



# **Eesti 2024. a noorte jalgpalli rahvaliiga võistluste juhend**

Kinnitatud EJL juhatuse poolt 17.05.2024

## SISUKORD

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

Artikkel 30 – Kohtunikud .....	16
Artikkel 31 – Kohtunike saabumine mängupaika.....	16
Artikkel 32 – Kohtunike hilinemine/mitteilmumine .....	16
Artikkel 33 – Kohtuniku terviserike .....	16
<b>XII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE .....</b>	<b>16</b>
Artikkel 34 – EJL-i distsiplinaareeskirjad.....	16
Artikkel 35 – Hoiatused ja eemaldamised.....	16
Artikkel 36 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele .....	17
Artikkel 37 – Protesti esitamine .....	17
<b>XIII LÖPPSÄTTED .....</b>	<b>18</b>
Artikkel 38 – Vaidluste lahendamine.....	18
Artikkel 39 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid .....	18
Artikkel 40 – Jõustumine.....	18
<i>LISA 1 – Aus mäng .....</i>	<i>19</i>
<i>LISA 2 – Rahvaliiga võistkonna kinnitus .....</i>	<i>21</i>

## PREAMBUL

Noorte jalgpalli rahvaliiga võistluste eesmärk on populariseerida jalgpalli Eestis ja anda võimalus mängida jalgpalli vastavalt oma võimetele ja võimalustele ka neile mängijatele, kes ei osale Eesti noorte jalgpalli meistrivõistlustel.

## I ÜLDSÄTTED

### Artikkel 1 – Reguleerimisala

- 1.1 Käesolev juhend sätestab Eesti 2024. a noorte jalgpalli 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:

<u>Ametiisik</u>	<u>Klubiga seotud isik, kes on Klubisse registreeritud ja omab kehtivat ametiisiku litsentsi – treener, võistkonna esindaja, Klubi president, meditsiinitöötaja jne.</u>
Aus mäng	Kontseptsioon, mis väärtustab ausas konkurentsisis saavutatud tulemust. Ausa mängu kontseptsioonis tegutsevad isikud lojaalsuse, ausameelsuse, sportlikkuse ja eetika printsiipe järgides. Aus mäng välistab pettuse, 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 käesoleva juhendi lisas 1.
CAS	<i>Court of Arbitration for Sport</i> on Šveitsis Lausanne's asuv Rahvusvaheline Spordi Arbitraažkohus.
EJL-i egiidi all	Kõik EJL-i poolt korraldatud võistlused.
ERIS	Internetipõhine süsteem Klubidele, mängijatele ja teistele jalgpallis tegutsevatele isikutele EJL-i andmebaasis olevate jalgpallialaste andmete ja õiguste (sh litsents) haldamiseks ning info andmiseks, vahetamiseks ja saamiseks.
FIFA	<i>Fédération Internationale de Football Association</i> ehk Rahvusvaheline jalgpalliföderatsioon.
Hoiatused ja eemaldamised	Hoiatused on kohtuniku poolt mängijale ja/või ametiisikule antud kollased kaardid. Eemaldamised on kohtuniku poolt mängijale ja/või ametiisikule antud punased kaardid.
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. Ametiisiku litsents kehtib ühe kalendriaasta. Noorte 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. Noorte jalgpalli rahvaliiga võistlustel on litsentsi omamine soovituslik.
Klubi (jalgpalliklubi)	Eestis registreeritud mittetulundusühing, mille võistkond osaleb ametlikel mängudel ja mille põhitegevus on seotud jalgpalli arendamise, harrastajate koondamise, jalgpallivõistluste korraldamise jms jalgpallilise tegevusega; mis asub EJL-i territooriumil, mängib oma kodumängud Eestis; omab õigust Klubi nime ja atribuutika kasutamiseks.
Mängija osalemine mängus	<u>Mängija protokoll</u> kandmine, sh <u>mängija protokoll</u> 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 protokoll kandmist, sh vahetusmängijana. <u>Saalijalgpallis loetakse mängija mängimiseks tema protokoll</u> kandmist.
<u>Mängija registreerimine</u>	<u>Kande tegemine ERIS-es mängija kohta ja see sisaldab minimaalselt:</u> <u>-registreerimise alguskuupäeva;</u> <u>-mängija täisnime(sid);</u> <u>-sünnikuupäeva, sugu, kodakondsust ja staatust (harrastaja või elukutseline);</u> <u>-jalgpalli distsipliin, mida mängija hakkab mängima (muru-, saali- või rannajalgpall);</u> <u>-klubi nime, kus mängija hakkab mängima (mis sisaldab klubi FIFA ID-d);</u> <u>-mängija FIFA ID.</u>

Noorte võistlused	Eesti noorte jalgpalli meistrivõistlused , tütarlaste ja poiste erinevates vanuseklassides (v.a Eliitliiga), ja Eesti noorte klubidevahelised võistlused tütarlaste poiste erinevates vanuseklassides.
Rahvaliiga jalgpalluri litsents	Õigus, mis annab mängijale juriidilise aluse osaleda Eesti rahvaliiga võistlustel. Rahvaliiga jalgpalluri litsents kehtib kuni Võistlustele järgneva saalijalgpalli rahvaliiga hooaja lõpuni.
UEFA	<i>Union des Associations Européennes de Football</i> ehk Euroopa jalgpalliliitused ühendav organisatsioon.

### **Artikkel 3 – Organiseerimine**

- 3.1 Võistlusi organiseerib ja juhib Eesti Jalgpalli Liit (edaspidi EJL).
- 3.2 EJL-i peadirektor (edaspidi Peadirektor) on kõrgeim tegevjuhtimisorgan, kes vastutab kõigi Võistlustega seotud küsimuste eest, v.a distsiplinaarküsimused. Peadirektor võib osa talle juhatuse poolt määratud kohustustest delegeerida EJL-i rahvajalgpalli osakonnale.
- 3.3 Võistlusi viib läbi EJL-i Võistluste osakond.
- 3.4 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 1.

## **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, 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 põhikirja artiklis 43 ning muudes EJL-i dokumentides ette nähtud kaheastmelist vaidluste lahendamise korda ning täitma vaidluse lahendanud organi otsust;

- 6.1.4 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;
- 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 korraldab võistkond vastutab korra ja turvalisuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.
- 6.4 Võistkond on kohustatud pidama oma kodumängud EJL-ile teatatud kodustaadionil kooskõlas artikliga 19, mis asub Eesti Vabariigi territooriumil. Mänge võidakse erandkorras korraldada mõnel teisel väljakul EJL-i otsusega.
- 6.5 Kodumängu korraldab võistkond kannab kõik mängu korraldamisega seotud kulud.
- 6.6 Külalisvõistkond kannab võistkonna lähetuskulud.
- 6.7 Võistkonda peab mängul esindama vähemalt üks täisealine isik.
- 6.8 Võistkonnad on kohustatud tasuma tähtaegselt kõik EJL-i dokumentide alusel määratud maksud, trahvid ja tasud.
- 6.9 Võistkonnad on kohustatud andma tasuta EJL-le õiguse mitteäriksel 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).
- 6.10 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 kaheastmelist korda;
- 7.2.5 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;
- 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 võitjaks tulnud võistkonda karika ja diplomiga ning selle liikmeid kuni 20 kuldmedaliga.
- 8.2 EJL autasustab Võistlustel teisele kohale tulnud võistkonda diplomiga ning selle liikmeid kuni 20 hõbemedaliga.
- 8.3 EJL autasustab Võistlustel kolmandale kohale tulnud võistkonda diplomiga.
- 8.4 EJL autasustab Võistluste 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 Juhul kui Võistlustele pannakse välja piisav arv tütarlaste võistkondi, viiakse nende vahel Võistlused läbi eraldi arvestuses.
- 9.3 2024. aastal viiakse Võistlused läbi 2009.-2012. aastatel sündinutele.
- 9.4 Võistlustel osalemiseks peavad võistkonnad EJL-ile esitama võistkonna registreerimisdokumendid etteantud vormidel ja määratud tähtajaks.



9.5 Alagruppide koosseisud kinnitab Võistluste osakond.

### **Artikkel 10 – Võistkonna registreerimine ja liikmemaks**

10.1 Võistkond registreeritakse Võistlusele läbi ERIS-e, kust 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, kellest vähemalt üks peab olema täisealine;

10.1.3 võistkonna kontaktandmeid

10.1.4 kodustaadioni nime ja mõõtmeid;

10.1.5 väravate suurust;

10.1.6 mängijate arvu koduväljakul.

10.2 Võistkonna registreerimise viimane kuupäev on 24. mai 2024. a (k.a).

10.3 Võistkonna nime ei ole lubatud Võistluste jooksul muuta.

10.4 Võistlustel liikmemaksu ei rakendata.

### **Artikkel 11 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus**

11.1 Võistluste mängus tohib võistkonna eest osaleda mängija, kes on sellesse võistkonda enne mängu algust üles antud.

11.2 Mängijate ülesandmine võistkonda toimub ERIS-e kaudu. Mängija ülesandmiseks ERIS-es peab tema profiilile olema eelnevalt üles laetud dokumendifoto.

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 hooaja jooksul.

11.5 Võistkonda lubatakse üles anda mängijaid, kes on sündinud 2009.-2012. aastatel.

11.6 Ühte võistkonda lubatakse üles anda nii poisse kui ka tütarlapsi. Kui Võistlustele registreerub piisav arv tütarlaste võistkondi ja nende vahel viiakse Võistlused läbi eraldi arvestuses, lubatakse tütarlaste arvestuses osalevatesse võistkondadesse üles anda ainult tütarlapsi.

11.7 Mängija tohib samaaegselt olla üles antud ainult ühte Võistluste võistkonda, kuid hooaja jooksul on mängijal lubatud teha üks üleminek Võistluste siseselt.

11.8 Võistkonda on lubatud üles anda ka 2024. a hooajal Noorte võistlustel ja Eliitliigades üles antud mängijaid.

11.9 Mängija tohib ühel päeval osaleda vaid ühes EJL-i egiidi all toimivas mängus.

## 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 19.2 toodud erandid.
- 12.2 Võistlustel on mänguaeg 2 x 40 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) või 1+8. Mängijate arv väljakul peab olema vastavuses artiklis 19 nimetatud väljaku mõõtmetega. Koduvõistkond määrab mängijate arvu väljakul võistkonna registreerimisel.
- 12.5 Suluseisu mängudes ei fikseerita.
- 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 Võistlustel mängitakse turniirisüsteemis kodus-võõrsil printsibil.
- 13.2 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).
- 13.3 Võrdsete punktide korral paremusjärjestuse määramisel arvestatakse:
  - 13.3.1 väiksemat antud loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arvu turniiritabelis;
  - 13.3.2 omavaheliste mängude punkte;
  - 13.3.3 omavaheliste mängude väravate vahet;
  - 13.3.4 suuremat võitude arvu;
  - 13.3.5 üldist väravate vahet;
  - 13.3.6 suuremat löödud väravate arvu;
  - 13.3.7 loosimistulemust.
- 13.4 Alagruppide arv ning võistkondade arv igas alagrupis otsustakse vastavalt Võistlustele registreerunud võistkondade arvule.
- 13.5 EJL võib muuta võistluste süsteemi lähtudes võistkondade arvust ja asukohast.

## **VI MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE**

### **Artikkel 14 – Mängupäevad**

- 14.1 Võistluste mängud toimuvad 1. juunist kuni 15. oktoobrini.
- 14.2 EJK koostab mängude kalendri, määrates ära kuupäeva, millal mängud peavad olema mängitud.
- 14.3 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 ERISi kaudu.
- 14.4 Mängud peavad olema mängitud EJK-i poolt kalendris määratud kuupäevaks. Juhul kui võistkonnadel ei ole võimalik EJK-i poolt määratud kuupäevaks mängu ära mängida, siis peavad võistkonnad uue kuupäeva e-kirja teel kokku leppima ja koduvõistkond registreerima uue mänguaja ERIS-i kaudu hiljemalt EJK-i poolt kalendris määratud kuupäevaks.
- 14.5 Igal võistkonnal on soovitatavalt üks (1), kuid mitte rohkem kui kaks (2) mängu nädalas.

### **Artikkel 15 – Mängu alguse kellaajad**

- 15.1 Võistlustel alustatakse mängudega mitte varem kui 10.00 ning mitte hiljem kui 20.00.
- 15.2 Mängu algusaja määrab koduvõistkond.
- 15.3 Ausa mängu põhimõtetest lähtuvalt tuleb alustada kõiki mänge kellaajal, mis võimaldab külalisvõistkonnal jõuda mängule.
- 15.4 Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu kuni 15 minutit pärast kokkulepitud mängu algusaega.

### **Artikkel 16 – Mängu ärajäämine**

- 16.1 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.
- 16.2 Kui võistkonnad on saabunud mängupaika ja kohtunik leiab, et mängu ei saa alustada mänguväljaku sobimatuse või halbade ilmastikutingimuste tõttu, jääb mäng ära.
- 16.3 Kui EJK-i poolt määratud kohtunik ei ilmu mingil põhjusel võistluspaika ja EJK-il ei ole võimalik leida talle asendajat, jääb mäng ära.
- 16.4 Ärajäänud mängu uue toimumise aja ja koha lepivad kokku võistkonnad ning koduvõistkond registreerib selle ERISi kaudu hiljemalt ärajäänud mängule järgneva tööpäeva jooksul. Vaidluse korral määrab ärajäänud mängule uue aja EJK, kelle otsus on lõplik.

## **Artikkel 17 – Mängu katkestamine**

- 17.1 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.
- 17.2 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 koduvõistkond ERISes registreerima hiljemalt mängule järgneva tööpäeva jooksul. Vaidluse korral määrab mängu lõpuni mängimiseks uue aja EJL, kelle otsus on lõplik.
- 17.3 Mängu jätkamisel kohaldatakse järgmisi põhimõtteid:
- 17.3.1 mängu jätkatakse samalt seisult, mis see oli mängu katkestamise hetkel;
  - 17.3.2 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;
  - 17.3.3 kõik katkestatud mängul saadud kollased ja punased kaardid kehtivad taasalustatud mängu lõpuni;
  - 17.3.4 katkestatud mängul eemaldatud mängijat ei saa asendada ning mängu peab taasalustama sama arv mängijaid, kui neid oli väljakul mängu katkestamise hetkel;
  - 17.3.5 mängija, kes eemaldati katkestatud mängule järgneval mängul, tohib taasalustatud mängus osaleda;
  - 17.3.6 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 18 – Mängu ärajäämine või katkestamine võistkonna süü tõttu, mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad**

- 18.1 Kui võistkond keeldub mängimisest või kui võistkonna süü tõttu ei ole võimalik mängu läbi viia või lõpuni mängida, arutab vastavat juhtumit EJL-i distsiplinaarorgan, kes võib sanktsioneerida rikkujat ning määrab kindlaks rakendatavad meetmed, mille hulka kuuluvad ka kaotuse määramise ja/või Võistlustelt diskvalifitseerimisega.
- 18.2 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 19 – Nõuded staadionitele**

- 19.1 Võistluste mängu tohib pidada staadionitel, mille mänguväljak võimaldab mängida jalgpalli.
- 19.2 Staadioni mänguväljaku mõõtmed peavad olema:
- a) pikkus 50-60 ja laius 35-40 meetrit, kui mängijate arv väljakul on 7 vs 7;
  - b) pikkus 60-70 ja laius 40-50 meetrit, kui mängijate arv väljakul on 9 vs 9.
- 19.3 Staadioni mänguväljakul peavad olema tähistatud külje-, otsa- ja keskjoon, karistusala ning penaltikoht.
- 19.4 Väravate suurus ristiväljakul on 2 x 5 meetrit ning suurel väljakul normaalmõõtmetega.
- 19.5 Kodumängu korraldav võistkond peab tegema maksimaalseid jõupingutusi, et staadioni mänguväljak oleks mänguks sobiv.
- 19.6 Mängu alustamisega nõustuvad mõlemad võistkonnad mänguväljaku tingimustega. Mänguväljaku tingimustega mittenõustumisel lepitakse kokku uus mänguaeg ja -koht.

## **VIII MÄNGUVORMID**

### **Artikkel 20 – Mänguvormid**

- 20.1 Võistkond kannab ühtset mänguvormi.
- 20.2 Sama värvi mängusärkide korral vahetab särgid külalisvõistkond. Lubatud on kanda ka teist värvi veste.
- 20.3 Numbrid mängusärkidel võivad olla vahemikus 1-99 ja asetsevad mängusärgi seljal.
- 20.4 Mängusärgi seljal olev number peab olema selgelt loetav.
- 20.5 Sponsorite logode arv ja suurus võistkonna mänguvormil ei ole piiratud.

## **IX MÄNGUDE KORRALDAMINE**

### **Artikkel 21 – Mängupallid**

- 21.1 Kodumängu korraldav võistkond tagab mänguks vähemalt kaks (2) punktis 12.6 toodud nõuetele vastavat mängupalli.

### **Artikkel 22 – Turvalisus**

- 22.1 Kodumängu korraldav klubi peab järgima käesolevas juhendis või EJL-i poolt välja antud käitumisjuhistes kehtestatud nõudeid.
- 22.2 Kodumängu korraldav võistkond vastutab turvalisuse ja ohutuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.
- 22.3 Pealtvaatajatel ei ole lubatud viibida mänguväljakul ning alal, mis jääb tribüünide ning väljaku külje- või otsajoone vahele.

- 22.4 Kodumängu korraldav Klubi peab kindlustama, et staadioni territooriumil oleks piisaval arvul käte desinfitseerimise punkte, mis asuksid enimkäidavates kohtades.

### **Artikkel 23 – Meditsiiniline abi**

- 23.1 Igal võistkonnal peab olema mängul kaasas esmaabikott, mis sisaldab järgmist:
- a) kummikindad,
  - b) käärid,
  - c) ühekordsed külmakotid või külmakotid eraldi termoses,
  - d) haavapuhastusvahendid (nt antiseptiline aerosool Acept, 3%-line vesinik-ülihapendilahus),
  - e) haavapuhastuspadjad,
  - f) erineva suurusega plaastrid,
  - g) elastikside,
  - h) steriilsed sidemed;
  - i) käte desinfitseerimise vahend;
  - j) digitaalne termomeeter
- 23.2 Kodumängu korraldav võistkond on vastutav vajaduse korral kiirabi kutsumise eest.

### **Artikkel 24 – Rietusruumid ja pesemisvõimalus**

- 24.1 Võistlustel on rietusruumide ja pesemisvõimaluse olemasolu soovituslik.

## **X MÄNGUGA SEOTUD TOIMINGUD**

### **Artikkel 25 – Võistkondade saabumine**

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

### **Artikkel 26 – Mänguprotokoll**

- 26.1 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.
- 26.2 Mängus osalevad võistkonnad on kohustatud täitma võistkonna koosseisud vastavalt punktile 26.3 ja kinnitama need hiljemalt 15 minutit enne mängu algust.
- 26.3 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.

- 26.4 Ühes kohtumises tohib võistkond mänguprotokolli kanda kuni kaksikümmend (20) mängijat.
- 26.5 Kapteni ja väravavahi nimed tuleb mänguprotokollis tähistada vastavalt K (kapten) ja VV (väravavaht).
- 26.6 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.
- 26.7 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 -:+.
- 26.8 Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisus väljakule vähem mängijaid, kui punktis 26.7 sätestatud, siis mäng lõpetatakse ja vähemusse jäänud võistkonnale arvestatakse kaotus ning vastasvõistkonnale võit, mängutulemuseks märgitakse - : ... (vastaste poolt löödud väravate arv).
- 26.9 Kohtunikul on õigus enne mängu algust, poolajal või pärast mängu identifitseerida mänguprotokolli kantud mängijaid isikut tõendava dokumendi alusel.

### **Artikkel 27 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine**

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

### **Artikkel 28 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele**

- 28.1 Tehnilises alas viibivate isikute nimed ja funktsioonid peavad olema mänguprotokollis välja toodud ning nad peavad viibima mängu ajal selles alas.
- 28.2 Tehnilises alas ei ole lubatud mängu ajal suitsetada.
- 28.3 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 29 – Mänguprotokolli täitmine ja edastamine EJK-ile**

- 29.1 Pärast mängu lõppu lõppu (mitte hiljem kui 24 tundi) 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:

29.1.1 mängija eksimus, mille tagajärjel tuli mängijale näidata kollast või punast kaarti või ta mängust kõrvaldada;

29.1.2 varumängija, ametiisiku või pealtvaataja ebasportlik käitumine;

29.1.3 kõik muud vahejuhtumid.

29.2 Võistkonna esindaja on kohustatud pärast mängu lõppu tutvuma mänguprotokolliga EJL-i kodulehel veendumaks, et kõik mängusündmused on õiged. Kuni 72 tundi pärast mängu lõppu on võistkonna esindajatel õigus paranduste tegemiseks saata e-kiri aadressile rahvaliiga@jalgpall.ee.

## **XI KOHTUNIKUD**

### **Artikkel 30 – Kohtunikud**

30.1 Mängukohtuniku(d) tagab koduvõistkond lisades kohtuniku(de) nime(d) ERIS-es mänguprotokollile.

30.2 On soovitatav, et koduvõistkonna poolt mängule määratud kohtunik on läbinud jalgpallikohtunike baaskursuse.

### **Artikkel 31 – Kohtunike saabumine mängupaika**

31.1 Kohtunikud peavad mängupaika saabuma vähemalt 15 minutit enne mängu algust.

### **Artikkel 32 – Kohtunike hilinemine/mitteilmumine**

32.1 Kui koduvõistkond ei ole taganud mängule kohtuniku, arvestatakse koduvõistkonnale kaotus ja vastasvõistkonnale võit.

### **Artikkel 33 – Kohtuniku terviserike**

33.1 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 16 või 17.

## **XII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE**

### **Artikkel 34 – EJL-i distsiplinaareeskirjad**

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

### **Artikkel 35 – Hoiatused ja eemaldamised**

35.1 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.

35.2 Mängus saadud hoiatused kehtivad mängu lõpuni ja ei kandu ühest mängust teise.



- 35.3 EJL ei ole kohustatud teavitama võistkondi mängudes saadud hoiatustest ja eemaldamistest. Mängijate saadud hoiatuste ja eemaldamiste arvestuse eest vastutab võistkond.

### **Artikkel 36 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele**

- 36.1 Osavõtvad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta juhendi punktis 25.1 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 (-: +).
- 36.2 Loobumiskaotuse puhul jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused. Vastasvõistkonna karistused loetakse kantuks. Ühe hooaja jooksul kaks loobumiskaotust andnud võistkond diskvalifitseeritakse.
- 36.3 Kui võistkond diskvalifitseeritakse või loobub võistlustel osalemisest 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.
- 36.4 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). Vastasvõistkonna poolt löödud väravad jäävad kehtima, samuti jäävad jõusse kõik mängus saadud eemaldamised. Määrusi rikkunud võistkonna diskvalifitseeritud mängijate, sh mängus osalenud mängija, eelnevad karistused loetakse kantuks.
- 36.5 Juhendi punkti 14.4 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 vastasvõistkonna kirjaliku tõestuse olemasolul teeb EJL otsuse mängutulemuse osas juhtumi põhiselt.

### **Artikkel 37 – Protesti esitamine**

- 37.1 Protesti saab esitada:
- a) kohtuniku ilmse vea korral otsuse tegemisel vale isiku suhtes;
  - b) kohtunikupoolsel mängureeglite jämedal rikkumisel, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust;
  - c) mõne muu erakordse sündmuse korral, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust.
- 37.2 Protesti ei saa esitada kohtuniku poolt langetatud faktiliste otsuste vastu.

- 37.3 Võistkond peab kohtunikku protesti sisseandmisest teavitama mängu lõppedes, misjärel kohtunik märgib 15 minuti jooksul ERIS-e mänguprotokolli märkuste lahtrisse info protesti sisseandmise kohta.
- 37.4 Protesti esitamisel tuleb hiljemalt 24 tunni jooksul peale mängu lõppu võistkonnal saata kirjalikult pikem selgitus distsiplinaarinspektorile e-posti aadressil [fp@jalgpall.ee](mailto:fp@jalgpall.ee) koos maksekorralduse koopiaga. Protesti sisseandja on kohustatud protestiga seotud dokumendid saatma samaks tähtjaks ka vastaspoolele, et vastaspool saaks koostada asjasse puutuva omapoolse selgituse.
- 37.5 Protest, mis ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu.
- 37.6 Protesti esitamisel tuleb 24 tunni jooksul maksta EJK-i arveldusarvele kautsjon, mille suurus on 100 eurot.
- 37.7 Protesti rahuldamisel kautsjon tagastatakse.
- 37.8 Protesti arutamine toimub EJK-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis sätestatud protseduureegleid järgides.
- 37.9 Protesti suhtes tehtud otsusele rakendatakse EJK-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis distsiplinaarorgani otsuse kohta sätestatud.

### **XIII LÕPPSÄTTED**

#### **Artikkel 38 – Vaidluste lahendamine**

- 38.1 Juhendist tulenevate vaidluste lahendamiseks kohaldatakse EJK-i põhikirja IV peatükis sätestatud.

#### **Artikkel 39 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid**

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

#### **Artikkel 40 – Jõustumine**

- 40.1 Käesolev juhend on kinnitatud EJK-i juhatuse poolt 17.05.2024 ja kehtib 2024. aasta hooajal.

## LISA 1 – Aus mäng

### Ausa mängu määratlus

Aus mäng väärtustab ausas konkurentsivõit saavutatud tulemust. Ausa mängu kontseptsioonis tegutsevad isikud lojaalsuse, ausameelsuse, sportlikkuse ja eetika printsiipe järgides. Aus mäng välistab pettuse, äraostmise, korruptsiooni, dopingut, vägivalda (nii füüsilise kui moraalse), 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 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 korraldatavatel võistlustel, milles osaleb tema või tema lähedase isiku võistkond. Kasu saamise all mõistetakse nii finantsilist kui igasugust muud kasu;
- kasutab ja/või edastab teistele talle tema jalgpallilise tegevuse kaudu teatavaks saanud mitteavalikku infot, teeb ebaeetilisi avaldusi, kutsub üles provokatiivsele käitumisele, rikub või võib oma käitumisega rikkuda jalgpalli mainet või EJL-i poolt tunnustatud mängu või võistluste aususe põhimõtet;
- rikub oma käitumisega üldisi häid käitumisnorme- ja tavaid;

- edastab spordiüritusel ükskõik millisel viisil üritusega sobimatu sõnumi, sh poliitilise või solvava jms;
- ei järgi EJK-i ja/või tema organite (sh distsiplinaarorganite) poolt tehtud otsuseid või juhiseid või 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 EJK-i temale tehtud ettepanekust mõjutada mängu või võistluse käiku ja/või tulemust;
- vabatahtlikult ja viivitamatult ei teavita EJK-i ükskõik millisest talle teada olevast rikkumisest ülaltoodud käitumispõhimõtetes.

## LISA 2 – Rahvaliiga võistkonna kinnitus

Osaledes Eesti 2024. a jalgpalli rahvaliigas kohustume ja tagame, et võistkonna mängijad, treenerid, esindajad, ametiisikud ja kõik isikud, kes täidavad mängul võistkonna 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 koosõlas vastu võetud otsuseid;

## Vahekohtu kokkulepe

Osaledes Eesti 2024. a jalgpalli rahvaliigas kohustume ja tagame, et võistkonna mängijad, treenerid, esindajad, ametiisikud ja kõik isikud, kes täidavad võistkonna 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).

Võistkonna nimi:

Võistkonna esindaja:

Allkiri:

Koht/Kuupäev: