 49.18 Muude käesolevas artiklis käsitlemata juhendi nõuete rikkumise korral rakendatakse Klubi suhtes lisas 6 toodud sanktsioone. Lisaks võib EJL edastada asja distsiplinaarorganile täiendava karistuse määramiseks.

Artikkel 50 – Protesti esitamine

50.1 Protesti saab esitada:

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

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

50.3 Võistkond peab kohtunikku protesti sisseandmisest teavitama mängu lõppedes, misjärel kohtunik märgib ERIS-es mänguprotokolli märkuste lahtrisse info protesti sisseandmise kohta.

50.4 Protesti esitamisel tuleb hiljemalt 24 tunni jooksul peale mängu lõppu klubil saata kirjalikult pikem selgitus distsiplinaarinspektorile e-posti aadressil fp@jalgpall.ee koos maksekorralduse koopiaga. Protesti sisseandja on kohustatud protestiga seotud dokumendid saatma samaks tähtajaks ka vastaspoolele, et vastaspool saaks koostada asjassepuutuva omapoolse selgituse.

50.5 Protest, mis ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu.

50.6 Protesti esitamisel tuleb 24 tunni jooksul maksta EJL-i arveldusarvele kautsjon, mille suurus on 100 eurot.

50.7 Protesti rahuldamisel kautsjon tagastatakse.

50.8 Protesti arutamine toimub EJL-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis sätestatud protseduureegleid järgides.

50.9 Protesti suhtes tehtud otsusele rakendatakse EJL-i distsiplinaarinspektori ja -komisjoni reglemendis distsiplinaarorgani otsuse kohta sätestatud.

Artikkel 51 – Doping

51.1 Dopingi kasutamiseks loetakse dokumendis Eesti dopinguvastased reeglid sätestatud dopinguvastaste reeglite ühe- või mitmekordset rikkumist.

51.2 Dopingi kasutamine on keelatud ja karistatav. Dopinguvastaste reeglite rikkumise korral algatab EJL rikkuja suhtes distsiplinaarmenetluse.

- 51.3 Iga mängija peab olema valmis dopingukontrolliks. Dopingukontrollist keeldumist või dopingukontrollist kõrvalehoidmist käsitletakse dopingureegli rikkumisena.
- 51.4 Mängijat võidakse dopingu suhtes testida mistahes ajal. Klubid ja mängijad on kohustatud tegema Eesti Antidopingu Sihtasutuse esindajatega (sh ametnike ja dopingutestijatega) igakülgset koostööd, sh andma infot treeningute kohta.
- 51.5 Võistlustel viiakse dopingukontroll läbi pisteliselt. Mängijaid, kes peavad andma dopinguproovi, teavitatakse esimesel võimalusel peale mängu lõppu.
- 51.6 Klubi peab tagama, et dopingukontrolliks valitud mängija vahetult peale väljakult lahkumist või mängu lõppedes siirdub koheselt dopingukontrolliks ettenähtud ruumi ja täidab kõiki teisi protseduurireegleid. Dopinguproovile mitteilmumine loetakse võrdseks positiivse dopinguprooviga.
- 51.7 Kodumängu korraldab Klubi peab tagama dopinguproovi võtmiseks vastavad tingimused.

Artikkel 52 – Mängukäigu ja tulemuse eelnev fikseerimine

- 52.1 Võistlustel osaleval mängijal on otseselt või kaudselt talle lähedase isiku (pereliige, sugulane, elukaaslane, sõber jt) kaudu keelatud osaleda panustamises või sellega sarnases tegevuses ennustusmängudes mängu tulemuse või käigu peale EJL-i poolt korraldaval või viimase egiidi all toimuvatel võistlustel, millest mängija osa võtab.
- 52.2 Mängija või Klubi ametiisiku otsesel või kaudsel seotusel ükskõik millise tegevusega, mis viib või võib viia mängukäigu või tulemuse eelneva fikseerimiseni, kohaldatakse mängija ja/või Klubi suhtes sanktsioone vastavalt EJL-i Distiplinaamäärusele. EJL teeb mängukäigu ja tulemuse eelneva võimaliku fikseerimise avastamiseks ning peatamiseks koostööd UEFA ja teiste rahvusvaheliste ning riiklike asutuste ja organisatsioonidega.

XIV LÕPPSÄTTED

Artikkel 53 – Vaidluste lahendamine

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

Artikkel 54 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid

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

Artikkel 55 – Lisad

- 55.1 Kõik lisad moodustavad juhendi lahutamatu osa.

Artikkel 56 – Jõustumine

- 56.1 Käesolev juhend on kinnitatud Juhatuse poolt . a ja kehtib jalgpalli 2026. a hooajal.

Lisa 1 – Aus mäng

Ausa mängu määratlus

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

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

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

Ausa mängu põhimõtteid ei ole muuhulgas järginud isik, kes:

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

Lisa 2 – Klubi kinnitus

KLUBI KINNITUS 2026. A EESTI MEISTRIVÕISTLUSTEL OSALEMISEKS

Osaledes Eesti 2026. a jalgpalli meistrivõistlustel kohustume ja tagame, et klubi mängijad, treenerid, esindajad, ametiisikud ja kõik isikud, kes täidavad klubi poolt määratud ametikohustusi, kohustuvad:

- tunnustama ja pidama õiguslikult siduvaks EJL põhikirja, juhendeid, otsuseid ja muid EJL poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente;
- tunnustama ja pidama õiguslikult siduvaks FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;

Vahekohtu kokkulepe

Osaledes Eesti 2026. a jalgpalli meistrivõistlustel kohustume ja tagame, et klubi mängijad, treenerid, esindajad, ametiisikud ja kõik isikud, kes täidavad klubi poolt määratud ametikohustusi, kohustuvad:

- järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes EJL põhikirjas ning muudes EJL dokumentides ette nähtud kaheastmelist vaidluste lahendamise korda ning täitma vaidluse lahendanud organi otsust;
- mitte pöörduma tavakohtusse vaidlustes, millel puudub EJL-i sisene vaidluste lahendamise kord, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJL-i pädevus. Nimetatud vaidlused võib lahendamiseks esitada üksnes sõltumatule, erapooletule, Eesti seaduse alusel ja Eestis tegutsevale spordivahekohtule. Vahekohtu otsus on lõplik ja kuulub täitmisele;
- tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes Šveitsis Lausanne's asuva Rahvusvahelise Spordi Arbitraažkohtu (CAS) jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (Code of Sports-related Arbitration of the CAS).

Klubi nimi:

Allkirjaõiguslik isik:

Allkiri:

Koht/Kuupäev:

Lisa 3 – Noorte võistluste tehnilised parameetrid 2026

Vanuse- klass	Sünniaasta	Mängu- aeg	Mängijaid väljakul	Mängijaid protokollis	Min arv mängijaid	Vanemad mängijad võist- konnas	Vanemaid mängijaid protokollis	Vahetused	Palli nr.	Sulu- seis
U19 EL ML	2008 - 2010	2 x 45	10+1	20	7	5	3	5	5	Jah
U19 Eliit	2008 – 2010	2 x 45	10+1	22	7	4	3	7	5	Jah
U17 Eliit	2010 – 2012	2 x 45	10+1	22	7	4	3	7 (EL, II), edasi/tagasi (III)	5	Jah
U16	2011 – 2013	2 x 45	10 + 1	22	7	4	3	7 (EL, II), edasi/tagasi (III)	5	Jah
U15	2012 – 2014	2 x 40	10 + 1	22	7	4	3	edasi/ tagasi	5	Jah
U14	2013 – 2015	2 x 40	10 + 1	22	7	4	3	edasi/ tagasi	4	Jah
U13	2014 – 2016	2 x 35/ turniir(C)	8 + 1 (A,B), 8+1 / 6+1(C)	18	7	3	2	edasi/ tagasi	4	Jah
U12	2015 – 2017	3x25 (A)	8 + 1 (A,B), 8+1 / 6+1(C)	18	7	3	2	edasi/ tagasi	4	Jah
		3x25/2x3 5 (B) /turniir(C)								
U11	2016 – 2018	2 x 30/turniir	6 + 1 (A,B), 6+1 / 4+1(C) ¹	15	5	3	2	edasi/ tagasi	3	Ei
U10	2017 – 2019	turniir	6 + 1 (A,B), 6+1 / 4+1(C) ¹	15	5	3	2	edasi/ tagasi	3	Ei
U9	2018 – 2020	turniir	4 + 1 ¹	15	4	3	2	edasi/ tagasi	3	Ei
U8	2019 – 2021	turniir	3	15	6	0	0	edasi/ tagasi	3	Ei

¹ 4-väraavalisse kaotusseisu jäänud võistkonnal on vastava vanuseklassi mängudes lubatud lisada täiendavalt 1 väljakumängija. Lisamängija võetakse väljakult ära, kui väravate vahe väheneb 2-väraavaliseks.

Lisa 4 – Noorte võistluste mänguväljakute parameetrid

Vanuseklass	Väljaku suurus MIN (m)	Väljaku suurus MAX (m)	Karistusala (m)	Penaltipunkti kaugus väravast (m)	Värvate suurus (m)
U19	90 x 45	105 x 68	16,5 x 40,32	11	7,32 x 2,44
U17	90 x 45	105 x 68	16,5 x 40,32	11	7,32 x 2,44
U16	90 x 45	105 x 68	16,5 x 40,32	11	7,32 x 2,44
U15	90 x 45	105 x 68	16,5 x 40,32	11	7,32 x 2,44
U14	75 x 45	85 x 64	16,5 x 40,32	11	7,32 x 2,44
U13	60 x 40	70 x 50	11 x 27	7,5	5 x 2
U12	60 x 40	70 x 50	11 x 27	7,5	5 x 2
U11	50 x 35	60 x 40	11 x 27	7,5	5 x 2
U10	50 x 35	60 x 40	11 x 27	7,5	5 x 2
U9	30 x 22	40 x 25	8 x 20	7,5	3 x 2 või 5 x 2
U8	10 x 15	10 x 15	8 x 20	7,5	3 x 2 või 5 x 2

Lisa 5 – Eliitliigade ja Noorte võistluste treenerite kvalifikatsiooninõuded

Treenerite kvalifikatsiooninõuded			
2026	peatreener/ treener	2026 abitreener	
U19 EL ML	UEFA A	UEFA C	peatreener
U19 Eliit	UEFA B (EL), UEFA C (II, III)	UEFA C	peatreener
U17 Eliit	UEFA A (EL), UEFA B (II, III)	UEFA C	peatreener
U16	UEFA B (EL), UEFA C (II, III)	UEFA C	peatreener
U15	UEFA B (EL), UEFA C (II, III)	UEFA C	peatreener
U14	UEFA B (EL), UEFA C (II, III)	UEFA C	peatreener
U13	UEFA C	EJL D	treener
U12	UEFA C	EJL D	treener
U11	UEFA C	EJL D	treener
U10	UEFA C	EJL D	treener
U9	UEFA C	EJL D	treener
U8	UEFA C	EJL D	treener

Treeneri koolituste info ja registreerimine: <https://jalgpall.ee/ejl/koolitus/>

Lisa 6 – Tasud ja sanktsioonid

Tasud:	Summa (eurodes)
Kautsjon protesti esitamisel	100
Kautsjon apellatsioonikomisjonile	1 000
Mänguaja ja –koha muutmise taotluse esitamine tähtajast hiljem	50
Sanktsioonid:	
Pärast registreerimistähtaega osalemast loobumine	100
Võistkonna Võistlustelt mahavõtmise pärast esimest mängu	300
Loobumiskaotus etteteatamise korral	150
Loobumiskaotus mitteetteteatamise korral	300
Mänguõigust mitteomava mängija osalemine mängus	100
Jalgpalli ametiisiku litsentsi või juhendamiseõigust mitteomava ametiisiku kandmine mänguprotokollis.	100
Mänguprotokollis kandmata mängija/ametiisiku viibimine tehnilises alas	100
Mängija osalemine ühe (1) kalendrinädala jooksul rohkem kui ühe (1) võistkonna mängus	100
Mängija osalemine rohkem kui ühes (1) EJL-i egiidi all toimivas mängus päevas	100
Mänguväljaku puudulik ettevalmistus	kuni 75
Riietusruumide puudumine	kuni 100
Piisava arvu pallide puudumine	50
Nõuetele mittevastava kohtuniku määramine mängule	kuni 100
Koosseisude mittetähtaegne sisestamine/kinnitamine ERISes	kuni 50
Mänguprotokollis sündmuste sisestamine ettenähtust hiljem	kuni 100