



Eesti 2021. a jalgpalli Coolbet rahvaliiga võistluste juhend

SISUKORD

PREAMBUL	4
I ÜLDSÄTTED	4
Artikkel 1 – Reguleerimisala.....	4
Artikkel 2 – Mõisted	4
Artikkel 3 – Organiseerimine	5
Artikkel 4 – Aus mäng	6
II OSAPOOLTE KOHUSTUSED	6
Artikkel 5 – EJL-i kohustused.....	6
Artikkel 6 – Võistkondade kohustused.....	6
Artikkel 7 – Mängijate ja võistkonna ametiisikute kohustused	7
III AUTASUSTAMINE	8
Artikkel 8 – Karikas, diplomid ja medalid.....	8
IV OSAVÕTJAD JA VÕISTLUSTELE REGISTREERIMINE	8
Artikkel 9 – Võistlustest osavõtjad.....	8
Artikkel 10 – Võistkonna registreerimine ja liikmemaks	9
Artikkel 11 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus	9
V MÄNGUREGLID JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM	10
Artikkel 12 – Mängureglid	10
Artikkel 13 – Võistluste süsteem.....	11
Artikkel 14 – Finaalturniir	11
VI MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE	12
Artikkel 15 – Mängupäevad	12
Artikkel 16 – Mängu alguse kellaajad	12
Artikkel 17 – Mängu ärajäämine	13
Artikkel 18 – Mängu katkestamine	13
Artikkel 19 – Mängu ärajäämine või katkestamine võistkonna süü tõttu, mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad	14
VII STAADIONID	14
Artikkel 20 – Nõuded staadionitele.....	14
VIII MÄNGUVORMID	14
Artikkel 21 – Mänguvormid	14
IX MÄNGUDE KORRALDAMINE	15
Artikkel 22 – Mängupallid.....	15
Artikkel 23 – Turvalisus	15
Artikkel 24 – Meditsiiniline abi.....	15
Artikkel 25 – Riietusruumid ja pesemisvõimalus	15
X MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED	15
Artikkel 26 – Võistkondade saabumine	15
Artikkel 27 – Mänguprotokoll.....	15
Artikkel 28 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine.....	16
Artikkel 29 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele.....	16
Artikkel 30 – Mänguprotokolli täitmine ja edastamine EJL-ile	16
XI KOHTUNIKUD	17
Artikkel 31 – Kohtunikud	17
Artikkel 32 – Kohtunike saabumine mängupaika	17
Artikkel 33 – Kohtunike hilinemine/mitteilmumine.....	17
Artikkel 34 – Kohtuniku terviserike	18
XII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE	18
Artikkel 35 – EJL distsiplinaareeskirjad	18

Artikkel 36 – Hoiatused ja eemaldamised	18
Artikkel 37 – Sanksioonid juhendist tulenevatele rikkumistele	18
Artikkel 38 – Protesti esitamine	19
XIII LÖPPSÄTTED	20
Artikkel 39 – Vaidluste lahendamine	20
Artikkel 40 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid	20
Artikkel 41 – Jõustumine	20
<i>LISA I – AUS MÄNG</i>	21
<i>LISA II – RAHVALIIGA VÕISTKONNA KINNITUS</i>	23

PREAMBUL

Jalgpalli Coolbet rahvaliiga võistluste eesmärk on populariseerida jalgpalli Eestis ja anda võimalus mängida jalgpalli kõigil soovijatel vastavalt oma võimetele ja võimalustele.

I ÜLDSÄTTED

Artikkel 1 – Reguleerimisala

- 1.1 Käesolev juhend sätestab Eesti 2021. a jalgpalli Coolbet rahvaliiga võistlustel (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 konkurentsivõimelise saavutatud tulemust. Ausa mängu kontseptsioonis tegutsevad isikud lojaalsuse, ausameelsuse, sportlikkuse ja eetika printsiipe järgides. Aus mäng välistab pettuse, äraostmise, korruptsiooni, dopingut, vägivalda (nii füüsilise kui moraalse), diskrimineerimise, ekspluateerimise ja liialdatud kommertslikkuse. Loetelu tegevustest, mida loetakse Ausa mängu põhimõtete rikkumisteks on fikseeritud Distiplinaarmääruse artiklis 4 ning käesoleva juhendi lisas I.
CAS	<i>Court of Arbitration for Sport</i> on Šveitsis Lausanne's asuv Rahvusvaheline Spordi Arbitraažkohus
Duubelvõistkond	Põhivõistkonnaga seotud madalama liiga võistkond. Duubelvõistkond võib olla sama Klubi võistkond või mõne teise Klubi võistkond, v.a litsentseeritaval ja <u>rahvaliiga tasandil</u> , kus nii põhi- kui duubelvõistkond peavad olema sama Klubi võistkonnad. Kui põhivõistkond on välja pandud ühendklubina esindamiseks regiooni tippjalgpallis ja see on sätestatud ühendklubi põhikirjas, võidakse lugeda ühte madalamas liigas mängivat asutajaklubi võistkonda põhivõistkonnaga sama Klubi võistkonnaks. Ühel võistkonnal saab olla vaid üks duubelvõistkond ja üks võistkond tohib olla duubelvõistkonnaks vaid ühele võistkonnale.
EJL-i egiidi all	Kõik EJL-i poolt korraldatud võistlused.
ERIS	EJL-i registreerimise ja informatsiooni süsteem ehk ERIS on internetipõhine EJL-i andmebaas klubidele, mängijatele ja teistele jalgpallis tegutsevatele isikutele jalgpallialaste andmete ja õiguste (sh litsents) haldamiseks ning info andmiseks, vahetamiseks ja saamiseks.

FIFA	<i>Fédération Internationale de Football Association</i> ehk Rahvusvaheline jalgpalliföderatsioon.
IFAB	<i>The International Football Association Board</i> ehk Rahvusvaheline Jalgpalli Nõukogu.
Jalgpalli ametiisiku litsents	Jalgpalli ametiisiku litsents annab isikule juriidilise aluse tegutseda EJL-i egiidi all toimuvatel võistlustel osaleva võistkonna ametiisikuna, sh olla ametiisikuna märgitud mänguprotokollis ja viibida mängu ajal tehnilises alas. Ametiisiku litsentseerimine toimub vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise ja litsentseerimise korrale. Ametiisiku litsents kehtib ühe kalendriaasta. Jalgpalli rahvaliiga võistlustel on jalgpalli ametiisiku litsentsi omamine soovituslik.
Jalgpalluri litsents	Õigus, mis annab mängijale juriidilise aluse osaleda Eesti jalgpalli meistri- ja karikavõistlustel. Jalgpalluri litsents kehtib ühe kalendriaasta. Jalgpalli rahvaliiga võistlustel on jalgpalluri litsentsi omamine soovituslik.
Mängija osalemine / mängimine mängus	Mängija osalemiseks mängus loetakse tema mänguprotokollis kandmist, kaasa arvatud juhul, kui mängija on mänguprotokollis kantud vahetusmängijana, kuid teda sisse ei vahetata. Mängimiseks loetakse seda, kui mängija on käinud väljakul. Võistlustel, kus on lubatud edasi-tagasi vahetused, loetakse kõiki mänguprotokollis kantud mängijaid mängus osalenuteks.
Noorte võistlused	Eesti noorte jalgpalli meistrivõistlused tütarlaste ja poiste Eliitliigades, tütarlaste ning poiste erinevates vanuseklassides, samuti Eesti noorte klubidevahelised võistlused tütarlaste ning poiste erinevates vanuseklassides.
Põhivõistkond	Võistkond, kellel on duubel- ja/või järelkasvuvõistkond.
Rahvaliiga jalgpalluri litsents	Õigus, mis annab mängijale juriidilise aluse osaleda Eesti rahvaliiga võistlustel. Rahvaliiga jalgpalluri litsents kehtib kuni Võistlustele järgneva saali jalgpalli rahvaliiga hooaja lõpuni.
Täiskasvanute meistrivõistlused	Eesti jalgpalli meistrivõistlused Premium, Esi- ja Esiliigas B ning Teises 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 Eesti Jalgpalli Liit (edaspidi EJL).
- 3.2 EJL organiseerib Võistlusi igal aastal.

- 3.3 EJL-i peadirektor (edaspidi Peadirektor) on kõrgeim tegevjuhtimisorgan, kes vastutab kõigi Võistlustega seotud küsimuste eest, v.a distsiplinaarküsimused. Peadirektor võib osa talle juhatuse poolt määratud kohustustest delegeerida EJL-i rahvajalgpalli osakonnale.
- 3.4 Võistlusi viib läbi EJL-i rahvajalgpalli osakond.
- 3.5 Distsiplinaarorganid käsitlevad distsiplinaarrikkumistega seotud küsimusi vastavalt EJL-i distsiplinaarreeglistikule.

Artikkel 4 – Aus mäng

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

II OSAPOOLTE KOHUSTUSED

Artikkel 5 – EJL-i kohustused

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

Artikkel 6 – Võistkondade kohustused

- 6.1 Võistlustel osaledes kohustuvad võistkonnad:
 - 6.1.1 järgima EJL-i põhikirja, juhendeid, otsuseid ja muid EJL-i poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente;
 - 6.1.2 järgima FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
 - 6.1.3 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;
 - 6.1.4 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;
 - 6.1.5 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (Code of Sports-related Arbitration of the CAS).
- 6.2 Võistkonnad vastutavad oma mängijate, ametiisikute, liikmete, toetajate ja mängude juures ametikohustusi täitvate isikute käitumise eest.
- 6.3 Kodumängu korraldava võistkond vastutab turvalisuse ja ohutuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.

- 6.4 Võistkond on kohustatud pidama oma kodumängud EJL-ile teatatud kodustaadionil kooskõlas artikliga 20, mis asub Eesti Vabariigi territooriumil. Mänge võidakse erandkorras korraldada mõnel teisel väljakul EJL-i otsusega.
- 6.5 Kodumängu korraldav võistkond kannab kõik mängu korraldamisega seotud kulud.
- 6.6 Külalisvõistkonna lähetuskulud kannab külalisvõistkond.
- 6.7 Võistkonnad on kohustatud tasuma tähtaegselt kõik EJL-i dokumentide alusel määratud maksud, trahvid ja tasud.
- 6.8 Võistkonnad on kohustatud andma tasuta EJL-le õiguse mitteäriisilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ning volitada teisi kasutama Võistlustel osalevate võistkondade kõigi mängijate ja ametnike fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (k.a nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos võistkonna nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (k.a särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).
- 6.9 Võistkondadel ei ole volitusi tegutseda EJL-i või Eesti jalgpalli rahvaliiga nimel EJL-i eelneva kirjaliku loata.

Artikkel 7 – Mängijate ja võistkonna ametiisikute kohustused

- 7.1 Võistlustel osalevad mängijad peavad omama kehtivat rahvaliiga jalgpalluri litsentsi.
- 7.2 Osaledes Võistlustel kohustuvad mängijad ja võistkonna ametiisikud:
 - 7.2.1 kinni pidama lojaalsuse, ausameelsuse ja sportlikkuse printsiipidest vastavalt Ausa mängu põhimõtetele;
 - 7.2.2 tunnustama kehtivaid jalgpallireegleid, mis on vastu võetud IFAB-i poolt;
 - 7.2.3 täitma EJL-i, FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
 - 7.2.4 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;
 - 7.2.5 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;
 - 7.2.6 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*);

- 7.2.7 hoiduma igasugusest käitumisest, mis kahjustab või võib kahjustada EJL-i poolt organiseeritud või korraldatud võistluste aususe põhimõtet ning kohustuvad tegema EJL-ga täielikku koostööd võitlemaks selliste tegude vastu.
- 7.3 Kõik mängijad ja ametiisikud annavad tasuta EJL-le õiguse mitteärilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ning volitada teisi kasutama Võistlustel osalevate võistkondade kõigi mängijate ja ametiisikute fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (kaasa arvatud nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos võistkonna nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (kaasa arvatud särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).

III AUTASUSTAMINE

Artikkel 8 – Karikas, diplomid ja medalid

- 8.1 EJL autasustab Võistluste A tasandi võitjaks tulnud võistkonda karika ja diplomiga ning selle liikmeid kuni 20 kuldmedaliga.
- 8.2 EJL autasustab Võistluste A tasandil teisele kohale tulnud võistkonda diplomiga ning selle liikmeid kuni 20 hõbemedaliga.
- 8.3 EJL autasustab Võistluste B tasandi võitjaks tulnud võistkonda karika ja diplomiga.
- 8.4 EJL autasustab Võistluste B tasandil teisele kohale tulnud võistkonda diplomiga.
- 8.5 EJL autasustab Võistluste A ja B tasandil kolmandale kohale tulnud võistkondi diplomiga.
- 8.6 EJL autasustab Võistluste A ja B tasandite alagruppide võitjaks tulnud võistkondi diplomitega.

IV OSAVÕTJAD JA VÕISTLUSTELE REGISTREERIMINE

Artikkel 9 – Võistlustest osavõtjad

- 9.1 Võistlustest võivad osa võtta kõik võistkonnad, kes aktsepteerivad EJL-i põhikirja, käesolevat juhendit ning teisi EJL-i poolt välja antud dokumente.
- 9.2 Võistlustel osalemiseks peavad võistkonnad EJL-ile esitama võistkonna registreerimisdokumendid etteantud vormidel ja määratud tähtajaks ning tasuma liiga liikmemaksu.
- 9.3 Vastavalt Võistlustele registreerunud võistkondade arvule otsustab EJL-i rahvajalgpalli osakond, kas Võistlustel moodustatakse kaks tasandit: A tasand ja B tasand.
- 9.4 Võistluste A tasandi koosseisu otsustab EJL-i rahvajalgpalli osakond eelmise hooaja tulemuste põhjal ning lähtudes võistkondade soovist.
- 9.5 Kõik ülejäänud registreerunud võistkonnad osalevad Võistluste B tasandil. Võistkondade arvu ja võistlussüsteemi Võistluste B tasandil otsustab EJL-i rahvajalgpalli osakond peale võistkondade registreerumist.

9.6 Alagruppide koosseisud kinnitab Peadirektor.

Artikkel 10 – Võistkonna registreerimine ja liikmemaks

- 10.1 Võistkond registreeritakse Võistlustele läbi ERIS-e, kus tuleb esitada rahvaliiga võistkonna kinnitus (vt. lisa 2) ja võistkonna ankeet, mis sisaldab järgmist informatsiooni:
- 10.1.1 võistkonna nime;
 - 10.1.2 võistkonna esindajate nimesid;
 - 10.1.3 võistkonna kontaktandmeid;
 - 10.1.4 kodustaadioni nime ja mõõtmeid;
 - 10.1.5 väravate suurust;
 - 10.1.6 mängijate arvu koduväljakul;
 - 10.1.7 võistluste tasandit, millest soovitakse osa võtta.
- 10.2 Võistkonna registreerimise viimane kuupäev on 30. aprill 2021. a (k.a).
- 10.3 Võistkonna nime ei ole lubatud Võistluste jooksul muuta.
- 10.4 Võistlustel on kehtestatud rahvaliiga liikmemaks, mis on võistkonna kohta 100 eurot ning mis tasutakse võistkonna registreerimisel.
- 10.5 Täiskasvanute meistrivõistluste Kolmandas ja Neljandas liigas osalev võistkond saab määrata ühe oma Klubi rahvaliiga A tasandil osaleva võistkonna duubelvõistkonnaks. Duubelvõistkonna määramiseks tuleb selle kohta taotlus Täiskasvanute meistrivõistlustel osaleva võistkonna poolt saata EJK-i kirjalikult hiljemalt 1. veebruariks.

Artikkel 11 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus

- 11.1 Mängijate ülesandmine võistkonda toimub ERIS-e kaudu. Mängija ülesandmiseks ERIS-es peab tema profiilile olema eelnevalt üles laetud dokumendifoto.
- 11.2 Võistluste mängus tohib võistkonna eest osaleda mängija, kes on sellesse võistkonda enne mängu üles antud.
- 11.3 Võistlustel osalemiseks peab mängija omama kehtivat rahvaliiga jalgpalluri litsentsi, mis on tasuta.
- 11.4 Mängijate arv ühes võistkonnas ei ole piiratud ning uusi mängijaid tohib võistkonda lisada kogu Võistluste põhiturniiri jooksul.
- 11.5 Mängija tohib samaaegselt olla üles antud ainult ühte võistkonda, kuid hooaja jooksul on mängijal lubatud teha üks üleminek Võistluste siseselt.
- 11.6 Võistlustele on lubatud üles anda nii mehi kui naisi.
- 11.7 Võistlustele ei ole lubatud üles anda elukutselist jalgpallurit.

- 11.8 Võistlustele lubatakse üles anda mängijaid, kes on sündinud 2005. aastal või varem.
- 11.9 Võistkonda ei ole lubatud üles anda 2021 hooajal Täiskasvanute meistrivõistlustel ja/või Noorte võistluste Eliitliigas üles antud mängijat.
- 11.10 2021 hooajal Täiskasvanute meistrivõistlustel Kolmanda ja Neljanda liiga võistkonda üles antud mängijat, kes ei ole osalenud 2021 hooajal Premium, Esi-Esiliiga B või Teise liiga mängudes ning Eesti 2021. a naiste meistrivõistlustel Teise liiga võistkonda üles antud mängijat, kes ei ole osalenud 2021 hooajal naiste Meistri- ja Esiliiga mängudes, lubatakse Võistlustele üles anda, kui ta on Täiskasvanute meistrivõistluste võistkonnast maha võetud enne 31. juulit 2021. a.
- 11.11 Punktis 11.10 käsitletud juhul on lubatud 2021 hooajal Täiskasvanute meistrivõistlustel Kolmanda ja Neljanda liiga ning Eesti 2021. a naiste meistrivõistlustel Teise liiga võistkonda üles antud mängijat Võistlustele üles anda üks kord hooaja jooksul.
- 11.12 Võistluste B-tasandi võistkonda ei ole lubatud üles anda mängijat, kes on mänginud:
- 11.12.1 2018 – 2020 hooajal Täiskasvanute meistrivõistluste Premium, Esi- ja/või Esiliiga B (v.a naiste Esiliiga) võistkonna mängudes;
 - 11.12.2 2020 hooajal Täiskasvanute meistrivõistluste Teise liiga (v.a naiste Teise liiga) võistkonna mängudes;
 - 11.12.3 2020 hooajal Noorte võistluste Eliitliigade Meistri- ja/või Esiliiga mängudes.
- 11.13 Mängija tohib ühel päeval osaleda vaid ühes EJL-i egiidi all toimivas mängus.
- 11.14 Finaalturniiri mängus tohib osaleda vaid mängija, kes on osalenud vähemalt ühes alagrupimängus selle võistkonna koosseisus.
- 11.15 Mängijate kasutamist Täiskasvanute meistrivõistlustel osaleva põhivõistkonna mängus reguleerib Eesti 2021. a meistrivõistluste Teise ja madalamate liigade juhend. Põhivõistkonna mängijaid duubelvõistkonna mängudes kasutada ei ole lubatud.

V MÄNGUREEGLID JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM

Artikkel 12 – Mängureeglid

- 12.1 Mängimisel järgitakse IFAB-i poolt välja töötatud ja avaldatud Mängureegleid (*IFAB Laws of the Game*), v.a punktides 12.2, 12.4, 12.5, 12.7 ja 20.2 toodud erandid.
- 12.2 Võistlustel on mänguaeg 2 x 45 minutit. Kui mängitakse 7 v 7 või 8 v 8, siis on võistkondade vastastikusel kokkuleppel lubatud mängida 2 x 35 minutit.
- 12.3 Vaheaeg poolaegade vahel kestab kuni 15 minutit. Sel ajal võivad mängijad jääda väljakule või minna riietusruumi. Teise poolaja alustamise aja otsustab kohtunik.

- 12.4 Mängijate arv väljakul võib olla 1 (väravavaht) + 6 (väljakumängijat), 1+7, 1+8, 1+9 või 1+10. Mängijate arv väljakul peab olema vastavuses väljaku mõõtmetega. Koduvõistkond määrab mängijate arvu väljakul võistkonna registreerimisel.
- 12.5 Suluseisu mängudes ei fikseerita, välja arvatud A-tasandi finaalmängus.
- 12.6 Mängupallid peavad vastama Mängureeglitega kehtestatud nõuetele.
- 12.7 Penalteid lüüakse normaalmõõtmetega värava korral 11 m ja väiksema värava korral 9 m kauguselt.

Artikkel 13 – Võistluste süsteem

- 13.1 Võistlused koosnevad põhiturniirist alagruppides, kus kõik võistkonnad alagrupis mängivad üksteisega kaks korda läbi ja karikasüsteemis mängitavast finaalturniirist.
- 13.2 Alagruppides selgub võistkondlik paremusjärjestus saavutatud punktide üldsumma järgi, kus võit annab kolm (3), viik ühe (1) ja kaotus null (0) punkti.
- 13.3 Võistkonnale, kes annab loobumiskaotuse või kelle mäng tühistatakse, arvestatakse kaotus ja vastasvõistkonnale võit ning turniiritabelisse märgitakse - : + (tühistatud mängu korral vastase löödud väravate arv).
- 13.4 Võistkondade paremusjärjestuse määramisel võrdselt punktide korral arvestatakse:
 - 13.4.1 väiksemat antud loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arvu turniiritabelis;
 - 13.4.2 omavaheliste mängude punkte;
 - 13.4.3 omavaheliste mängude väravate vahet;
 - 13.4.4 suuremat võitude arvu;
 - 13.4.5 üldist väravate vahet;
 - 13.4.6 suuremat löödud väravate arvu;
 - 13.4.7 loosimistulemust.
- 13.5 Alagruppide arvu ning võistkondade arvu igas alagrupis otsustab EJL vastavalt Võistlustele registreerunud võistkondade arvule.
- 13.6 EJL võib muuta võistluste süsteemi lähtudes võistkondade arvust ja asukohast.
- 13.7 Põhiturniiri tulemuste põhjal mängitakse karikasüsteemis finaalturniir.

Artikkel 14 – Finaalturniir

- 14.1 Finaalturniirile pääsevate võistkondade arvu ning võistlussüsteemi finaalturniiril otsustab EJL peale võistkondade registreerumist Võistlustele.
- 14.2 Finaalturniir mängitakse ühe mänguna karikasüsteemis esimesena loositud võistkonna kodustaadionil.

- 14.3 Kõik võistkonnad loositakse paaridesse enne igat finaaltorniiri ringi. Finaali koduvõistkonnaks on esimesena välja loositud poolfinaali võitja.
- 14.4 Loosimiskomisjoni kuuluvad EJL-i sekretariaadi esindajad.
- 14.5 Loosimised on avalikud.
- 14.6 Koduvõistkond peab finaaltorniiri mängu toimumise aja ja koha vastasvõistkonnaga kokku leppima, pakkudes neile vähemalt kaks mänguaega ning teatab need EJL-ile ja vastasvõistkonnale hiljemalt kolm (3) tööpäeva enne mängu.
- 14.7 Mängu viigilise tulemuse korral lisaajaga ei mängita ja võitja selgitatakse viie (5) penaltilöögi tulemuse põhjal. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse penaltilöökidest löömist kuni võitja selgumiseni.
- 14.8 Finaaltorniiri poolfinaali kaotajate vahel viiakse läbi mäng 3. koha väljaselgitamiseks, v.a juhul kui võistkonnad ei lepi kokku teisiti. Juhul kui 3.-4. koha mängu ei toimu, siis 3. kohta välja ei selgitata. 3.-4. koha mängu koduvõistkonnaks on esimesena välja loositud poolfinaali kaotaja.

VI MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE

Artikkel 15 – Mängupäevad

- 15.1 Alagruppide mängud toimuvad 1. maist kuni 29. augustini.
- 15.2 EJL koostab mängude kalendri, määrates ära kuupäeva, millal mängud peavad olema mängitud.
- 15.3 Koduvõistkond peab mängu toimumise aja ja koha vastasvõistkonnaga e-kirja teel kokku leppima, pakkudes vähemalt kaks mänguaega mitte hiljem kui 7 päeva enne mängu toimumist. Peale kokkuleppele jõudmist registreerib koduvõistkond mänguaja ja -koha ERIS-e kaudu.
- 15.4 Mängud peavad olema mängitud EJL-i poolt kalendris määratud kuupäevaks. Juhul kui võistkonnadel ei ole võimalik EJL-i poolt määratud kuupäevaks mängu ära mängida, siis peavad võistkonnad uue kuupäeva e-kirja teel kokku leppima ja koduvõistkond registreerima uue mänguaja ERIS-e kaudu hiljemalt EJL-i poolt kalendris määratud kuupäevaks.
- 15.5 Igal võistkonnal on soovitatavalt üks (1), kuid mitte rohkem kui kaks (2) mängu nädalas.
- 15.6 Finaaltorniir toimub septembris ja oktoobris.

Artikkel 16 – Mängu alguse kellaajad

- 16.1 Tööpäevadel alustatakse mängudega mitte varem kui 17.00 ja mitte hiljem kui 21.00. Laupäeval, pühapäeval ning riiklikel pühadel alustatakse mängudega mitte varem kui 10.00 ning mitte hiljem kui 21.00.
- 16.2 Mängu algusaja määrab koduvõistkond.

- 16.3 Ausa mängu põhimõtetest lähtudes tuleb alustada kõiki mängu kellaajal, mis võimaldab külalisvõistkonnal jõuda mängule.
- 16.4 Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu kuni 15 minutit pärast määratud mängu algusaega.

Artikkel 17 – Mängu ärajäämine

- 17.1 Kui koduvõistkond leiab, et mäng ei saa toimuda, nt mängimiseks sobimatu väljaku tõttu, peab ta sellest hiljemalt 24 tundi enne mängu algust teavitama vastasvõistkonda ning mäng jääb ära, v.a. juhul kui mõlemad võistkonnad ei leia lahendust mängu toimumiseks kalendris määratud ajal.
- 17.2 Kui võistkonnad on saabunud mängupaika ja EJK-i poolt finaaltorniiri mängule määratud kohtunik leiab, et mängu ei saa alustada mänguväljaku sobimatuse või halbade ilmastikutingimuste tõttu, jääb mäng ära.
- 17.3 Kui EJK-i poolt finaaltorniiri mängule määratud kohtunik ei ilmu mingil põhjusel võistluspaika ja EJK-i kohtunike osakonnal ei ole võimalik leida talle asendajat, jääb mäng ära.
- 17.4 Ärajäänud mängu uue toimumise aja ja koha lepivad kokku võistkonnad ning koduvõistkond registreerib selle ERISse kaudu hiljemalt ärajäänud mängule järgneva tööpäeva jooksul. Vaidluse korral määrab ärajäänud mängule uue aja EJK, kelle otsus on lõplik.

Artikkel 18 – Mängu katkestamine

- 18.1 Mängimiseks sobimatu väljaku, halbade ilmastikutingimuste, kohtuniku terviserikke või muu ettearvamatu põhjuse tõttu peatab kohtunik mängu. Kui mängu ei ole mõistliku aja jooksul võimalik jätkata, katkestab ta mängu.
- 18.2 Kui kohtunik otsustab mängu katkestada, peavad võistkonnad mängu lõpunimängimiseks kokku leppima uue aja ja vajadusel ka koha. Uue mänguaja peab koduvõistkond ERISes registreerima hiljemalt mängule järgneva tööpäeva jooksul. Vaidluse korral määrab mängu lõpuni mängimiseks uue aja EJK, kelle otsus on lõplik.
- 18.3 Mängu jätkamisel kohaldatakse järgmisi põhimõtteid:
- 18.3.1 mängu jätkatakse samalt seisult, mis see oli mängu katkestamise hetkel;
 - 18.3.2 taasalustatud mängus võivad osaleda kõik mängijad, kellel on vastavalt juhendi artiklile 11 õigus selle võistkonna eest mängus osaleda, v.a. mängijad, kes olid katkestatud mängul eemaldatud või kes pidid katkestatud mängu mängukeelu tõttu vahele jätma;
 - 18.3.3 kõik katkestatud mängul saadud kollased ja punased kaardid kehtivad taasalustatud mängu lõpuni;
 - 18.3.4 katkestatud mängul eemaldatud mängijat ei saa asendada ning mängu peab taasalustama sama arv mängijaid, kui neid oli väljakul mängu katkestamise hetkel;

- 18.3.5 mängija, kes eemaldati katkestatud mängule järgneval mängul, tohib taasalustatud mängus osaleda;
- 18.3.6 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 19 – Mängu ärajäämine või katkestamine võistkonna süü tõttu, mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad

- 19.1 Kui võistkond keeldub mängimisest või kui võistkonna süü tõttu ei ole võimalik mängu läbi viia või lõpuni mängida, arutab vastavat juhtumit EJK-i distsiplinaarorgan, kes võib sanktsioneerida rikkujat ning määrab kindlaks rakendatavad meetmed, mille hulka kuuluvad ka kaotuse määramise ja/või Võistlustelt diskvalifitseerimisega.
- 19.2 Erandjuhtudel võib Peadirektor kinnitada mängu katkestamise hetkel kehtinud mängutulemuse, kui mängu tulemus oli selle võistkonna kasuks, kes ei olnud mängu katkestamise eest vastutav.

VII STAADIONID

Artikkel 20 – Nõuded staadionitele

- 20.1 Võistluste mängu tohib pidada staadionitel, mille mänguväljak võimaldab mängida jalgpalli.
- 20.2 Staadioni mänguväljaku mõõtmed peavad olema vahemikus 35 x 50 meetrit kuni 90 x 120 meetrit.
- 20.3 Staadioni mänguväljakul peavad olema tähistatud külje-, otsa- ja keskjoon, karistusala ning penaltikoht.
- 20.4 Väravate suurus võib olla alates 2 x 5 meetrist kuni normaalmõõtmeteni.
- 20.5 Kodumängu korraldav võistkond peab tegema maksimaalseid jõupingutusi, et staadioni mänguväljak oleks mänguks sobiv.
- 20.6 Mängu alustamisega nõustuvad mõlemad võistkonnad mänguväljaku tingimustega. Mänguväljaku tingimustega mittenõustumisel lepatakse kokku uus mänguaeg ja -koht.

VIII MÄNGUVORMID

Artikkel 21 – Mänguvormid

- 21.1 Võistkond kannab ühtset mänguvormi.
- 21.2 Sama värvi mängusärkide korral vahetab särgid külalisvõistkond. Lubatud on kanda ka teist värvi veste.
- 21.3 Numbrid mängusärkidel võivad olla vahemikus 1-99 ja asetsevad mängusärgi seljal.
- 21.4 Mängusärgi seljal olev number peab olema selgelt loetav.

21.5 Sponsorite logode arv ja suurus võistkonna mänguvormil ei ole piiratud.

IX MÄNGUDE KORRALDAMINE

Artikkel 22 – Mängupallid

22.1 Kodumängu korraldab võistkond tagab mänguks vähemalt kaks (2) punktis 12.6 toodud nõuetele vastavat mängupalli.

Artikkel 23 – Turvalisus

23.1 Kodumängu korraldab klubi peab järgima käesolevas juhendis või EJK-i poolt välja antud käitumisjuhistes kehtestatud nõudeid.

23.2 Kodumängu korraldab võistkond vastutab turvalisuse ja ohutuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.

23.3 Pealtvaatajatel ei ole lubatud viibida mänguväljakul ning alal, mis jääb tribüünide ning väljaku külje- ja otsajoone vahele.

23.4 Kodumängu korraldab Klubi peab kindlustama, et staadioni territooriumil oleks piisaval arvul käte desinfitseerimise punkte, mis asuksid enimkäidavates kohtades.

Artikkel 24 – Meditsiiniline abi

24.1 Võistkondadel on soovituslik mängule kaasa võtta esmaabikott.

24.2 Kodumängu korraldab võistkond on vastutav vajaduse korral kiirabi kutsumise eest.

Artikkel 25 – Riietusruumid ja pesemisvõimalus

25.1 Võistlustel on riietusruumide ja pesemisvõimaluse olemasolu soovituslik.

X MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED

Artikkel 26 – Võistkondade saabumine

26.1 Võistkonnad peavad saabuma võistluspaika hiljemalt 15 minutit enne mängu algust.

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

Artikkel 27 – Mänguprotokoll

27.1 Mänguprotokoll on digitaalne dokument ERIS-es, kuhu kantakse mängus osalevate võistkondade koosseisud ja ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik. Mängu alustamise eelduseks on võistkondade koosseisu kinnitamine ERIS-es.

27.2 Mängus osalevad võistkonnad on kohustatud täitma võistkonna koosseisud vastavalt punktidele 27.3 ja kinnitama need hiljemalt 15 minutit enne mängu algust.

- 27.3 Võistkonna esindaja kannab ERIS-e mänguprotokolli kõigi mängus osalevate mängijate numbrid, täisnimed (perekonna- ja eesnimi), samuti tehnilises alas viibivate ametiisikute täisnimed. Mängijal, keda pole teise poolaja alguseks mänguprotokolli kantud, ei ole õigust mängus osaleda. Mänguprotokolli kantud mängijate nimede õigsuse ja nende õiguse eest osaleda antud mängus vastutab võistkond.
- 27.4 Ühes kohtumises tohib võistkond mänguprotokolli kanda kuni kakskümmend (20) mängijat.
- 27.5 Kapteni ja väravavahi nimed tuleb mänguprotokollis tähistada vastavalt K (kapten) ja VV (väravavaht).
- 27.6 Võistlustel on lubatud vahetada kõiki mänguprotokolli kantud mängijaid koos tagasivahetustega. Vahetuste arv ei ole piiratud. Mängijate vahetused võivad toimuda ainult väljaku keskjoone juures mängupauside ajal.
- 27.7 Minimaalne mängijate arv väljakul on kolm (3) mängijat vähem sellest, mida koduvõistkond on deklareerinud võistkonna registreerimisel. Vähema mängijate arvu korral mängu ei alustata, võistkonnale arvestatakse kaotus, vastasvõistkonnale võit ning tulemuseks märgitakse -:+.
- 27.8 Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisus väljakule vähem mängijaid, kui punktis 27.7 sätestatud, siis mäng lõpetatakse ja vähemusse jäänud võistkonnale arvestatakse kaotus ning vastasvõistkonnale võit, mängutulemuseks märgitakse - : ... (vastaste poolt löödud väravate arv).
- 27.9 Kohtunikul on õigus enne mängu algust, poolajal või pärast mängu identifitseerida mänguprotokolli kantud mängijaid isikut tõendava dokumendi alusel.

Artikkel 28 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine

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

Artikkel 29 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele

- 29.1 Tehnilises alas viibivate isikute nimed ja funktsioonid peavad olema mänguprotokollis välja toodud ning nad peavad viibima mängu ajal selles alas.
- 29.2 Tehnilises alas ei ole lubatud mängu ajal suitsetada.
- 29.3 Mängust eemaldatud mängija ei tohi viibida tehnilises alas, vaid peab lahkuma pealtvaatajatele mõeldud alale või riietusruumi. Samuti peab lahkuma tehnilisest alast pealtvaatajatele mõeldud alale kohtuniku poolt eemaldatud ametiisik.

Artikkel 30 – Mänguprotokolli täitmine ja edastamine EJK-ile

- 30.1 30 minuti jooksul pärast mängu lõppu kannab koduvõistkonna esindaja või kohtunik ERIS-e mänguprotokolli mängus löödud väravad koos minutiga ning hoiatused ja eemaldamised koos minuti, mängija nime, võistkonna ja põhjendusega. Lisaks annab ta mänguprotokollis intsidentide lehel võimalikult

üksikasjalikult teada kõikidest vahejuhtumitest, mis leidsid aset enne mängu, mängu jooksul või pärast mängu, näiteks:

- 30.1.1 mängija eksimus, mille tagajärjel tuli mängijale näidata kollast või punast kaarti või ta mängust kõrvaldada;
 - 30.1.2 varumängija, ametiisiku või pealtvaataja ebasportlik käitumine;
 - 30.1.3 kõik muud vahejuhtumid.
- 30.2 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 saate e-kiri aadressile rahvaliiga@jalgpall.ee.

XI KOHTUNIKUD

Artikkel 31 – Kohtunikud

- 31.1 Mängukohtuniku(d) tagab koduvõistkond.
- 31.2 On soovitatav, et koduvõistkonna poolt mängule määratud kohtunik on läbinud jalgpallikohtunike baaskursuse.
- 31.3 Finaalturniiril lubatakse kasutada ainult kehtivat EJL-i kohtuniku tunnistust omavaid kohtunikke. Kodumängu korraldav võistkond on kohustatud EJL-ile edastama finaalturniiri mängu kohtuniku nime hiljemalt kaks tööpäeva enne mängu.
- 31.4 Võistluste veerand- ja poolfinaalmängudele ja finaalmängule määrab ühe kehtivat EJL-i kohtuniku tunnistust omava kohtuniku EJL.
- 31.5 Finaalturniiril võib vastasvõistkond keelduda mängu alustamast, kui kohtunik ei vasta punktis 31.3 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.

Artikkel 32 – Kohtunike saabumine mängupaika

- 32.1 Kohtunikud peavad mängupaika saabuma vähemalt 15 minutit enne mängu algust.

Artikkel 33 – Kohtunike hilinemine/mitteilmumine

- 33.1 Kui koduvõistkond ei ole taganud mängule kohtunikku, arvestatakse koduvõistkonnale kaotus ja vastasvõistkonnale võit.
- 33.2 Kui EJL-i poolt finaalturniiri mängule määratud kohtunik ei ole saanud mängupaika 15 minutit enne mängu algust, tuleb sellest otsekohe teatada EJL-i rahvajalgpalli osakonnale ja/või kohtunike osakonnale. EJL otsustab, kuidas olukorda lahendada. Kui EJL otsustab kohtuniku välja vahetada, on selline otsus lõplik. Kui EJL-il ei ole võimalik leida talle asendajat, toimitakse vastavalt artiklile 17.

Artikkel 34 – Kohtuniku terviserike

- 34.1 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 17 või 18.

XII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE

Artikkel 35 – EJL distsiplinaareeskirjad

- 35.1 Võistkondade, mängijate, ametiisikute, liikmete või võistkonna nimel mänguga seotud ametikohustusi täitvate isikute sooritatud distsiplinaarrikkumiste korral kohaldatakse EJL-i Distsiplinaarmäärust.

Artikkel 36 – Hoiatused ja eemaldamised

- 36.1 Mänguväljakult või tehnilisest alast eemaldatud mängija on diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud Võistlustel peetavaks mänguks. EJL-i distsiplinaarorganil on õigus karistusi raskendada ja laiendada teiste sarjade mängudele.
- 36.2 Mängus saadud hoiatused kehtivad mängu lõpuni ja ei kandu ühest mängust teise.
- 36.3 Põhiturniiri viimases mängus saadud mängukeeld kandub automaatselt finaalturniiri mängule.
- 36.4 EJL ei ole kohustatud teavitama võistkondi mängudes saadud hoiatustest ja eemaldamistest. Mängijate saadud hoiatuste ja eemaldamiste arvestuse eest vastutab võistkond.

Artikkel 37 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele

- 37.1 Osavõtvad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta juhendi punktis 26.1 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 (- : +).
- 37.2 Loobumiskaotuse puhul jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused. Vastasvõistkonna karistused loetakse kantuks. Ühe hooaja jooksul kaks loobumiskaotust andnud võistkond diskvalifitseeritakse Võistlustelt.
- 37.3 Kui võistkond diskvalifitseeritakse pärast seda, kui Võistluste põhiturniiril on võistkonnal mängitud 50% või rohkem mängu, siis toimumata mängude eest loetakse talle kaotused ning tabelisse märgitakse – : + ja kolm (3) punkti vastasvõistkonna kasuks. Kui võistkond on mänginud vähem kui 50% mängu, siis toimunud mängude tulemused annulleeritakse. Kõik nendes mängudes saadud karistused jäävad jõusse.
- 37.4 Juhul kui võistkonna mängus osaleb diskvalifitseeritud või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija, tühistatakse mängu tulemus ja määrusi rikkunud võistkonnale arvestatakse kaotus. Vastasvõistkonnale arvestatakse

võit ja tabelisse kantakse kolm (3) punkti. Määrusi rikkunud võistkonna väravad annulleeritakse ja mängutulemuseks märgitakse – : ... (vastaste poolt löödud väravate arv). Vastavõistkonna poolt löödud väravad jäävad kehtima, samuti jäävad jõusse kõik mängus saadud eemaldamised. Määrusi rikkunud võistkonna diskvalifitseeritud mängijate, sh mängus osalenud mängija/mängijate, eelnevad karistused loetakse kantuks.

- 37.5 Juhendi punkti 30.1 esmakordse rikkumise korral teeb EJL võistkonnale kirjaliku hoiatuse. Sama punkti teistkordsel ja igal järgmisel rikkumisel võib EJL määrata koduvõistkonnale kaotus, mille puhul märgitakse turniiritabelisse tulemuseks - : +.
- 37.6 Juhendi punkti 15.4 rikkumise korral võib EJL määrata mõlemale võistkonnale kaotuse ja tabelisse märgitakse tulemuseks - : -. Juhul kui mäng on mängukalendris määratud kuupäevaks jäänud mängimata või uus mänguaeg registreerimata vaid ühe võistkonna süül, siis vastavõistkonna kirjaliku tõestuse olemasolul teeb EJL otsuse mängutulemuse osas juhtumi põhiselt.

Artikkel 38 – Protesti esitamine

38.1 Protesti saab esitada:

38.1.1 mänguõigust mitteomava mängija osalemisel mängus;

38.1.2 kohtuniku ilmse vea korral otsuse tegemisel vale isiku suhtes;

38.1.3 kohtunikupoolsel mängureeglite jämedal rikkumisel, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust;

38.1.4 mõne muu erakordse sündmuse korral, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust.

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

38.3 Võistkond peab kohtunikku protesti sisseandmisest teavitama mängu lõppedes, misjärel kohtunik märgib 15 minuti jooksul ERIS-e mänguprotokollis märkuste lahtrisse info protesti sisseandmise kohta.

38.4 Protesti esitamisel tuleb hiljemalt 24 tunni jooksul peale mängu lõppu võistkonnal saata kirjalikult pikem selgitus distsiplinaarinspektorile e-posti aadressil fp@jalgpall.ee. Protesti sisseandja on kohustatud protestiga seotud dokumendid saatma samaks tähtajaks ka vastaspooltele, et vastaspool saaks koostada asjasse puutuva omapoolse selgituse.

38.5 Protest, mis ei ole fikseeritud mängu protokollis või ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu.

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

38.7 Protesti rahuldamisel kautsjon tagastatakse.

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

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

XIII LÕPPSÄTTED

Artikkel 39 – Vaidluste lahendamine

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

Artikkel 40 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid

40.1 Juhendis käsitlemata küsimustes, v.a distsiplinaarasjad, on otsuste tegemise pädevus Peadirektoril. Peadirektori otsused on lõplikud.

40.2 Erakorraliste asjaolude ja vääramatu jõuga seotud küsimuste lahendamise ning erandite tegemise pädevus juhendi rakendusallas on vaid Peadirektoril.

Artikkel 41 – Jõustumine

41.1 Käesolev juhend on kinnitatud EJL-i juhatuse poolt 29.01.2021 ja kehtib 2021. aasta hooajal.

LISA I – Aus mäng

Ausa mängu määratlus

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

Ausa mängu põhimõtteid kohustuvad järgima 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 EJK-i poolt organiseeritud või korraldatud mängu või võistluste aususe põhimõtet ning kohustub tegema EJK-ga täielikku koostööd võitlemaks selliste tegude vastu.

Ausa mängu põhimõtteid ei ole muuhulgas järginud isik, kes:

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

- edastab spordiüritusel ükskõik millisel viisil üritusega sobimatu sõnumi, sh poliitilise või solvava jms;
- ei järgi 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 II – Rahvaliiga võistkonna kinnitus



RAHVALIIGA VÕISTKONNA KINNITUS RAHVALIIGAS OSALEMISEKS

Osaledes Eesti jalgpalli ja/või saaljalgpalli rahvaliigas kohustume ja tagame, et võistkonna mängijad, treenerid ja kõik isikud, kes täidavad mängul võistkonna poolt määratud ametikohustusi, kohustuvad:

- järgima EJL põhikirja, juhendeid, otsuseid ja muid EJL poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente, sh kohustuvad tasuma EJL-i dokumentide alusel määratud trahvid;
- järgima FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid.

Vahekohtu kokkulepe

Osaledes Eesti jalgpalli ja/või saaljalgpalli rahvaliigas kohustume ja tagame, et võistkonna mängijad, treenerid ja kõik isikud, kes täidavad võistkonna 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-i pädevus, mitte tavakohtusse, vaid sõltumatusse, erapooletusse, Eesti seaduse alusel asutatud ja Eestis tegutsevasse jalgpallialasesse vahekohtusse, tunnustama selle otsust lõplikuna ning seda täitma;
- tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes Šveitsis Lausanne's asuva Rahvusvahelise Spordi Arbitraažkohtu (CAS) jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*).

Võistkonna nimi: _____

Võistkonna esindaja: _____

Allkiri: _____

Koht/Kuupäev: _____