

# **Eesti 2011.a meistrivõistluste Meistri- ja Esiliiga juhend**

## SISUKORD

<b>SISUKORD</b> .....	<b>2</b>
<b>SISSEJUHATUS</b> .....	<b>5</b>
<b>I ÜLDSÄTTED</b> .....	<b>5</b>
Artikkel 1 – Reguleerimisala .....	5
Artikkel 2 – Organiseerimine .....	5
<b>II OSAPOOLTE KOHUSTUSED</b> .....	<b>5</b>
Artikkel 3 – EJL-i kohustused .....	5
Artikkel 4 – Jalgpalliklubide kohustused .....	5
Artikkel 5 – Mängijate kohustused .....	7
<b>III AUTASUSTAMINE</b> .....	<b>7</b>
Artikkel 6 – Karikad .....	7
Artikkel 7 – Medalid ja diplomid .....	8
<b>IV OSAVÕTJAD, VÕISTLUSTE SÜSTEEM JA ÜLEMINEKUMÄNGUD</b> .....	<b>8</b>
Artikkel 8 – Võistlustest osavõtjad .....	8
Artikkel 9 – Ringide arv .....	9
Artikkel 10 – Võistluste süsteem .....	9
Artikkel 11 – Üleminekumängud .....	10
<b>V REGISTREERIMINE JA LIIGA LIIKMEMAKS</b> .....	<b>10</b>
Artikkel 12 – Võistkonna registreerimine .....	10
Artikkel 13 – Liiga liikmemaks .....	10
Artikkel 14 – Mängijate nimeline registreerimine ja õigus osaleda mängus .....	11
<b>VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD</b> .....	<b>14</b>
Artikkel 15 – Mängupäevad .....	14
Artikkel 16 – Mängu alguse kellaajad .....	14
Artikkel 17 – Võistkondade saabumine .....	14
<b>VII STAADIONID</b> .....	<b>14</b>
Artikkel 18 – Nõuded staadionitele .....	14
Artikkel 19 – Ohutus .....	15
Artikkel 20 – Staadionite hindamine .....	15
Artikkel 21 – Nõuded kunstmuruväljakutele .....	15
Artikkel 22 – Valgustus .....	16
Artikkel 23 – Kell ja tabloo .....	16
Artikkel 24 – Tehniline ala ja vahetusmängijate pink .....	17
Artikkel 25 – Kodustaadioni vahetamine .....	17
Artikkel 26 – Sobimatud mänguväljakud ja halb ilm .....	17
<b>VIII MÄNGUREEGLID JA PROTOKOLLI TÄITMINE</b> .....	<b>17</b>
Artikkel 27 – Mängureeglid .....	17
Artikkel 28 – Mängupallid .....	17
Artikkel 29 – Mänguprotokoll .....	18
Artikkel 30 – Protokollis esitatud mängijate asendamine .....	18

Artikkel 31 – Mängijate vahetamine .....	19
Artikkel 32 – Vaheaeg poolaegade vahel .....	19
Artikkel 33 – Penaltlöögid .....	19
<b>IX KOHTUNIKUD JA MÄNGUINSPEKTORID .....</b>	<b>20</b>
Artikkel 34 – Määramine .....	20
Artikkel 35 – Kohtunike saabumine mängupaika .....	20
Artikkel 36 – Kohtunike hilinemine .....	20
Artikkel 37 – Kohtuniku terviserike .....	20
Artikkel 38 – Mänguprotokolli edastamine EJL-ile.....	20
Artikkel 39 – Mänguinspektorid .....	21
Artikkel 40 – Kohtunike turvalisus .....	21
<b>X MÄNGUVORMID .....</b>	<b>21</b>
Artikkel 41 – Mänguvormid.....	21
Artikkel 42 – Mänguvormide kinnitamine.....	21
Artikkel 43 – Sponsorite logod mänguvormil .....	22
<b>XI MÄNGUDE KORRALDUSLIKUD PÕHIMÕTTED .....</b>	<b>22</b>
Artikkel 44 – Mängueelse informatsiooni ankeet.....	22
Artikkel 45 – Mängueelne koosolek.....	22
Artikkel 46 – Maskotid .....	22
Artikkel 47 – Ausa mängu tunnustamine .....	23
Artikkel 48 – Turvalisus .....	23
Artikkel 49 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele .....	23
Artikkel 50 – Meditsiiniline abi .....	24
Artikkel 51 – Neljanda kohtuniku varustus .....	24
Artikkel 52 – Pallipoisid .....	24
Artikkel 53 – Piletimüük.....	24
Artikkel 54 – Teadustus.....	24
Artikkel 55 – Mängukava .....	24
Artikkel 56 – Toitlustus .....	25
Artikkel 57 – Pealtaatajate aruanne.....	25
Artikkel 58 – Kodumängude salvestamine .....	25
<b>XII MÄNGU ÄRAJÄÄMINE JA KATKESTAMINE.....</b>	<b>25</b>
Artikkel 59 – Mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad.....	25
Artikkel 60 – Mängu katkestamine .....	25
Artikkel 61 – Olukorra väljumine kontrolli alt .....	26
<b>XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE. DOPING .....</b>	<b>26</b>
Artikkel 62 – EJL distsiplinaareeskirjad .....	26
Artikkel 63 – Hoiatused ja eemaldamised .....	26
Artikkel 64 – Protesti esitamine .....	28
Artikkel 65 – Apellatsiooni esitamine.....	28
Artikkel 66 – Doping .....	28
<b>XIV MEEDIA.....</b>	<b>28</b>
Artikkel 67 – Suhtlemine meediaga.....	28
Artikkel 68 – TV ülekanded .....	30
<b>XV TURUNDUSALASED SÄTTED.....</b>	<b>30</b>
Artikkel 69 – Kommertsõigused .....	30

Artikkel 70 – Reklaam mängupaikades .....	30
Artikkel 71 – Muud võistlustega seotud reklaammaterjalid.....	31
Artikkel 72 – Intellektuaalomandi õigused .....	31
<b>XVI LÕPPSÄTTED.....</b>	<b>31</b>
Artikkel 73 – Spordi Arbitraažikohus (CAS).....	31
Artikkel 74 – Ettearvamatud asjaolud.....	31
Artikkel 75 – Lisad.....	31
Artikkel 76 – Jõustumine .....	31
<i>LISA I: Aus mäng.....</i>	<i>32</i>
<i>LISA II: EJL-i reklaambännerite paigutus .....</i>	<i>36</i>

## **SISSEJUHATUS**

Eesti meistrivõistlused on Eesti Jalgpalli Liidu (edaspidi EJL) põhikirjaga sätestatud klubidevahelised võistlused, kus selgitatakse Eesti meister, üldine paremusjärjestus ning UEFA karikasarjades osalevad klubid.

## **I ÜLDSÄTTED**

### **Artikkel 1 – Reguleerimisala**

Käesoleva juhendi reguleerimisalasse kuuluvad Eesti meistrivõistlustel Meistri- ja Esiliigas osalevate osapoolte õigused, kohustused ja vastutus.

### **Artikkel 2 – Organiseerimine**

1. Eesti jalgpalli meistrivõistlusi organiseerib ja juhib Eesti Jalgpalli Liit.
2. EJL korraldab Eesti meistrivõistlusi Meistri- ja Esiliigas (edaspidi võistlused) igal aastal.
3. EJL-i peasekretär (edaspidi: peasekretär) on kõrgeim tegevjuhtimisorgan. Ta vastutab kõigi otsuste eest, mis puudutavad käesolevat juhendit, välja arvatud kontrolli ja distsiplinaarküsimustega seotud otsuste eest. Peasekretär delegeerib osa talle juhatuse poolt määratud kohustustest Meistri- ja Esiliiga tegevjuhile.
4. Võistlustega seotud küsimuste käsitlemisel on pädevad järgmised organid:
  - a) tippjalgpalli komisjon toetab peasekretäri kõigis võistlustega seotud küsimustes nõustajana;
  - b) kohtunike komisjon korraldab kohtunike ja mänguinspektorite tegevust (peatükk IX).
5. Võistlusi viib läbi EJL-i võistluste osakond vastavalt käesolevale juhendile.
6. Distsiplinaar- ja apellatsioonikomisjon käsitlevad kontrolli ja distsipliiniga seotud küsimusi vastavalt Distsiplinaarkomisjoni põhimäärusele.
7. Litsentsikomisjon ja litsentsiasjade apellatsioonikomisjon võivad rakendada klubide suhtes distsiplinaarmeetmeid vastavalt EJL-i klubide litsentseerimise korrale, kui klubid ei täida litsentseerimise tingimusi.

## **II OSAPOOLTE KOHUSTUSED**

### **Artikkel 3 – EJL-i kohustused**

1. EJL loob parimad tingimused võistluste korraldamiseks. Need tingimused puudutavad muuhulgas võistluste edendamist, kooskõlastamist ja administreerimist, võistlejate registreerimist, loa andmist võistlustel osalemiseks, võistlussüsteemi, Mängureegleid, kohtunike tegevust, kontrolli ja distsiplinaarküsimusi ning kommertsõiguste kasutamist.
2. EJL kannab võistluste administreerimise kulud, k.a mängukohtunike ja mänguinspektorite tasustamise kulud.

### **Artikkel 4 – Jalgpalliklubide kohustused**

1. Võistlustel osaledes kohustuvad klubid:

- a) järgima EJL-i põhikirja, juhendeid, otsuseid ja muid EJL-i poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente;
  - b) järgima FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
  - c) järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes EJL-i põhikirjas ning muudes EJL-i dokumentides ette nähtud vaidluste lahendamise korda ning täitma vaidluse lahendanud organi otsust;
  - d) pöörduma vaidlusosalases küsimuses lõpliku (viimase astme) lahendi saamiseks, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJL-il pädevus, mitte tavakohtusse, vaid sõltumatusse, erapooletusse, Eesti seaduse alusel asutatud ja Eestis tegutsevasse jalgpallialasesse vahekohtusse, tunnustama selle otsust lõplikuna ning seda täitma;
  - e) tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes Šveitsis Lausanne's asuva Rahvusvahelise Spordi Arbitraažkohtu (CAS) jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (Code of Sports-related Arbitration of the CAS).
2. Klubid vastutavad oma mängijate, ametnike, liikmete, toetajate ja mängude juures ametikohustusi täitvate isikute käitumise eest.
  3. Kodumängu korraldab klubi vastutab korra ja turvalisuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu. Kodumängu korraldab klubi võidakse rikkumiste eest võtta vastutusele ja distsiplinaarkorras karistada.
  4. Kodumängu korraldab klubi vabastab EJL-i igasuguste kahjutasunõuete maksimisest või kohustustest kolmandate isikute suhtes, mis mängude korraldamisel tekivad, olenemata sellest, kas vastav mäng tegelikult toimus või ei toimunud, välja arvatud juhul, kui mäng ei toimunud kohtunike mitteilmumise tõttu.
  5. Mänge võidakse korraldada vastuvõtva klubi väljakul või mõnel teisel väljakul, mis asub vastuvõtva klubi linnas või mõnes teises linnas, või juhul kui EJL-i juhatus ja/või EJL-i distsiplinaarkomisjon langetavad vastava otsuse, ka mõnes teises kohas. Kui mäng korraldatakse mõnel teisel väljakul, mis asub samas linnas või mõnes teises linnas, on vaja mängupaigale saada peasekretäri heakskiit.
  6. Kodumängu korraldab klubi peab mängud korraldama EJL-i juhendite kohaselt. Klubi loetakse ainuisikuliselt vastutatavaks kõikide mängu korraldamisega seotud kohustuste täitmise eest, kui EJL-i juhatus ei ole otsustanud teisiti.
  7. Kodumängu korraldab klubi kannab kõik mängu korraldamisega seotud kulud, v.a. mängukohtunike ja mänguinspektorite kulud.
  8. Külalisvõistkonna klubi kannab kõik võistkonna lähetuskulud.
  9. Klubid on kohustatud tasuma tähtaegselt kõik käesolevast juhendist ning distsiplinaarkomisjoni otsustest tulenevad maksud, trahvid ja tasud.
  10. Kõik klubid annavad tasuta EJL-le õiguse mitteäriksel eesmärgil edendustegevuseks kasutada ning volitada teisi kasutama võistlustel osalevate klubide kõigi mängijate ja ametnike fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (kaasa arvatud nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos klubi nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (kaasa arvatud särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).

11. Klubidel ei ole volitusi tegutseda EJL-i või Eesti meistrivõistluste nimel EJL-i eelneva kirjaliku loata.

### **Artikkel 5 – Mängijate kohustused**

1. Osaledes võistlustel mängijad kohustuvad:
  - a) kinni pidama lojaalsuse, ausameelsuse ja sportlikkuse printsiipidest vastavalt Ausa mängu (inglise keeles Fair Play) põhimõtetele;
  - b) tunnustama kehtivaid jalgpallireegleid, mis on vastu võetud FIFA ja IFAB poolt;
  - c) täitma EJL-i, FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
  - d) järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes, mis on seotud või tekivad seoses EJL-i põhikirja või muude EJL-i dokumentide täitmisega, käesolevas juhendis ning muudes EJL-i dokumentides ette nähtud vaidluste lahendamise korda; 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;
  - e) 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);
  - f) mitte osalema ei otseselt ega kaudselt, ei ise ega oma sugulaste või tuttavate kaudu Eesti jalgpalliga seotud mistahes ennustusmängudes või kihlvedudes ja teavitama igast temale teadaolevast vastavast katsest otsekohe EJL-i pesekretäri või presidenti.
2. Kõik mängijad annavad tasuta EJL-le õiguse mitteäriksel eesmärgil edendustegevuseks kasutada ning volitada teisi kasutama võistlustel osalevate klubide kõigi mängijate ja ametnike fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (kaasa arvatud nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos klubi nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (kaasa arvatud särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).

## **III AUTASUSTAMINE**

### **Artikkel 6 – Karikad**

1. EJL autasustab Meistriliiga võitjaks tulnud klubi Eesti Meistri rändkarikaga.
2. Võitja on vastutav karika korrashoidmise eest. Juhul kui karikas kaotatakse või kahjustatakse, hüvitab klubi EJL-le kõik taastamisega seotud kulud. Klubi peab tagastama täiuslikus seisukorras karika EJL-le üks kuu enne meistrivõistluste viimase vooru mängu. EJL vastutab võitjaks tulnud klubi nime karikale graveerimise eest.

3. Rändkarikas saab jäädavalt selle klubi omaks, kes on trofee võitnud järjest kolm korda või kokku viis korda. Kui karikas on võidetud jäädavalt, paneb EJL välja uue karika ning algab uus arvestus.
4. Kui võistluste korraldamine ei ole mingil põhjusel võimalik, peab viimane võitja rändkarika tagastama EJL-le.
5. Teisele ja kolmandale kohale tulnud klubile antakse 2. ja 3. koha karikad.
6. Meistriliiga võitja võib lasta teha trofeest koopia juhul, kui sellele on selgelt märgitud, et tegu on koopiaga, ja kui selle suurus ei ületa 4/5 originaalkarika suurusest.
7. EJL autasustab Esiliiga võitjat ning 2. ja 3. kohale tulnud võistkondi karikatega.

#### **Artikkel 7 – Medalid ja diplomid**

1. Meistriliiga võitjaks tulnud klubile antakse 30 kuldmedalit ja 1. koha diplomit, teisele kohale tulnud klubile 30 hõbemedalit ja 2. koha diplomit ning kolmandale kohale tulnud klubile 30 pronksmedalit ja 3. koha diplomit.
2. Esiliiga võitjaks tulnud klubile antakse 30 1. koha diplomit, teisele kohale tulnud klubile 30 2. koha diplomit ning kolmandale kohale tulnud klubile 30 3. koha diplomit.
3. Pärast igat viiendat meistritiitlit on meeskonnal õigus paigaldada üks täht mängusärkide rinnal oleva klubi logo kohale.

### **IV OSAVÕTJAD, VÕISTLUSTE SÜSTEEM JA ÜLEMINEKUMÄNGUD**

#### **Artikkel 8 – Võistlustest osavõtjad**

1. Võistlustest võivad osa võtta kõik võistkonnad, kes aktsepteerivad EJL põhikirja, käesolevat juhendit ning teisi EJL poolt välja antud normdokumente ja on tasunud tähtjaks liiga liikmemaksu.
2. Meeste Meistriliigasse lubatakse kümme võistkonda. Need on eelmise hooaja Meistriliiga 1.-8. võistkond, Meistriliiga üleminekumängude võitja ning Esiliiga 1. koht. Meistriliigas osalemiseks peab klubi olema litsentseeritud.
3. Esiliiga kümne meeskonna hulka lubatakse eelmise hooaja meistrivõistluste Meistriliiga 10. koht, Meistriliiga üleminekumängude kaotaja, Esiliiga 3.–7. kohtadele tulnud meeskonnad, Teise liiga piirkondade võitjad ning Esiliiga üleminekumängude võitja. Esiliigas osalemiseks peab klubi olema litsentseeritud.
4. Litsentsi puudumisel saab võistkond mängida Teises liigas ning vastavat litsentsi omav Teise liiga võistkond tõuseb Esiliigasse ning vajadusel esimene Meistriliigast välja jäänud Esiliiga võistkond Meistriliigasse.
5. Kui Meistriliiga võistkonna duubelvõistkond osaleb Esiliigas sama klubi nime all (s.o niinimetatud II võistkonnana), ei saa see võistkond tõusta Meistriliigasse. Meistriliigasse tõusmise aluseks saab sellisel juhul Esiliiga lõpptabel, kus Meistriliiga klubi II võistkonna kohta ei arvestata. Kui Meistriliiga võistkond langeb Esiliigasse ning mängib järgmisel hooajal Esiliigas ja II võistkond jääb Esiliigasse püsima, siis langeb II võistkond Esiliigast välja Teise liigasse sõltumata saavutatud kohast.



6. Võistlustel osalejate nimekirja kantakse ainult EJL poolt litsentseeritud klubid. Litsentseerimine toimub vastavalt EJLi klubide litsentseerimise korrale.
7. Võistlustel osalejate nimekirja arvatakse klubid, kes on esitanud EJL-le taotluse viimase poolt etteantud vormil ja määratud tähtajaks.
8. Iga klubi võib ühes liigas välja panna vaid ühe võistkonna.
9. Kui klubi loobub võistlustel osalemast enne meistrivõistluste algust, saab osalemise õiguse klubi, kes saavutas eelmise hooaja meistrivõistlustel kõrgema koha.
10. Meistri- ja Esiliiga koosseisud kinnitab EJL-i juhatus.

### **Artikkel 9 – Ringide arv**

Võistlused koosnevad neljaringilisest turniirist, millest kaks ringi mängitakse kevadel ja kaks sügisel. Igas ringis on 9 vooru. Võistlused viiakse läbi turniirisüsteemis kodus-väljas printsiibil.

### **Artikkel 10 – Võistluste süsteem**

1. Võistlustel selgub võistkondlik paremusjärjestus saavutatud punktide üldsumma järgi, kusjuures võit annab 3 punkti, viik 1 punkti ja kaotus 0 punkti. Võistkonnale, kes annab loobumiskaotuse või kelle mäng tühistatakse, arvestatakse kaotus ja tabelisse märgitakse - : + (tühistatud mängu korral vastase löödud väravate arv).
2. Meistriliiga kahe esimese meeskonna punktide võrdsuse korral viiakse esikoha selgitamiseks nende vahel läbi lisamäng (koos lisaajaga) ja selle viigilise tulemuse korral selgitatakse võitja viie penaltilöögi tulemuse põhjal. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse penaltilöövide löömist kuni võitja selgumiseni. Kui võrdselt punkte on esimesel kolmel või enamal meeskonnal, viiakse esikoha selgitamiseks läbi lisaturniir nende võistkondade vahel.
3. Meistriliiga ülejäänud kohtade, samuti Esiliiga kõikide kohtade paremusjärjestuse määramisel võrdsuste punktide korral arvestatakse:
  - a) väiksemat antud loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arvu turniiritabelis;
  - b) suuremat võitude arvu;
  - c) omavaheliste mängude punkte;
  - d) omavaheliste mängude väravate vahet;
  - e) üldist väravate vahet;
  - f) suuremat löödud väravate arvu.
4. Meistriliiga 10. koht langeb Esiliigasse, 9. koht mängib üleminekumänge karikasüsteemis kodus-väljas printsiibil Esiliiga 2. kohaga. Üleminekumängud toimuvad sügisel pärast meistrivõistluste lõppu.
5. Esiliiga 1. koht tõuseb Meistriliigasse, 2. koht mängib üleminekumänge kodus-väljas printsiibil Meistriliiga 9. kohaga.
6. Esiliiga 9. ja 10. koht langevad Teise liigasse, 8. koht mängib üleminekumänge kodus-väljas printsiibil Teise liiga piirkondades 2. kohale tulnud võistkondade omavaheliste mängude võitjaga.
7. Võistlused katkestanud või diskvalifitseeritud võistkond saab järgmistel meistrivõistlustel osaleda aste madalamas liigas kui see, kuhu ta oleks turniiril

viimaseks jäädes langenud. Meistrivõistlused vahele jätnud võistkond saab uuesti alustada kõige madalamast liigast.

### **Artikkel 11 – Üleminekumängud**

1. Üleminekumängudel kehtivad kõrgemas liigas osaleva võistkonna liiga mängude läbiviimise nõuded.
2. Üleminekumängudel mängitakse esmalt turniiritabelis madalamal oleva võistkonna koduväljakul.
3. Üleminekumängudel mängitakse karikasüsteemis kodus-väljas printsiibil. Üleminekumängude võitja on võistkond, kes lööb kahe mängu kokkuvõttes rohkem väravaid. Kahe mängu kokkuvõttes viigilise tulemuse korral on võitja see võistkond, kes suudab kahe mängu kokkuvõttes lüüa rohkem väravaid vastase koduväljakul. Kui ka siis on võistkonnad võrdses seisus, mängitakse pärast teist mängu lisaeg 2x15 minutit. Üleminekumängude lisaaja järel loetakse võitjaks võistkond, kes lööb lisaaja jooksul rohkem väravaid. Kui lisaajal võitja ei selgu, selgitatakse võitja viie penaltilöögi tulemuse põhjal. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse penaltilöövide löömist kuni võitja selgumiseni.
4. Esimesel üleminekumängul diskvalifitseeritud või loobumiskaotuse andnud võistkond loetakse üleminekumängude kaotajaks. Juhul kui teisel üleminekumängul võistkond diskvalifitseeritakse või annab loobumiskaotuse, loetakse see võistkond kaotajaks sõltumata esimese mängu tulemusest.

## **V REGISTREERIMINE JA LIIGA LIIKMEMAKS**

### **Artikkel 12 – Võistkonna registreerimine**

1. Võistkondade registreerimiseks on vaja EJL-i võistluste osakonda esitada järgmised dokumendid:
  - a) EJL-i vormil võistkonna avaldus-ankeet ning klubi ankeet ühes eksemplaris;
  - b) kodustaadioni hindamise akt;
  - c) klubi kohustuste ja heakskiidu kinnitus;
2. Võistkonna registreerimisdokumentide esitamise viimane kuupäev on 15. detsember või sellele eelnev tööpäev. Hilinejaid registreeritakse võistlustele ainult EJL-i juhatuse otsuse alusel ja nende liiga liikmemaks on kahekordne.
3. Võistluste jooksul ei ole lubatud muuta võistkonna nime.

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

1. Liiga liikmemaksu tasumine on Meistri- või Esiliigasse registreerimise aluseks.
2. Võistlustel on kehtestatud liiga liikmemaks, mis on võistkonna kohta:
  - a) Meistriliigas 10 miinimumpalka (edaspidi MP);
  - b) Esiliigas 8 MP.
3. Liiga liikmemaksude suuruse arvutamise aluseks on Eesti Vabariigi valitsuse poolt kehtestatud miinimumpalk meistrivõistluste jooksu aasta 1. jaanuari seisuga. Liiga liikmemaks (esitada maksekorralduse koopia või maksta koha peal) peab olema tasutud 10. jaanuariks või sellele eelnenud tööpäevaks.
4. Kõik eelmiste hooegade võlgnevused tuleb tasuda hiljemalt 31. detsembriks.

## **Artikkel 14 – Mängijate nimeline registreerimine ja õigus osaleda mängus**

1. Võistkondade mängijate nimeline registreerimine toimub võistluste osakonna poolt määratud graafiku alusel liigade kaupa ning alljärgnevates punktides sätestatud tähtaegadel.
2. Mängijate registreerimist uueks hooajaks alustatakse esimesel tööpäeval pärast 10. jaanuarit.
3. Mängijaid saab võistlustele registreerida kuni esimese Meistriliiga mängu eelneva tööpäeva kella 17.00-ni.
4. Võistlustel on lisaks lubatud uute mängijate registreerimine ning mängijate ümberregistreerimine alates 1. juulist kuni 31. juulini või sellele eelneva tööpäeva kella 17.00-ni.
5. Samad registreerimistähtjad kehtivad ka teistest jalgpalliliitudest tulevate mängijate registreerimise korral.
6. Teistest jalgpalliliitudest tulevate mängijate registreerimise aluseks on rahvusvahelise ülemineku sertifikaadi ehk transferi olemasolu.
7. Teisest jalgpalliliidust tulevaks mängijaks loetakse lisaks välismaalastele ka Eestist teise riiki mängima siirdunud ja tagasipöörduvat mängijat.
8. Pärast mängija juulikuist ümberregistreerimist Meistriliigast Esiliigasse või Teise liigasse, Esiliigast Teise liigasse, Meistriliigast teise Meistriliiga võistkonda või Esiliigast teise Esiliiga võistkonda, ei tohi mängija seitsme järgneva kalendripäeva jooksul osaleda võistlustel, v.a. ümberregistreerimine põhi- ja duubelvõistkonna vahel.
9. Võistluste käigus on lubatud duubel- ja järelkasvuvõistkonna mängijate registreerimine põhivõistkonda ainult juhul, kui mängija oli madalamasse liigasse või järelkasvuvõistkonda registreeritud enne kõrgema liiga registreerimistähtaja lõppu.
10. Võistlustel osalevate mängijate nimeliseks registreerimiseks esitab võistkonna volitatud esindaja isiklikult EJL-i võistluste osakonda järgmised dokumendid:
  - a) võistkonna käes olevad mängijate ankeedid ning esmakordselt registreeritavate mängijate ankeedid koos mängija allkirja ja originaalfotoga kahes eksemplaris
  - b) uute mängijate ja mängijate, kelle isikutunnistus on aegunud, passi või ID-kaardi koopiaid;
  - c) koopiaid Eesti kodakondsuseta mängijate ning Euroopa Liidu ja Euroopa Majanduspiirkonna liikmesriigi kodakondsuseta mängijate elamislubadest;
  - d) koopiaid Eesti kodakondsuseta ning Euroopa Liidu ja Euroopa Majanduspiirkonna liikmesriigi kodakondsuseta mitteamatöömängijate elamislubadest töötamiseks;
  - e) mängija registreerimisel uude klubisse eelmise klubi kirjaliku nõusoleku või üleminekulepingu koopia;
  - f) koopia mängija õnnetusjuhtumikindlustuse poliisist, mis kehtib vähemalt hooaja lõpuni;
  - g) arstliku kontrolli läbiviinud arsti otsuse mängija tervisliku seisundi kohta.
11. Registreerimisel esitatud dokumentide õigsuse ja mängija vastavuse eest registreerimistingimustele vastutab klubi.
12. Mängijat, kelle dokumendid on esitamata või puudulikud, ei registreerita.
13. Võistlusteks lubatakse ühte võistkonda registreerida kuni 30 mängijat, kuid mitte vähem kui 7 mängijat.
14. Mängija nimelise registreerimise eelduseks on mängijal kehtiva jalgpalluri litsentsi olemasolu.

15. Eesti meeste meistrivõistlustele lubatakse registreerida mängijaid, kes on sündinud 1995 aastal või varem.
16. Mängijad, kes on sündinud 1993. aastal või hiljem tohivad ühe kalendrinädala jooksul mängida 2 mängus. Mängude hulka ei loeta mängimist rahvuskoondise mängus. Ühel kalendripäeval võib mängida ainult ühes mängus.
17. Mängija tohib terve kalendriaasta jooksul olla registreeritud kuni kolme jalgpalli klubisse. Selle perioodi jooksul tohib ta ametlikes kohtumistes mängida kuni kahe klubi eest. Ametlikeks kohtumisteks loetakse rahvuslikke meistri- ja karikavõistlusi ning rahvusvahelisi võistlusi, kuid mitte sõprus- ja kontrollmänge. Samuti ei lähe arvesse põhivõistkonna mängija osalemine duubelvõistkonna mängudes ning duubelvõistkonna mängija osalemine põhivõistkonna mängudes.
18. Võistlustel osalevatesse võistkondadesse lubatakse noorte meistrivõistlustel osalevaid mängijaid registreerida ainult selle klubi, kellele kuuluvad noormängija õigused, juhatusel kirjalikul loal. Juhul, kui noormängija on registreeritud täiskasvanute võistkonda, ei saa teda enam kasutada järelkasvuvõistkonna mängijana mõnes muus täiskasvanute võistkonnas.
19. Juhul kui 1992 aastal sündinud mängija on registreeritud noorte meistrivõistlustel A vanuseklassi, siis ei tohi ta osaleda täiskasvanute meistrivõistlustel.
20. Pärast mängijate nimelist registreerimist antakse võistkonnale kinnitatud registreerimislehe ja mängijate kaartide üks eksemplar.
21. Meistriliigas võivad osaleda ainult mitteamatöörmängija lepingut omavad Eesti kodakondsust mitteomavad mängijad. Erandina lubatakse amatööridena Meistriliigas osaleda mängijatel, kes omavad Eestis välja antud välismaalase passi ja Eesti kodakondsust mitteomavatel mängijatel, kes on mänginud Eesti jalgpalli meistrivõistlustel vähemalt 7 hooaega.
22. Meistriliiga mängijatel ja Esiliiga mängijatel, kes on sündinud 1989. aastal või hiljem, on keelatud Eesti meistrivõistlustega paralleelselt osaleda võistlustel, mida ei korraldata EJK-i egiidi all. Antud juhendi punkt ei laiene Eesti kodakondsust mitteomavatele mängijatele.
23. Saaljalgpalli 2010/11.a. meistrivõistlustele registreeritud mängijad saab Meistri- ja Esiliigasse registreerida alates 1.juulist 2011.a., v.a Teise ja madalamate liigade mängijad või 2010.a jalgpalli meistrivõistlustel mitteosalenud mängijad, kes on varem mänginud Meistri- või Esiliigas ja olnud registreeritud saaljalgpalli 2010/11 meistrivõistlustele ning on saaljalgpalli meistrivõistlustelt maha registreeritud enne 1. Jaanuar 2011.a.
24. Võistlustel osalevad klubid, kellel on olemas A või B1 vanuseklassi noorte võistkonnad, võivad enne hooaja algust nendest ühe registreerida EJK-is järelkasvuvõistkonnaks.
25. Järelkasvuvõistkonna 5 mängijat võib täiskasvanute võistkonnas registreerimata kasutada igaüht 5 korda kuni esimese sügisringi täisvooruni ja 5 korda sügisringides klubi juhtkonna eriloal. Mängijal peab olema kehtiv mängija kaart ja ta tuleb kanda mänguprotokollis. Noortevõistkond võib olla järelkasvuvõistkonnaks ainult ühele võistkonnale. Järelkasvuvõistkond peab olema fikseeritud võistkonna ankeedil.
26. Võistlustel on lubatud ühte võistkonda registreerida 4 välismängijat kellel pole Eesti või Euroopa Liidu ja Euroopa Majanduspiirkonna liikmesriigi kodakondsust ega Eestis välja antud välismaalase passi. Välismängijate arvestusse ei loeta mängijaid, kes on sündinud Eestis või kes on mänginud Eesti jalgpalli

meistrivõistlustel vähemalt 7 hooaega. Mänguprotokollis tohib kanda 4 välismängijat. Väljakul tohib olla üheaegselt 3 välismängijat.

27. Igal Meistri- ja Esiliiga võistkonnal on lubatud registreerimisvälisel perioodil kuni septembrikuise esimese täisvoorule eelneva tööpäevani erandkorras registreerida 1 teisest jalgpalliliidust tulev mitteamatöörmängija, kelle leping klubiga on lõppenud enne viimase registreerimistähtaja lõppu. Selline registreerimine ei tohi rikkuda võistluste Ausa Mängu põhimõtet.

Amatöörmängijana võib samadel tingimustel registreerida Eesti kodakondsusega mängija või mängija, kes omab Eestis välja antud välismaalase passi ja Eesti kodakondsust mitteomava mängija, kes on mänginud Eesti jalgpalli meistrivõistlustel vähemalt 7 hooaega.

28. Klubi võib enne hooaja algust koos põhivõistkonna registreerimisega registreerida EJK-is ühe madalama liiga võistkonna duubelvõistkonnaks (nõutav mõlema võistkonna esindaja kirjalik nõusolek).
29. Juhul kui Meistriliiga klubil on Esiliigas või Teises liigas mängiv omanimeline duubelvõistkond, võib vabalt kasutada igas mängus kõiki duubelvõistkonna mängijaid ning igas duubelvõistkonna mängus võib vabalt kasutada kõiki Meistriliiga mängijaid. Juhul kui Esiliiga klubil on Teises liigas mängiv omanimeline duubelvõistkond, võib vabalt kasutada igas mängus kõiki duubelvõistkonna mängijaid ning igas duubelvõistkonna mängus võib vabalt kasutada kõiki Esiliiga mängijaid.
30. Juhul kui Meistri- või Esiliiga klubi duubelvõistkonnaks on mitte omanimeline Esiliiga või Teise liiga võistkond, siis võib kõrgema liiga mängus kasutada vabalt 5 duubelvõistkonna mängijat ning Teise liiga mängus vabalt 3 vastava kõrgema liiga võistkonna mängijat.
31. Juhul kui Meistri- või Esiliiga klubi duubelvõistkonnaks on Kolmanda, Neljanda või Viienda liiga võistkond, võib selle võistkonna 7 mängijat igaüht 5 korda kuni esimese sügisringi täisvooruni ja 5 korda sügisringides kasutada ilma registreerimiseta, kusjuures ühes mängus tohib korraga mängida 5 duubelvõistkonna mängijat. Mängijal peab olema kaasas kehtiv mängija kaart.
32. Duubel- või järelkasvuvõistkonna mängija osalemine kõrgema liiga mängus on lubatud ainult juhul, kui mängija oli duubel- või järelkasvuvõistkonda registreeritud enne kõrgema liiga registreerimistähtaja lõppu. Sellisel juhul saab mängija õiguse osaleda kõrgema liiga mängudes ilma täiendava registreerimiseta eeldusel, et teised juhendi tingimused on täidetud.
33. Duubelvõistkonna mängija puhul arvestatakse kõrgemas liigas saadud karistuse eest vahele jäetud mäng 5 korra hulka, mida tal on lubatud kõrgemas liigas mängida.
34. Ühel võistkonnal võib olla vaid üks duubelvõistkond ja võistkond tohib olla vaid ühe võistkonna duubelvõistkonnaks.
35. Juhul, kui võistkond kasutab lubatud arvust rohkem duubelvõistkonna ja/või järelkasvuvõistkonna mängijaid, käsitletakse neid kui registreerimata mängijaid.
36. Üleminekumängudel on lubatud mängida ainult mängijatel, kes on registreeritud sellesse võistkonda enne 30. septembrit.

## **VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD**

### **Artikkel 15 – Mängupäevad**

1. Mängud toimuvad vastavalt Eesti jalgpalli tüüpkalendrile, mille võtab vastu EJK-i juhatus.
2. Meistri- ja Esiliigas algavad mängud märtsis ning lõppevad novembris.
3. Meistriliigas on nädala sees mängupäevaks teisipäev ja nädalavahetusel laupäev.
4. Esiliigas on nädala sees mängupäevaks kolmapäev ja nädalavahetusel pühapäev.
5. Kinnitatud mängukalendris muudatuste tegemise õigus on EJK-i juhatusel . järgmistel juhtudel:
  - a) kui kaks või rohkem klubi mängijat on seotud Eesti koondise mänguga;
  - b) kui klubi osaleb UEFA klubivõistlustel või teistes rahvusvahelistes mängudes, mis omavad olulist tähtsust;
  - c) lähtuvalt staadioni seisukorrast.

### **Artikkel 16 – Mängu alguse kellaajad**

1. Meistri- ja Esiliiga mänguajad laupäeval-pühapäeval on kevad-sügisel perioodil kell 14.00 (pärast talveajale minekut 13.00) ja 17.00 ning suvisel perioodil 17.00 ja 19.30. Teisipäeval-kolmapäeval on mänguajaks 18.45, valgustuseta väljakutel on erandajad 17.00, 17.45 ja 18.00. Erandina on lubatud kasutada Tallinnas kolme mängu üheaegse toimumise vältimiseks laupäeval Meistriliigas suvisel perioodil mänguaega 14.00 ja kevad-sügisel perioodil 11.00 või 19.30. Esiliigas on lubatud kasutada ka teisi mänguaegu;
2. Meistriliigas on suvine periood 1. maist kuni 31. augustini, Esiliigas 1. juunist kuni 31. augustini.
3. Ausa mängu põhimõtete nimel tuleb viimases mänguvoorus alustada kõiki mängu samal kellaajal, välja arvatud juhul, kui meistrivõistluste viimase voo tulemused ei mõjuta võistkondade paremusjärjestust.
4. Mängu alguse kellaegades erandite ja muudatuste tegemise õigus on EJK-i juhatusel.
5. Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu 15 minutit pärast EJK-i poolt määratud mängu alguseaega.

### **Artikkel 17 – Võistkondade saabumine**

Võistkonnad peavad saabuma mängu toimumise kohta hiljemalt 1 tund enne mängu algust.

## **VII STAADIONID**

### **Artikkel 18 – Nõuded staadionitele**

1. Mänge tohib korraldada ainult nendel staadionitel, mis vastavad EJK-i staadionite hindamise kriteeriumitele. Staadioni mänguväljak ja rajatised peavad olema heas seisukorras ning vastama Mängureeglites esitatud nõuetele. Samuti

peavad nad vastama pädevate ametiasutuste määratletud ohutus- ja turvanõuetele.

2. Üks naturaalmuruga staadion tohib olla kodustaadioniks ainult ühele Meistriliiga võistkonnale ja kahele madalama liiga, naiste- või noortevõistkonnale. Kui staadion on erandkorras kodustaadioniks kahele Meistriliiga võistkonnale, ei või seal mängida ükski madalama liiga, naiste- või noortevõistkond. Esiliiga võistkonna kodustaadion tohib olla kodustaadioniks lisaks neljale madalama liiga, naiste- või noortevõistkonnale. Kui staadion on erandkorras kodustaadioniks kahele Esiliiga võistkonnale, võib seal lisaks mängida kaks madalama liiga, naiste- või noortevõistkonda.
3. Mängijate ja kohtunike riietus- ja tualettruumid peavad vastama järgmistele kehtivatele nõuetele:
  - a) duširuumid peavad olema eraldi, puhtad ja korrakohaselt hooldatud (vähemalt viis töökorras dušši ühe klubi kohta ja vähemalt üks töökorras dušš kohtunikele);
  - b) mängijatel ja kohtunikel peavad olema WC-d, mis on eraldi vaatajatele mõeldud WC-dest;
  - c) võistkondade riietusruumid peavad olema piisavalt suured (vähemalt 25 istekohta ühe võistkonna kohta) ja seal peab olema laud;
  - d) kohtunike riietusruum peab olema piisavalt suur (vähemalt viis istekohta ja üks laud).

### **Artikkel 19 – Ohutus**

1. Võistlustel osalevad klubid peavad tagama kasutatavate staadionite ohutuse korrapärase kontrollimise, mis hõlmab ka mahutavuse kindlaksmääramist pädevate ametiasutuste või nende poolt tunnustatud organi poolt.
2. Mängijate ja kohtunike ohutuse huvides peab kodumängu korraldav klubi hoolitsema, et nimetatud isikud saaksid mänguväljakule siseneda ja sealt lahkuda ohutult.

### **Artikkel 20 – Staadionite hindamine**

1. Kõik klubid peavad oma kodustaadioni kohta esitama täidetud ja allkirjastatud hindamise ankeet, mis ei tohi olla koostatud varem kui 3 kuud enne selle esitamistähtaega. Hindamise ankeet tuleb EJL-i võistluste osakonnale esitada enne hooaja algust koos võistkonna registreerimisdokumentidega artiklis 11 (2) toodud tähtajaks.
2. Meistriliiga võistkonna kodustaadion peab vastama minimaalselt 2. kategooria nõuetele (alates hooajast 2014 1. kategooria). Esiliiga võistkonna kodumängude staadion peab vastama minimaalselt 3. kategooria nõuetele.

### **Artikkel 21 – Nõuded kunstmuruväljakutele**

1. Mänge võidakse pidada kunstmurul, kui see vastab kõikidele järgmistele nõuetele:
  - a) kunstmuru vastab ühele FIFA poolt kunstmuru suhtes kehtestatud kvaliteedistandarditest, milleks praegu on "FIFA soovituslik kahe tärni

standard" ja "FIFA soovituslik ühe täрни standard" vastavalt 2005. aasta veebruaris ilmunud käsiraamatule "FIFA kvaliteedikontseptsioon – Jalgpalliväljakute kunstmuru katsemeetodite ja nõuete käsiraamat" (*FIFA Quality Concept – Handbook of Test Methods and Requirements for Artificial Turf Football Surfaces*), ning kõigile riiklike seaduste ja määrustega kehtestatud nõuetele;

- b) kunstmuru suhtes on läbi viidud kõik vajalikud katsed (laboratoorsed ja välikatsed) ning kunstmuru on saanud vastava FIFA litsentsi;
  - c) FIFA poolt akrediteeritud labor on kunstmuruga läbi viinud kõik igaaastased katsed, kinnitamaks kunstmuru jätkuvat vastavust FIFA kvaliteedistandarditele;
  - d) kunstmuru välispind on roheline;
  - e) kunstmuru kasutamine toimub vastavalt kõikidele muudele nõuetele, mis on mänguväljakule ja staadionile kehtestatud käesoleva juhendiga.
2. Klubid, kes soovivad mängida kunstmurul, peavad koos võistkonna registreerimisdokumentidega EJK-ile esitama "FIFA soovitusliku kahe täрни" või "FIFA soovitusliku ühe täрни" litsentsi koopia ja sertifikaadi, millega kinnitatakse kunstmuru jätkuvat vastavust FIFA kvaliteedistandarditele. Sertifikaadi peab olema väljastanud FIFA poolt akrediteeritud labor mängule eelneva 12 kuu jooksul.
  3. Kunstmuru omanik ja kodumängu korraldav klubi on täielikult vastutavad ülaltoodud nõuete täitmise eest ning seda eelkõige järgmistes küsimustes:
    - a) hooldustööd ja pidevaks parandamiseks rakendatavad meetmed;
    - b) käsiraamatus "FIFA kvaliteedikontseptsioon – Jalgpalliväljakute kunstmuru katsemeetodite ja nõuete käsiraamat" määratletud ohutus- ja keskkonnakaitsenõuded.
  4. Kunstmuruväljaku omanik ja kodumängu korraldav klubi peavad hankima kunstmuru tootjalt ja paigaldajalt piisavad tagatised ja/või garantiid kunstmuru materjali ja paigaldamise kohta.
  5. Erandina on lubatud Meistriliigas mängida kummi-liivatäitega ("III põlvkonna") kunstmuruväljakul perioodil märts – aprill ja oktoober – november lähtudes ilmastikuoludest.
  6. Esiliigas on lubatud mängida kogu hooaja vältel kummi-liivatäitega ("III põlvkonna") kunstmuruväljakul.

## **Artikkel 22 – Valgustus**

Mänge võib korraldada nii päevalguse käes kui ka prožektorite valgustusel. Kui prožektorite kasutamine on vajalik, peab keskmine valgustihedus vastama vähemalt 200 luksile (Meistriliigas alates hooajast 2012 minimaalselt 500 luksit).

## **Artikkel 23 – Kell ja tabloo**

1. Mängu jooksul võib staadionikellal näidata mänguaega tingimusel, et kell peatatakse mõlema poolaja normaalaja lõppedes, st pärast 45 minutit ja 90 minutit. Sama tingimus kehtib ka mängimisel lisaajaga (st kell tuleb peatada pärast 15 ja 30 minutit).



2. Igal staadionil peab olema mänguseisu kajastav tabloo. Elektroonilisel tablool on mänguolukordadest korduste näitamine keelatud.

#### **Artikkel 24 – Tehniline ala ja vahetusmängijate pink**

1. Staadionil peavad olema mõlemale võistkonnale varikatusega vahetusmängijate pingid, kus on kummalegi võistkonnale 13 istekohta.
2. Varumängijate pingid peavad asetsema märgistatud tehnilises alas. Tehnilised alad peavad asetsema vähemalt 1 m kaugusel küljejoonest ning keskjoonest võrdselt minimaalselt 5 m kaugusel.

#### **Artikkel 25 – Kodustaadioni vahetamine**

1. Kodustaadionit on lubatud vahetada ainult teise ja kolmanda ringi vahel.
2. Kodustaadionit on lubatud vahetada ajutiselt ainult sama kategooriaga staadioni vastu, kui see on tingitud väljaku mängukõlbmatusest või staadioni hõivatusest, mille eest ei vastuta klubi.
3. Loa kodustaadioni vahetamiseks annab EJL-i juhatus.
4. Kodustaadioni vahetuse taotlus tuleb esitada peasekretärile vähemalt 7 päeva enne kodustaadionil toimuvat mängu, v.a. artiklis 26 toodud juhtudel.
5. EJL-i juhatus võib distsiplinaarkomisjoni ettepanekul määrata ise klubile ajutise kodustaadioni.

#### **Artikkel 26 – Sobimatud mänguväljakud ja halb ilm**

1. Kodumängu korraldav klubi peab tegema maksimaalseid jõupingutusi, et mänguväljak oleks mänguks sobiv.
2. Kui kodumängu korraldav klubi leiab, et väljak on mängimiseks sobimatu, peab kodumängu korraldav klubi sellest hiljemalt 24 tundi enne mängu algust teavitama EJL-i peakohtunikku ning Meistri- ja Esiliiga tegevjuhti. Seejärel otsustab EJL-i juhatus, milline klubi poolt pakutud uus koht sobib mängu korraldamiseks.
3. Kui kohtunik leiab, et mängu ei saa alustada mänguväljaku sobimatuse või halbade ilmastikutingimuste tõttu, peab mäng toimuma järgmisel päeval EJL-i juhatuse poolt heaks kiidetud staadionil ja kellaajal. Edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud katab EJL.

### **VIII MÄNGUREEGLID JA PROTOKOLLI TÄITMINE**

#### **Artikkel 27 – Mängureeglid**

Mängimisel järgitakse Rahvusvahelise Jalgpalli Nõukogu (IFAB) välja töötatud ja FIFA poolt avaldatud Mängureegleid.

#### **Artikkel 28 – Mängupallid**

1. Pallid peavad vastama Mängureeglitega kehtestatud nõuetele ja kandma märget "FIFA APPROVED".
2. Kodumängu korraldav klubi tagab mänguks 5 nõuetele vastavat palli, kusjuures juhul kui mäng toimub lumesajus on kodumängu korraldav klubi kohustatud

tagama 5 nõuetele vastavat palli, mis on punast, oranži või muud hästi nähtavat värvi.

### **Artikkel 29 – Mänguprotokoll**

1. Mänguprotokoll on dokument, kuhu kantakse mängus osalevate võistkondade koosseisud, ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik. Mängu alustamise eelduseks on täidetud mänguprotokolli esitamine kohtunikule.
2. Mänguprotokolli vorm on EJK-i kodulehel [www.jalgpall.ee](http://www.jalgpall.ee) (alajaotuses „Dokumendid“). Võistkonna esindaja kannab protokolli kõigi mängus osalevate mängijate numbrid, täisnimed (perekonna- ja eesnimi), samuti tehnilises alas viibivate ametnike täisnimed. Kõik protokolli kantud tehnilises alas viibivad isikud peavad olema EJK-s registreeritud vastavalt *Jalgpalli ametiisikute registreerimise korrale*. Protokoll tuleb täita trükitähtedega ja sellele peab alla kirjutama klubi esindaja, kes on registreeritud vastavalt *Jalgpalli ametiisikute registreerimise korrale*. Mängija, keda pole enne mängu algust protokolli kantud, ei tohi mängus osaleda. Protokolli kantud mängijate nimede õigsuse ja nende õigsuse eest osaleda antud mängus vastutab klubi.
3. Mõlemad võistkonnad peavad esitama oma võistkonna andmetega täidetud protokolli kohtunikule Meistriliigas vähemalt 60 minutit ja Esiliigas vähemalt 45 minutit enne mängu algust toimival mängueelsel koosolekul.
4. Kui protokolle ei täideta ega tagastata selleks ettenähtud aja jooksul, pöörduakse distsiplinaarkomisjoni poole.
5. Mängu peavad alustama need 11 mängijat, kelle nimed on protokollis esitatud esimesena. Ülejäänud seitse mängijat on vahetusmängijad. Numbrid mänguvormidel peavad vastama protokollis toodud numbritele. Kapteni ja väravavahi nimed tuleb protokollis ära märkida.
6. Mängus võivad osaleda ainult need vahetusmängijad, kelle nimed on protokollis. Mängija, kes on välja vahetatud, enam uuesti mängus osaleda ei saa.
7. Kohtunikul on õigus enne mängu algust, poolajal või pärast mängu identifitseerida protokolli kantud mängijaid jalgpalluri kaardi või isikut tõendava dokumendi alusel.
8. Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisus väljakule vähem kui 7 mängijat, siis mäng lõpetatakse ja vähesusse jäänud võistkonnale arvestatakse kaotus ning mängutulemuseks märgitakse - : ... (vastaste poolt löödud väravate arv).

### **Artikkel 30 – Protokollis esitatud mängijate asendamine**

1. Kui protokolli lehed on mõlema klubi poolt täidetud, allkirjastatud ja kohtunikule tagastatud ning kui mäng ei ole veel alanud, tuleb kinni pidada järgmistest põhimõtetest:
  - a) kui keegi protokollis esimesena esitatud 11 mängijast ei saa mingil põhjusel mängu alustada, v.a. kohtniku poolt eemaldatud mängija, võib teda asendada ükskõik kellega seitsmest vahetusmängijast. Sellisel juhul tehakse mänguprotokolli vastav märged, kusjuures vastavasisuline taotlus tuleb kohtunikule esitada hiljemalt 5 minutit enne mängu algust. Kohtniku poolt enne mängu algust eemaldatud mängija asenduse tulemusel

väheneb vahetusmängijate arv, kuid mängu vältel võib välja vahetada ikkagi kolm mängijat;

- b) kui keegi protokollis esitatud seitsmest vahetusmängijast ei saa ükskõik millisel põhjusel mängida, v.a. kohtuniku poolt eemaldatud vahetusmängija, võib teda asendada uue vahetusmängijaga. Sellisel juhul tehakse mänguprotokolli vastav märge, kusjuures vastavasisuline taotlus tuleb kohtunikule esitada hiljemalt 5 minutit enne mängu algust. Kohtuniku poolt enne mängu algust eemaldatud vahetusmängijat asendada ei ole võimalik ja selle tulemusel väheneb vahetusmängijate arv.

### **Artikkel 31 – Mängijate vahetamine**

1. Mängu vältel tohivad mõlemad klubid välja vahetada Meistriliigas 3 ja Esiliigas 5 mängijat.
2. Mängu vältel tohivad vahetusmängijad lahkuda tehnilisest alast soojenduse tegemiseks. Mängueelsel koosolekul määrab kohtunik täpselt kindlaks, kus soojendust tehakse. Korraga tohib soojendust teha mõlemast klubist kolm vahetusmängijat, kes on väljakumängijatest erinevat värvi riietusega.

### **Artikkel 32 – Vaheaeg poolaegade vahel**

Vaheaeg poolaegade vahel kestab 15 minutit. Kui minnakse lisaajale, tehakse pärast normaalaja lõppu ja enne lisaaja algust viieminutiline paus. Reeglina jäävad mängijad selle viieminutilise pausi ajal mänguväljakule, kuigi kohtunik võib otsustada teisiti.

### **Artikkel 33 – Penaltilöögid**

1. Mängu puhul, kus võitja selgitatakse penaltilöökidega (üleminekumängud, Meistriliiga kahe esimese võistkonna punktide võrdsuse korral läbiviidav lisamäng), järgitakse IFAB-i välja töötatud Mängureeglitega sätestatud menetlust.
2. Kohtunik otsustab, millist väravat penaltilöökide tegemiseks kasutatakse:
  - a) arvestades eelkõige ohutusega/turvalisuse, mänguväljaku olukorra, valgustusega jne, võib kohtunik värava määrata, mündiga liisku heitmata. Sellisel juhul ei pea kohtunik oma otsust põhjendama, sest see on lõplik;
  - b) kui kohtunik leiab, et penaltilöökideks sobivad mõlemad väravad, määrab ta kahe kapteni juuresolekul kindlaks, kumb värav vastab kullile ja kumb kirjale. Seejärel heidab ta kasutatava värava kindlaks tegemiseks mündiga liisku.
3. Menetluse täpse järgimise tagamiseks tulevad kohtunikule appi nii abikohtunikud kui ka neljas ametnik, kes panevad kirja, milliste numbritega mängijad kummastki klubist hakkavad penaltilööke lööma. Abikohtunikud lähevad kohtadesse, mis on märgitud Mängureeglite vastaval joonisel.
4. Kui penaltilöökide löömist ei ole võimalik lõpule viia halbade ilmastikutingimuste või olukorra kontrolli alt väljumise tõttu, otsustab kohtunik tulemuse liisuheitmise teel, mille juures viibivad EJK-i inspektor ja kaks kaptenit.
5. Kui ühe klubi süül ei ole penaltilöökide löömist lõpule viia võimalik, kohaldatakse käesoleva juhendi artiklis 59 sätestatud.

## **IX KOHTUNIKUD JA MÄNGUINSPEKTORID**

### **Artikkel 34 – Määramine**

1. Koostöös EJL-i juhatusega määrab kohtunike komisjon määratletud kriteeriumitele vastavalt kohtuniku, kaks abikohtunikku ja vajadusel neljanda kohtuniku ning mänguinspektori.
2. Kohtunikud, abikohtunikud, neljandad kohtunikud ja mänguinspektoriid on EJL-i ametlikeks isikuteks mängul.

### **Artikkel 35 – Kohtunike saabumine mängupaika**

Kohtunikud peavad mängupaika saabuma vähemalt 75 minutit enne mängu algust.

### **Artikkel 36 – Kohtunike hillinemine**

Kui kohtunik ja/või abikohtunikud ei ole saanud mängupaika 60 minutit enne mängu algust, tuleb sellest otsekohe teatada EJL-i kohtunike osakonnale ja kõikidele asjassepuutuvatele klubidele. Kohtunike komisjon otsustab, kuidas olukorda lahendada. Kui kohtunike komisjon otsustab kohtuniku, abikohtunikud ja/või neljanda ametniku välja vahetada, on selline otsus lõplik.

### **Artikkel 37 – Kohtuniku terviserike**

Kui kohtunik või abikohtunik ei saa haiguse, vigastuse jm terviserikke tõttu mängu alustada või oma tööd jätkata, asendab neid neljas kohtunik. Kui neljas kohtunik puudub, peatatakse mäng ning toimitakse vastavalt artiklile 60.

### **Artikkel 38 – Mänguprotokolli edastamine EJL-ile**

1. Kohe pärast mängu täidab kohtunik protokoll, kirjutab sellele alla ja faksib või saadab e-postiga selle 24 tunni jooksul EJL-i sekretariaati (6 279 969) ning täidab protokollid EJL-i kodulehel. Lisaks tuleb protokollid originaal postiga ära saata või isiklikult tuua 24 tunni jooksul pärast mängu lõppu.
2. Kohtunik annab protokollis võimalikult üksikasjalikult teada kõikidest vahejuhtumitest, mis leidsid aset enne mängu, mängu jooksul või pärast mängu, näiteks:
  - a) mängijate eksimustest, mille tagajärjel tuli mängijale näidata kollast või punast kaarti või ta mängust kõrvaldada;
  - b) ametnike, varumängijate, pealtvaatajate või klubi nimel mänguga seotud ametkohustusi täitvate isikute ebasportlikust käitumisest;
  - c) kõikidest muudest vahejuhtumitest.
3. Pärast protokollid täitmist kohtuniku poolt kinnitavad selle oma allkirjadega mõlema võistkonna esindajad. Protesti esitamise korral toimitakse vastavalt artiklile 64.

### **Artikkel 39 – Mänguinspektorid**

1. Inspektoreid mängudele määrab kohtunike komisjon koostöös Meistri- ja Esiliiga tegevjuhiga.
2. Mänguinspektor hindab mängul kohtunike tegevust, mängu korraldust ning paneb võistkondadele Ausa mängu võistluste hinded.
3. Mänguinspektorid teevad koostööd kohtunike ja mängu korraldajatega mängu parima korralduse tagamiseks. Mänguinspektori korraldused mängijate, kohtunike ja pealtvaatajate turvalisuse tagamiseks on korraldajatele täitmiseks kohustuslikud.
4. Mänguinspektor ei vastuta kohtunike tegevuse ja mängu korralduse eest.
5. Mänguinspektor on kohustatud saatma mänguraporti EJL-i kolme tööpäeva jooksul pärast mängu. Vajadusel võib EJL-i juhatuse küsida raportit ka varem.

### **Artikkel 40 – Kohtunike turvalisus**

Kodumängu korraldav klubi vastutab kohtunike ja mänguinspektori turvalisuse eest mängu toimumise kohas.

## **X MÄNGUVORMID**

### **Artikkel 41 – Mänguvormid**

Meistri- ja Esiliiga mängudes kasutavad võistkonnad vormi, mille on nad võistkonna registreerimisel märkinud võistkonna ankeedis esimesena. Sama värvi mängusärgide ja/või säärste korral vahetab särgid ja/või säärised külalisvõistkond.

### **Artikkel 42 – Mänguvormide kinnitamine**

1. Meistri- ja Esiliiga klubid peavad esitama võistkonna väljakumängijate ning väravavahtide põhi- ja varuvormi näidised EJL-i Meistri- ja Esiliiga tegevjuhile kinnitamiseks hiljemalt üks nädal enne Meistriliiga esimest mängu. Mänguvormi näidised tagastatakse klubile.
2. Numbrid mängusärgidel peavad olema vahemikus 1-99 ja paiknema mängusärgi seljal.
3. Numbrid mängupükstel peavad olema vahemikus 1-99 ja paiknema pükste paremal küljel.
4. Ühe mänguvormi särgil ja pükstel peavad olema samad numbrid.
5. Meistriliigas peab vähemalt 16 mängijal olema terve hooaja vältel sama number. On soovituslik, et mängusärgidel oleks numbriga kohal selgelt loetav mängija nimi.
6. Erinevates värvitoonides mängusärgidel peab numbriga alus ning nime alus olema ühte värvi.
7. Mängusärgi seljal oleva numbriga kõrgus peab olema vahemikus 25 - 35 cm ja selgesti loetav.
8. Mängusärgi paremal varrukal õla ja küünarnuki vahel peab olema Meistriliiga logo.

## **Artikkel 43 – Sponsorite logod mänguvormil**

Sponsorite logode arv ja suurus võistkonna mänguvormil ei ole piiratud.

## **XI MÄNGUDE KORRALDUSLIKUD PÕHIMÕTTED**

### **Artikkel 44 – Mängueelse informatsiooni ankeet**

1. Meistri- ja Esiliiga klubid on kohustatud saatma e-posti või faksi teel võistluste osakonda mängueelse informatsiooni ankeedi, mis on üleval EJL-i kodulehel [www.jalgpall.ee](http://www.jalgpall.ee) (alajaotuses „Dokumendid“).
2. Mängus osaleva võistkonna esindaja täidab ankeedi kõik lahtrid ning tagastab selle EJL-i võistluste osakonda järgmistel aegadel:
  - a) kui mäng on laupäeval/pühapäeval, siis neljapäevaks kella 12.00-ks;
  - b) kui mäng on teisipäeval/kolmapäeval, siis esmaspäevaks kella 12.00-ks.
3. Kui klubi on esitanud taotluse mänguvormi värvide muutmiseks, siis peab EJL-i võistluste osakond selle kinnitama. EJL-i võistluste osakonna poolt kinnitatud ankeedid pannakse ülesse EJL-i kodulehele [www.jalgpall.ee](http://www.jalgpall.ee) hiljemalt mängule eelneva tööpäeva kella 14.00-ks.
4. EJL-i võistluste osakond saadab klubi poolt täidetud ankeedid viivitamatult e-posti aadressile [press@jalgpall.ee](mailto:press@jalgpall.ee) ning nende alusel koostatakse pressiteade eesmärgiga tekitada ajakirjanduse huvi toimuva mängu vastu.

### **Artikkel 45 – Mängueelne koosolek**

1. Meistriliigas 60 minutit ja Esiliigas 45 minutit enne mängu algust toimub staadionil koosolek, millest võtavad osa EJL-i poolt mängule määratud kohtunikud, mänguinspektor, kummagi võistkonna esindaja, kes on kantud mänguprotokollis ja viibib mängu ajal tehnilises alas, ning mängu korraldaja.
2. Mängueelset kohtumist juhivad kohtunikud.
3. Mängueelisel kohtumisel tagastavad võistkonna esindajad kohtunikule täidetud mänguprotokollid ja TV mängudel mängijate eeldatava asetuse väljakul.
4. Mängueelisel kohtumisel kontrollitakse:
  - a) mänguvorme;
  - b) mängupalle;
  - c) staadioni valmisolekut mänguks.
  - d) turvaplani olemasolu
5. Mängueelisel kohtumisel määratakse kindlaks soojendusala ning kohtunik informeerib esindajaid mängu korraldust puudutavatest erisustest, mis tulenevad staadioni omapärasest.
6. Mängu kohtunik ja mängu inspektor esitavad mängu korraldajale märkused staadioni ja mänguväljaku valmisoleku kohta, mis peavad olema kõrvaldatud hiljemalt 30 minutit enne mängu. Kohtunik fikseerib puudused mänguprotokollis. Tõsiste puuduste korral otsustab kohtunik mängu toimumise.
7. Meistri- ja Esiliiga mängudel peab koduvõistkond tegema mängu protokollist koopia inspektorile.

### **Artikkel 46 – Maskotid**

Meistri- ja Esiliiga mängudel on maskottide kasutamine soovituslik. Maskottideks võivad olla kaks poissi/tüdrukut. Üks tuleb väljakule koos ühe meeskonnaga ja teine

teise meeskonnaga. Üks maskott peab olema ühe meeskonna vormis ja teine teises, kuid on ka lubatud maskottidel kanda koduvõistkonna vorme.

#### **Artikkel 47 – Ausa mängu tunnustamine**

Ausa mängu tunnustamiseks soovitatakse mängijatel ülesrivistuse järel, enne mängu algust ning pärast mängu lõpuvilet suruda oma vastasmängijate ja kohtunikega kätt.

#### **Artikkel 48 – Turvalisus**

1. Ohutuse tagamiseks on Meistriliiga mängul nõutav minimaalselt 5 turvatöötaja rakendamine ning lisaks üks turvatöötaja või stjuuard 50 eeldatava pealtvaataja kohta ning Esiliiga mängul ühe turvajuhhi ning kahe selgelt eristatava korrapidaja või turvatöötaja rakendamine.
2. Vältimaks konflikti võistkondade fännide vahel ning ohutuse tagamiseks on koduklubi kohustatud panema vastasvõistkonna fännid eraldi sektoritesse või erinevatesse tribüüni otstesse ning hoolitsema, et nende juures oleks piisav arv turvamehi või stjuuardeid.
3. Turvatöötajad peavad tagama staadionil sisekorraeeskirjade täitmise ning mängijate, kohtunike, ametiisikute ja pealtvaatajate turvalisuse.
4. Turvalisuse tagamiseks peavad turvatöötajad teostama staadioni väravas turvakontrolli, mitte lubama staadionile alkoholi- või narkojoobes isikuid, mitte lubama staadionile tuua esemeid/aineid, mida võidakse tarvitada vägivallaaktides või mis võivad olla ohtlikud teistele isikutele.
5. Staadionile ei tohi tuua ega kasutada mistahes pürotehnikat ega teisi sama efekti tekitavaid vahendeid, välja arvatud juhul, kui klubil on see mängu alguseks EJK-i, politsei ja kohaliku omavalitsusega kooskõlastatud.
6. Turvatöötajad peavad olema staadionil vähemalt 15 minutit enne staadioni avamist pealtvaatajatele ning viibima staadionil kuni võistkondade lahkumiseni. Staadioni väravad avatakse mitte hiljem kui 45 minutit enne mängu algust.
7. Pealtvaatajatel ei ole lubatud viibida alal, mis jääb tribüünide ning väljaku külje- või otsajoone vahele.

#### **Artikkel 49 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele**

1. Kõik ametiisikud, kes viibivad tehnilises alas, peavad olema registreeritud vastavalt EJK-i ametiisikute registreerimise korrale.
2. Tehnilises alas tohivad olla kuni kuus klubiameetnikku ja seitse vahetusmängijat, st kokku 13 inimest. Protokollis peavad olema välja toodud nende isikute nimed ja funktsioonid ning nad peavad viibima mängu ajal selles alas.
3. Meistriliiga mängudel on arsti ja massööri (füsioterapeudi) viibimine tehnilises alas kohustuslik. Esiliiga mängudel on arsti või füsioterapeudi viibimine tehnilises alas kohustuslik.
4. Tehnilises alas ei ole lubatud mängu ajal suitsetada. Selle nõude rikkumisest teatatakse distsiplinaarkomisjonile.
5. Mängust eemaldatud mängija ei tohi viibida tehnilises alas, vaid peab lahkuma tribüünile või riietusruumi. Samuti peab lahkuma tehnilisest alast pealtvaatajatele mõeldud alale kohtuniku poolt eemaldatud ametiisik.

### **Artikkel 50 – Meditsiiniline abi**

Mängude ajal peab kodumängu korraldav klubi hoolitsema asjakohase meditsiiniteenuse pakkumise eest - mängul peavad olema kanderaamid ja piisaval arvul kanderaamikandjaid. Kandraamikandjad peavad olema füüsiliselt tugevad, et mängijat kanda. Klubi on vastutav vajaduse korral kiirabi kutsumise eest.

### **Artikkel 51 – Neljanda kohtuniku varustus**

Kodumängu korraldav klubi on kohustatud mängudel, kuhu on määratud neljas kohtunik, tagama neljandale kohtunikule kahe tehnilise ala vahel väljaku keskjoone läheduses istme koos lauaga ning vahetusmängijate tabloo.

### **Artikkel 52 – Pallipoisid**

Võistkondade soojenduse ja mängu ajal peab staadionil olema vähemalt kaheksa pallipoissi, kes on mängijatest erinevas ühtses riietuses ning on vähemalt 12-aastased. Pallipoisid peavad olema instrueeritud. Pallipoisid (LHV Meistriliigas) on kohustatud kandma LHV Eesti Meistriliiga logoga veste (no brand) kui vestid on klubile saatnud EJL.

### **Artikkel 53 – Piletimüük**

1. Kodumängu korraldav klubi on kohustatud korraldama mängule piletimüügi vähemalt 45 minutit enne kohtumise algust.
2. Piletimüügist saadav raha kuulub kodumängu korraldavale klubile.
3. Külalisklubidele tuleb reserveerida 25 tasuta piletit. Külalisklubi lepib kokku koduklubiga, kuidas need piletid üle antakse.
4. EJL-i mänguinspektorile ning vähemalt neljale külastava klubi esindajale tuleb eraldada kõige kõrgema kategooria istekohad VIP-sektoris.
5. Klubid on kohustatud väljastama Meistriliiga ja EJL-i toetajatele hooaja VIP piletid vastavalt Meistriliiga tegevjuhi taotlusele.
6. EJL-i ametiisikutel on EJL-i töötöendi ettenäitamisel õigus külastada mängu tasuta. Sama õigus kehtib kohtunikele kohtunikulitsentsi ettenäitamisel.

### **Artikkel 54 – Teadustus**

Kodumängu korraldav klubi on kohustatud tagama staadionil piisava võimsusega pealtvaatajate teadustamise süsteemi ning edastama teateid eesti keeles ning enamusele pealtvaatajatele arusaadavas keeles. Mängu ajal edastatav informatsioon peab olema neutraalne ja informatiivne. Keelatud on poliitiliste sõnumite edastamine, vägivaldale õhutamise ja vastase halvustamine.

### **Artikkel 55 – Mängukava**

Kodumängu korraldav klubi on kohustatud varustama pealtvaatajaid piisavas koguses ajakohase mängukavaga, mis sisaldab mängu nimetust, kohta ja aega, mängivate võistkondade koosseise koos mängijate numbritega, turniiritabelit, kodumängu korraldava klubi kontaktandmeid ja muud informatsiooni.



### **Artikkel 56 – Toitlustus**

1. Kodumängu korraldav klubi on kohustatud staadionil korraldama pealtvaatajatele karastusjookide ja suupistete müügi.
2. Lubatud on müüa vähese alkoholisisaldusega jooke (alkoholi sisaldus < 6%).
3. Kõik joogid peavad olema välja valatud plastikust või papist topsidesse. Klaas- või plektaaras ning plastikpudelites müük on rangelt keelatud.
4. Kodumängu korraldaval klubil on õigus korraldada mängu eel ja poolajal VIP toitlustust selleks eraldatud alal, kus on lubatud tarbida alkoholi. Eraldatud VIP alalt tribüünile alkohoolse joogiga minna ei tohi.

### **Artikkel 57 – Pealtvaatajate aruanne**

Klubi on kohustatud pärast igat kodumängu kolme tööpäeva jooksul saatma Meistri- ja Esiliiga tegevjuhile enne hooaja algust klubidele saadetud vormil pealtvaatajate aruande.

### **Artikkel 58 – Kodumängude salvestamine**

Koduklubi on kohustatud salvestama kodumängu algusest lõpuni kaameraga võimalikult heas kvaliteedis ja toimetama mängu salvestuse EJK-i hiljemalt mängu järgneva tööpäeva jooksul. Salvestist ei ole vaja teha mängudest, mis kantakse algusest lõpuni üle televisiooni vahendusel.

## **XII MÄNGU ÄRAJÄÄMINE JA KATKESTAMINE**

### **Artikkel 59 – Mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad**

1. Kui klubi keeldub mängimisest või kui klubi süü tõttu ei ole võimalik mängu läbi viia või lõpuni mängida, arutab vastavat juhtumit distsiplinaarkomisjon. Distsiplinaarkomisjon määrab kindlaks rakendatavad distsiplinaarmeetmeid, mille hulka kuuluvad ka kaotus ja/või võistlustelt diskvalifitseerimine.
2. Erandjuhtudel võib peasekretär kinnitada mängu poolelijätmise hetkel kehtinud mängutulemuse, kui mängutulemus oli selle klubi kasuks, kes ei olnud mängu poolelijätmise eest vastutav.

### **Artikkel 60 – Mängu katkestamine**

1. Mängimiseks sobimatu väljaku, halbade ilmastikutingimuste, kohtunike terviserikke või muu ettearvamatu põhjuse tõttu peatab kohtunik mängu. Kui mängu ei ole mõistliku aja jooksul võimalik jätkata, katkestab ta mängu.
2. Katkestatud mängu korral, kui mängitud on alla 50% mänguajast, tuleb kogu 90-minutiline mäng mängida uuesti järgmisel päeval. Kõik hoiatused ja eemaldamised tühistatakse, v.a. distsiplinaarsed erijuhtumid, mis suunatakse Distsiplinaarkomisjoni erietsuse tegemiseks.

3. Katkestatud mängu korral, kui mängitud on vähemalt 50% mänguajast, jätkatakse mängu sama protokollil alusel järgmisel päeval sellest minutist, mil mäng katkestati.
4. Arvestades asjassepuutuvate klubide arvamusi, on mängu siiski võimalik korrata ka mõnel teisel kuupäeval, mille EJL-i juhatus määrab kindlaks kahe tunni jooksul pärast kohtuniku otsust mäng katkestada. Vaidluste tekkimisel määrab mängu kuupäeva ja kellaaja kindlaks EJL-i juhatus, kelle otsus on lõplik.
5. Edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud katab EJL.

### **Artikkel 61 – Olukorra väljumine kontrolli alt**

Kui mängu ei ole võimalik alustada või kui see katkestatakse enne normaalaja lõppu olukorra väljumise tõttu kontrolli alt, tuleb kogu 90-minutiline mäng uuesti mängida kuupäeval, mille määrab kindlaks EJL-i juhatus, kelle otsus on lõplik.

## **XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE. DOPING**

### **Artikkel 62 – EJL distsiplinaareeskirjad**

1. Klubide, ametnike, liikmete või klubi nimel mänguga seotud ametikohustusi täitvate isikute sooritatud distsiplinaarrikkumiste korral kohaldatakse Distsiplinaarkomisjoni põhimäärust ning EJL-i poolt rakendatavaid tasusid ja trahve.
2. Osavõtvad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta ettenähtud ajal. Mängule mitteilmunud võistkonnale kantakse turniiritabelisse loobumiskaotus (– : +). Mängu alustamisega ei tohi viivitada üle 15 minuti. Mängu alustamise üle otsustab kohtunik.
3. Loobumiskaotuse puhul jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused ja hoiatused. Vastavõistkonnale läheb mäng arvesse, kui pall löödi mängu. Loobumise andnud võistkond tasub 1,5 MP suuruse summa vastavalt EJL-i määrusele maksudest ja trahvidest (kehtib ka loobumisest etteteatamise korral) pluss vastavõistkonnale dokumentaalselt tõestatud transpordikulud.
4. Kui võistkond diskvalifitseeritakse või kui ta on andnud kaks loobumiskaotust ühe hooaja jooksul pärast seda, kui ta on mänginud 50% või rohkem mängu, siis toimumata mängude eest loetakse talle kaotus ning tabelisse märgitakse – : +. Kui võistkond on mänginud vähem kui 50% mängu, siis toimunud mängude tulemused tühistatakse. Kõik nendes mängudes saadud karistused jäävad jõusse.
5. Kui 1993. aastal või hiljem sündinud noormängija mängib kalendrinädala jooksul rohkem kui kahes mängus või üle ühe mängu päevas, karistatakse määrusi rikkunud võistkonda 1 MP suuruse rahatrahviga.

### **Artikkel 63 – Hoiatused ja eemaldamised**

1. Mänguväljakult eemaldatud mängija on diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud võistlustel peetavaks mänguks. Distsiplinaarkomisjonil on õigus seda karistust karmimaks muuta. Tõsiste rikkumiste korral võidakse karistust laiendada ka teiste sarjade mängudele.
2. Iga mängus saadud punase kaardi korral on klubi kohustatud tasuma EJL-le 0,5 MP suuruse rahatrahvi.

3. Mängija on automaatselt diskvalifitseeritud pärast igat kolmandat hoiatust, mille eest ta ei ole karistust kandnud.
4. Diskvalifitseeritud mängijal on keelatud osaleda järgmises realselt peetavas meistrivõistluste mängus ja/või järgmistes realselt peetavates mängudes vastavalt Distsiplinaarkomisjoni otsusele.
5. Kui treener või mängiv treener on diskvalifitseeritud, ei tohi ta olla protokolliga kantud (ja vastavalt viibida tehnilises alas) ei treeneri ega mängijana. Mängija, kes on diskvalifitseeritud, ei tohi olla protokolliga kantud, samuti treeneri ega mistahes muu ametiisikuna.
6. Hoiatused ei kandu ühest liigast, sarjast ega hooajast teise. Samuti ei kandu hoiatused lõppenud hooajast üleminekumängudele ega üleminekumängudelt järgnevasse hooaegadesse. Mängija, kes mängib mitmes liigas, ei tohi enne mängida teistes liigades, kui ta on jätnud nõutud arvu mängu vahele liigas, kus ta sai karistuse, mis tingis mängu või mängude vahelejätmise. Pärast mängu vahelejätmist võib mängija teistes liigades mängida mitte varem kui 48 tundi pärast vahelejätud mängu. Duubelvõistkonna mängija puhul arvestatakse kõrgemas liigas saadud karistuse eest vahele jäetud mäng 5 korra hulka, mida tal on lubatud kõrgemas liigas mängida.
7. EJK-i distsiplinaarkomisjonil on õigus karistusi raskendada ja laiendada teiste sarjade mängudele.
8. Kui lõppenud hooajast jääb mängijale mängukeeld, siis kandub see automaatselt järgnevasse hooaegadesse või üleminekumängudele. Kui üleminekumängudest jääb mängijale mängukeeld, siis kandub see järgnevasse hooaegadesse.
9. Juhul kui diskvalifitseeritud või registreerimata mängija on kantud protokolliga, kuid ei mängi kaasa, karistatakse klubi 0,5 MP suuruse rahatrahviga. Diskvalifitseeritud mängija karistust ei loeta kantuks ning karistus tuleb ära kanda järgmises realselt peetavas meistrivõistluste mängus.
10. Juhul kui võistkonnas mängib kaasa diskvalifitseeritud või registreerimata mängija tühistatakse mängu tulemus ja määrusi rikkunud võistkonnale arvestatakse kaotus. Vastasvõistkonnale arvestatakse võit ja tabelisse kantakse 3 punkti. Määrusi rikkunud võistkonna väravad annuleeritakse 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 mänguprotokolliga kantud mängija(te) eelnevad karistused jäävad jõusse. Diskvalifitseeritud mängija kandmata jäänud karistus tuleb ära kanda järgmises realselt peetavas meistrivõistluste mängus.
11. EJK ei ole kohustatud teavitama võistkondi mängudes saadud kollastest ja punastest kaartidest. Mängijate saadud kollaste ja punaste kaartide arvestuse eest vastutab klubi.
12. Distsiplinaarkomisjoni otsused edastatakse võistkondadele kirjalikult hiljemalt 3 tööpäeva jooksul pärast karistuse määramist.
13. Kui võistkond saab ühes meistrivõistluste mängus viis või rohkem hoiatust, tuleb klubil EJK-le tasuda 0,5 MP suurune summa. Samuti tuleb klubil tasuda 0,5 MP suurune summa, kui võistkonna mängija saab otse punase kaardi. Kui

võistkond saab viis või rohkem hoiatust teist või enam korda ühe hooaja jooksul, esitatakse asi distsiplinaarkomisjonile karistuse määramiseks.

#### **Artikkel 64 – Protesti esitamine**

1. Protesti esitamise korral tuleb see fikseerida mängu protokollis ja hiljemalt 24 tunni jooksul saata kirjalikult pikem selgitus ning tõendusmaterjal EJL-i aadressil.
2. Protest, mis ei ole fikseeritud mängu protokollis või ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu. Mängu kohtunik peab võimaldama 30 minuti jooksul pärast lõpuviilet võistkondade esindajatel protesti protokollile kanda, kui sellest on teada antud mängu lõppedes.
3. Protestide arutlusele võtmiseks tuleb maksta kautsjon 0,5 miinimumpalka 72 tunni jooksul. Protesti rahuldamisel summa tagastatakse.
4. Protest on suunatud mängutulemuse kehtivuse vastu. Protest põhineb mõne mängija osalemise õigustatusel, reeglite olulisel rikkumisel kohtuniku poolt või mõnel muul vahejuhtumil, mis mängutulemust mõjutab.
5. Mänguväljaku ja palli seisukorda puudutavad protestid tuleb asjassepuutuvate ametnike poolt kohtunikule kirjalikult esitada enne mängu algust. Kui mänguväljaku ja palli seisukord muutub kaheldavaks mängu vältel, peab ühe poole kapten sellest vastaspoole kapteni juuresolekul kohtunikule viivitamatult suuliselt teatama.
6. Proteste ei saa esitada kohtuniku poolt langetatud faktiliste otsuste vastu.
7. Protesti esitamine kollase või punase kaardi näitamise vastu või pärast kahe kaardi näitamist mänguväljakult eemaldamise vastu on lubatud ainult juhul, kui kohtunik eksis vastava mängija isiku suhtes.

#### **Artikkel 65 – Apellatsiooni esitamine**

Apellatsioonikomisjon käsitleb apellatsioone, mis esitatakse distsiplinaarkomisjoni langetatud otsuste vastu. Apellatsioonikomisjon juhindub EJL-i apellatsioonikomisjoni reglemendist.

#### **Artikkel 66 – Doping**

1. Dopingu kasutamiseks loetakse Maailma Antidopingu Koodeksis sätestatud dopinguvastaste reeglite ühekordset või mitmekordset rikkumist.
2. Dopingu kasutamine on keelatud ja karistatav. Dopinguvastaste reeglite rikkumise korral algatab EJL rikkujate suhtes distsiplinaarmenetlust.
3. Mängijat võidakse dopingu suhtes testida mistahes ajal.

### **XIV MEEDIA**

#### **Artikkel 67 – Suhtlemine meediaga**

1. Võistluste kajastamist meedias korraldab EJL ja omab kõiki sellega seonduvaid õigusi.

2. Kodumängu korraldav klubi on kohustatud vastava töötöendi esitanud ajakirjanikke ja/või teisi meedia esindajaid lubama staadionile mängu kajastama tasuta ja ilma täiendavate tingimusteta.
3. Kodumängu korraldav klubi on kohustatud organiseerima enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu meediale vajalikud töötingimused ning varustama neid vajaliku informatsiooniga.
4. Kodumängu korraldava klubi pressiesindaja (või tema asendaja) peab olema kogu kohtumise vältel kättesaadav EJK-i pressiteenistusele ja meediale, et vastata tekkivatele küsimustele operatiivselt ning vajadusel lahendada tekkivaid probleeme.
5. Hea tava näeb ette, et klubi mängijad, treenerid ja teised ametiisikud on meediaga suhtlemiseks avatud. Klubi mängijad, treenerid ja teised ametiisikud hoiduvad ajakirjandusele antavates kommentaarides ja intervjuudes jalgpalli, Meistri- ja Esiliiga ning EJK-i mainet halvustavatest avaldustest.
6. Meediale antavates intervjuudes on klubi mängijatel, treeneritel ja teistel esindajatel keelatud üritada mõjutada kohtunikke.
7. Enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu ei ole teleintervjuude andmine mänguväljakul lubatud.
8. Kodumängu korraldav klubi määrab kindlaks konkreetse ala, kus on võimalik vaheajal ja pärast mängu lõppu televisioonile anda välkintervjuusid. Mängu vaheajal ja pärast mängu võivad sellisel alal eelneva kokkuleppe alusel välkintervjuusid anda ainult kahe võistkonna treenerid või nende abid. Mängijad võivad anda välkintervjuusid ainult pärast mängu.
9. Mängujärgse pressikonverentsi korraldamine on kohustuslik Meistriliigas eelneva kokkuleppe alusel EJK-i esindajaga. Mängujärgne pressikonverents peab algama hiljemalt 15 minutit pärast lõpuvilet. Kodumängu korraldav klubi vastutab vajalike seadmete olemasolu eest. Mõlemad klubid on kohustatud saatma sellele pressikonverentsile oma treeneri ja ühe (või kaks) mängija(t).
10. Kodumängu korraldaval klubil tuleb ette valmistada ala pressikonverentsi või välkintervjuude jaoks. Sellesse alasse on vaja paigutada klubi sponsorite ning Eesti meistrivõistluste sponsorite logodega stendid, mida kasutatakse taustana pressikonverentside või välkintervjuude läbiviimisel ning mängijate intervjuuerimisel televisiooni poolt. Külalisvõistkond võib kasutada oma klubi mängijate intervjuuerimisel enda klubi taustseina, mis vastab eelpool kirjeldatud nõuetele.
11. Pärast mängu võidakse luua ajakirjanikele avatud tsoon, mis asub riietusruumide ja klubide transpordivahendite parkimise ala vahel. Selles tsoonis, kuhu on juurdepääs ainult treeneritel, mängijatel ja meedia esindajatel, saavad reporterid läbi viia lisaintervjuusid.
12. Meedia esindajatel ei ole lubatud viibida mängijate riietusruumides ei enne mängu, mängu vältel ega pärast mängu.
13. Meedia esindajatele tuleb eraldada vähemalt 10 istekohta (võimaluse korral varikatuse all) ja võimaluse korral peaksid need istekohad olema varustatud laudadega.
14. Kirjutava ajakirjanduse ja raadioajakirjanduse esindajaid ei lubata mänguväljakule ega mänguväljaku piiride ja pealtvaatajate vahelisele alale.

15. Ainult fotograafidel ja teleoperaatoritel on lubatud viibida mänguväljaku piiride ja pealtvaatajate vahelisel alal, kusjuures kõik need isikud peavad oma tööülesandeid täitma neile määratud kindlates kohtades ja kandma selgelt eristatavat riietust (vesti).
16. Kodumängu korraldava klubi pressiesindaja on kohustatud enne mängu edastama EJL pressiteenistusele võistkondade koosseisud ning mängu ajal mängu informatsiooni jooksvalt.

### **Artikkel 68 – TV ülekanded**

1. Koduklubi tagab TV bussile ning satelliitbussile vajaliku elektritoite.
2. Koduklubi vastutab aluste ülespaneku eest kaamerate jaoks.
3. Klubide esindajad annavad inspektorile koos protokolliga ka meeskonna eeldatava asetuse väljakul.
4. Kõikidel telemängudel mängivad võistkonnad lühikestes pükstes.
5. EJL-i reklaambännerite väljapanek väljaku äärde toimub vastavalt artiklile 70 (2).

## **XV TURUNDUSALASED SÄTTED**

### **Artikkel 69 – Kommertsõigused**

1. Käesolevas juhendis tähendavad "kommertsõigused" kõiki võistlustega seotud kommerts- ja meediaõigusi ning võimalusi, k.a. muuhulgas järgmisi õigusi:
  - c) 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 levitamishendite abil (kaasa arvatud internet ja traadita tehnoloogia); ning
  - d) turundus-, sponsorlus-, reklaami-, litsentsi- ja frantsiisiõigusi koos võistlustega seotud andmete ja statistika alaste õigustega.
2. Kõik võistlustega seotud kommertsõigused kuuluvad võistluste korraldajale – EJL-le.
3. Võistluste logoga seonduvad õigused kuuluvad EJL-le, kuid klubidel on õigus logo kasutada.

### **Artikkel 70 – Reklaam mängupaikades**

1. Võistluste mängupaikades kasutatavate väljakuäärsete reklaampindade standardmõõtudeks on 1 x 6 m. Reklaamid peavad olema valmistatud pehmest või kõvast PVC-materjalist ning paigutatud alustele nii, et need ei kujutaks mingisugust ohtu mängupaigas viibivatele inimestele.
2. EJL-il on õigus võistlust toetavate sponsorite huvides tasuta kasutada iga võistlustel osaleva klubi koduväljakul toimuva kohtumise korral kuni 48 meetri ulatuses TV-kaamerate vaateulatuses olevat väljakuäärset reklaampinda.
3. Igas mängupaigas tuleb kodumängu korraldaval klubil paigutada väljaku laiemale küljele TV-kaamerate vaatevälja Meistriliiga logoga reklaambänner vastavalt juhendi Lisas II esitatud reklaamiplaanile.

4. Mängupaigas olevate väljakuäärsete reklaampindade (v.a artikli 70 punktides 2 ja 3 märgitu) turustamise õigused kuuluvad mängu korraldavale klubile. Ühelgi kolmandal osapoolel pole õigust paigutada reklaami väljaku piirkonda, v.a. eelneval kokkuleppel EJK-i ja mängu korraldava klubiga.
5. Mängu korraldav klubi peab tagama kõigi EJK-i, Meistriliiga logo ning klubi toetajate reklaambännerite väljapaneku ning korrashoiu kogu kohtumise vältel.

#### **Artikkel 71 – Muud võistlustega seotud reklaammaterjalid**

1. Iga klubi on kohustatud paigutama Meistriliiga kodumängu korral väljaantavasse mängukava esilehele Meistriliiga logo.
2. Iga klubi on kohustatud kõikidele võistluste raames peetavate Meistriliiga mängude välireklaamidele (postrid, plakatid, pillar reklaamid) paigutama Meistriliiga logo selgelt nähtavale ning teistest klubide/toetajate logodest eristuvale kohale.
3. Iga klubi on kohustatud Meistriliiga kohtumise pääsmetele paigutama Meistriliiga logo.

#### **Artikkel 72 – Intellektuaalomandi õigused**

1. Kõik võistlustega seotud õigused intellektuaalomandile kuuluvad ainuüksi EJK-le. Õigused intellektuaalomandile hõlmavad muuhulgas olemasolevaid või tulevasi õigusi liigade, võistluste ja sarjade nimede, logode, brändide, medalite ning trofeede suhtes. Nimetatud õiguste kasutamiseks on EJK-lt vaja saada eelnev kirjalik nõusolek ning nende kasutamine peab alati vastama EJK-i juhenditele ja juhistele.
2. Mängupaiku ja -aegu kajastava mängukalendri ning võistlustel peetavate mängudega seotud andmete ja statistika alased õigused kuuluvad ainuüksi EJK-le.

### **XVI LÖPPSÄTTED**

#### **Artikkel 73 – Spordi Arbitraažikohus (CAS)**

Käesolevate eeskirjadega seotud vaidluste lahendamiseks kohaldatakse EJK-i põhikirja sätteid arbitraažikohtu kohta.

#### **Artikkel 74 – Ettearvamatud asjaolud**

Kõikides küsimustes, mida käesolevas juhendis ei ole käsitletud või mis on seotud vääramatu jõuga, langetab otsused peasekretär ning need otsused on lõplikud.

#### **Artikkel 75 – Lisad**

Kõik lisad moodustavad käesoleva juhendi lahutamatu osa.

#### **Artikkel 76 – Jõustumine**

Käesolev juhend jõustub selle heakskiitmisel EJK-i juhatuse poolt ja kehtib hooajal 2011.

## LISA I: Aus mäng

### A - Ausa mängu määratlus

Iga spordiala kaunistavad Ausa mängu mängimine ja vastase kohtlemine lähtuvalt sportlikest põhimõtetest. Tegelikult tekkis mõiste "Aus mäng" just spordi vallas, levides sealt muudele elualadele. Ausat mängu peetakse tänapäeval spordis sama oluliseks kui vanasti ning enamus pealtvaatajatest on tõenäoliselt nõus, et ainult ausalt mängitud matš on tõeliselt huvitav.

Ausa mängu mõiste saab lahti seletada järgmiste põhimõtete abil, mis kehtivad nii mängijate kui ka teiste mänguga seotud inimeste suhtes:

- a) tuleb kinni pidada Mängureeglitest ja võistluste juhenditest;
- b) vastaseid, kohtunikke ja teisi mänguga seotud isikuid, nt pealtvaatajaid, klubide ja jalgpalliliitude ametnikke ning meedia esindajaid, tuleb kohelda lähtudes sportlikest põhimõtetest;
- c) kõik teised mängudega seotud inimesed peaksid samuti püüdma käituda ülaltoodud viisil, seda nii enne mängu, mängu jooksul kui ka pärast mängu, olenemata mängu tulemusest ja kohtunike langetatud otsustest.

### B - Ausa mängu hindamine

#### Sissejuhatus

Ausa mängu edendamiseks korraldab EJL igal hooajal Meistriliiga klubidele Ausa mängu konkursi. Ausa mängu konkursi kokkuvõtte tegemisel summeeritakse võistkonna poolt kogutud hindepunktid ning jagatakse hinnatud mängude arvuga. Suurima hinde saanud võistkond on võitja. Võitnud võistkonda autasustab EJL Ausa mängu diplomi ja 25 jalgpalliga, teist kohta diplomi ja 15 jalgpalliga ning kolmandat kohta diplomi ja 10 jalgpalliga. Juhul, kui EJL saavutab UEFA Ausa mängu konkursil auhinnalise koha, millega kaasneb täiendav koht UEFA Europa League'is, saab selle koha Eesti Ausa mängu konkursi võitja.

Pärast mängu täidab EJL-i inspektor oma ettekandes Ausa mängu hindamise vormi.

#### Hindamismeetodid

Hindamise vormil on esitatud kuus kriteeriumit, mille alusel klubide Ausa mängu väärilist käitumist hinnatakse. Hindamine peaks põhinema pigem positiivsetel kui negatiivsetel aspektidel. Reeglina ei tohiks kõige kõrgemaid punkte anda, kui klubi ei ole välja näidanud positiivset suhtumist.

#### Hindamise kriteeriumid

**1. Punased ja kollased kaardid.** Maksimaalsest 10 punktist arvatakse maha:

- kollase kaardi eest: 1 punkt;
- punase kaardi eest: 3 punkti.



Kui mängija, keda mängu vältel on juba kollase kaardiga karistatud, sooritab uue rikkumise, mille eest tavaliselt näidatakse kollast kaarti, aga tema peab sellise teise rikkumise pärast mängust lahkuma (kombineeritud kollane ja punane kaart), siis võetakse arvesse ainult punane kaart, st maksimaalsest 10 punktist arvatakse maha 3 punkti.

Kui aga mängija, keda on mängu jooksul juba kollase kaardiga karistatud, sooritab uue rikkumise, mille eest talle näidatakse punast kaarti, siis võetakse maksimaalsest 10 punktist maha kokku 4 punkti (1+3 punkti).

Ainult punaste ja kollaste kaartide eest saab punkte maha arvata.

## **2. Positiivne mäng**

- Maksimaalselt 10 punkti,
- minimaalselt 1 punkt.

Selle kriteeriumi alusel antakse punkte, kui klubi mängib pealtvaatajaid köitvat positiivset mängu. Positiivse mängu hindamisel tuleks arvestada alljärgnevate aspektidega:

### ***Positiivsed aspektid:***

- pigem ründav mäng kui kaitsetaktika rakendamine,
- kiire mängtempo,
- püüd kokku hoida aega, nt pall kiirelt mängu panna isegi eduseisus;
- püüd lüüa üha uusi väravaid, isegi kui soovitatav tulemus (nt järgmisse vooru kvalifitseerumine või viigile mängimine võõrsil) on juba saavutatud.

### ***Negatiivsed aspektid:***

- mängutempo aeglustamine,
- aja raiskamine,
- vigade tegemisele rajatud taktika rakendamine,
- näitlemine jne.

Üldiselt peaksid punktid positiivse mängu eest vastama löödud väravate ja loodud väravavõimaluste arvule.

## **3. Vastase austamine**

- Maksimaalselt 5 punkti,
- minimaalselt 1 punkt.

Mängijatelt oodatakse, et nad austavad Mängureegleid, võistlusjuhendit ja vastaseid. Samuti oodatakse kõigilt klubiga seotud inimestelt, et ka nemad käituksid vastavalt AUSA mängu põhimõtetele.

Hinnates mängijate käitumist vastasmängijate suhtes, ei tohiks "Punaste ja kollaste kaartide" kriteeriumiga kajastatud rikkumisi arvesse võtta kahekordselt. Samas aga võib inspektor arvestada nende rikkumiste tõsidust, mille eest kaart mängijale määrati, ning selliseid rikkumisi, mis jäid kohtunikul tähele panemata.

Hindamine peaks põhinema positiivse hoiaku (nt vigastatud vastasmängija aitamise) kajastamisel, mitte rikkumiste rõhutamisel. Veatu käitumine ilma vastaspoole suhtes erilist positiivset hoiakut välja näitamata või sõbralike žestideta on väärt pigem 4, mitte 5 punkti.

#### **4. Kohtuniku austamine**

- Maksimaalselt 5 punkti,
- minimaalselt 1 punkt.

Mängijatelt oodatakse, et nad austavad kohtunikke nii inimestena kui ka otsuste langetajatena. Vältida tuleks "Punaste ja kollaste kaartide" kriteeriumiga kajastatud rikkumiste arvesse võtmist kahekordselt. Samas võib inspektor arvestada nende rikkumiste tõsidust, mille eest kaart mängijale määrati.

Kohtuniku suhtes positiivse hoiaku väljanäitamine, k.a kaheldavate otsustega nõustumine protesteerimata, on väärt kõrgeid punkte. Tavaline käitumine kohtunike suhtes erilist positiivset hoiakut välja näitamata või sõbralike žestideta on väärt pigem 4, mitte 5 punkti.

#### **5. Klubiametnike käitumine**

- Maksimaalselt 5 punkti,
- minimaalselt 1 punkt.

Klubiametnikelt, kaasa arvatud treeneritelt, oodatakse kõikvõimalike pingutuste tegemist selle nimel, et tõsta oma klubi sportlikku, tehnilist, taktikalist ja moraalsel taset. Samuti oodatakse neilt oma mängijatele selliste käitumisalaste juhiste andmist, mis vastaksid Ausa mängu põhimõtetele.

Klubiametnike käitumise hindamisel tuleks arvestada nii positiivsete kui ka negatiivsete aspektidega, nt kas nad rahustavad vihaseid mängijaid või fänne või kütavad nende viha üles, kuidas nad võtavad kohtuniku otsuseid vastu jne. Hindamisel tuleks arvestada ka koostööd meediaga. Veatu käitumine erilist positiivset hoiakut välja näitamata või sõbralike žestideta on väärt pigem 4, mitte 5 punkti.

#### **6. Pealtvaatajate käitumine**

- Maksimaalselt 5 punkti,
- minimaalselt 1 punkt.

Pealtvaatajad kuuluvad jalgpallimängu juurde. Tänu fännide toetusele võivad mängijad paremini mängida. Pealtvaatajatelt ei oodata mängu jälgimist täielikus vaikus. Mängijate julgustamine näiteks karjades, lauldes jne võib üldisele atmosfäärile positiivset mõju avaldada, kui seda tehakse Ausa mängu põhimõtetest lähtuvalt.

Samas oodatakse pealtvaatajatelt, et nad austavad nii vastasvõistkonda kui ka kohtunikku. Nad peaksid vastase saavutustest lugu pidama, isegi kui vastane võidab. Pealtvaatajad ei tohi vastasmängijaid, kohtunikke või vastase toetajaid mingil viisil hirmutada või ähvardada.

Maksimaalset 5 punkti ei tohiks anda, kui kõik eeltoodud tingimused ei ole täidetud, eelkõige positiivse atmosfääri loomise vallas.

Käesolevat komponenti hinnatakse ainult siis, kui kohal viibib märkimisväärse arvul ühe konkreetse klubi fänne. Kui fännide arv on väga väike, tuleks vormile märkida "N/A" (Ei kohaldata).

### Üldhinne

Üldhinne väljaarvutamiseks liidetakse ühele klubile kõikide komponentide eest antud punktid ning seejärel jagatakse saadud punktisumma maksimaalse võimaliku punktisummaga ja korrutatakse 10-ga.

Ühes mängus on võimalik saada maksimaalselt 40 punkti. Kui aga klubi toetavaid fänne on kohal väga vähe, siis kriteeriumit "Pealtvaatajate käitumine" ei arvestata ("N/A", vt ülaltoodud punkti 10) ning maksimaalne punktisumma on 35.

Näide:

Esimene klubi sai erinevate kriteeriumite eest 8+7+3+4+5+4 punkti, st kokku 31 punkti. Üldhinne arvutatakse välja järgmiselt:

$$(31/40) \times 10 = \mathbf{7,75}$$

Kui teise klubi fänne oli kohale tulnud vähe ja kui teisele klubile määrati erinevate kriteeriumite eest 7+8+2+5+2 punkti, st kokku 24 punkti, arvutatakse üldhinne välja järgmiselt:

$$(24/35) \times 10 = \mathbf{6,857}$$

Üldhinne arvutamisel tuleks kajastada kolme kohta pärast koma.

Lisaks hindamise vormil toodud punktidele peaks inspektor koostama lühikese kirjaliku ülevaate sellest, kuidas klubid järgisid Ausa mängu põhimõtteid, selgitamaks hindamise vormil kajastatud negatiivseid ja positiivseid aspekte.

## LISA II: EJL-i reklaambännerite paigutus

**M** – Meistriliiga logo;

ML – Meistriliiga sponsorite bännerid (juhul kui on olemas)

K - Klubi bänner (juhul, kui on olemas)

### KODUMEEKONNA JA MEISTRILIIGA REKLAAM

