

# **Eesti 2014. a meistrivõistluste Premium ja Esiliiga juhend**



Kinnitatud EJL-i juhatuse poolt 15.11.2013

## SISUKORD

<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 ja klubi ametiisikute kohustused .....	6
<b>III AUTASUSTAMINE</b> .....	<b>8</b>
Artikkel 6 – Karikad .....	8
Artikkel 7 – Medalid, diplomid jm auhinnad .....	9
<b>IV OSAVÕTJAD, VÕISTLUSTE SÜSTEEM JA ÜLEMINEKUMÄNGUD</b> .....	<b>9</b>
Artikkel 8 – Võistlustest osavõtjad .....	9
Artikkel 9 – Võistluste süsteem .....	10
Artikkel 10 – Üleminekumängud .....	11
<b>V REGISTREERIMINE JA LIIGA LIIKMEMAKS</b> .....	<b>12</b>
Artikkel 11 – Võistkonna registreerimine .....	12
Artikkel 12 – Liiga liikmemaks .....	12
Artikkel 13 – Mängijate ülesandmine .....	12
Artikkel 14 – Õigus osaleda mängus .....	14
<b>VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD</b> .....	<b>16</b>
Artikkel 15 – Mängupäevad .....	16
Artikkel 16 – Mängu alguse kellaajad .....	16
Artikkel 17 – Võistkondade saabumine .....	17
<b>VII STAADIONID</b> .....	<b>17</b>
Artikkel 18 – Staadionite hindamine ja nõuded staadionile .....	17
Artikkel 19 – Nõuded kunstmuruväljakutele .....	17
Artikkel 20 – Valgustus .....	18
Artikkel 21 – Kell ja tabloo .....	18
Artikkel 22 – Tehniline ala ja vahetusmängijate pink .....	18
Artikkel 23 – Kodustaadioni vahetamine .....	18
<b>VIII MÄNGUREGLID JA PROTOKOLLI TÄITMINE</b> .....	<b>18</b>
Artikkel 24 – Mängureeglid .....	18
Artikkel 25 – Mängupallid .....	18
Artikkel 26 – Mänguprotokoll .....	19
Artikkel 27 – Protokollis esitatud mängijate asendamine .....	20
Artikkel 28 – Mängijate vahetamine .....	20
Artikkel 29 – Vaheaeg poolaegade vahel .....	20
Artikkel 30 – Penaltilöögid .....	21
<b>IX KOHTUNIKUD JA MÄNGUINSPEKTORID</b> .....	<b>21</b>
Artikkel 31 – Määramine .....	21

Artikkel 32 – Kohtunike ning inspektori saabumine mängupaika .....	21
Artikkel 33 – Kohtunike hilinemine .....	21
Artikkel 34 – Kohtuniku terviserike .....	22
Artikkel 35 – Mänguprotokolli edastamine EJL-ile.....	22
Artikkel 36 – Mänguinspektorid .....	22
<b>X MÄNGUVORMID .....</b>	<b>23</b>
Artikkel 37 – Mänguvormid.....	23
<b>XI MÄNGUDE KORRALDUSLIKUD PÕHIMÕTTED .....</b>	<b>24</b>
Artikkel 38 – Mängueelse informatsiooni ankeet.....	24
Artikkel 39 – Lipud.....	24
Artikkel 40 – Mängueelne koosolek.....	24
Artikkel 41 – Maskotid .....	25
Artikkel 42 – Mängijate ülesrivistus enne mängu .....	25
Artikkel 43 – Turvalisus .....	25
Artikkel 44 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele .....	26
Artikkel 45 – Meditsiiniline abi .....	26
Artikkel 46 – Neljanda kohtuniku varustus .....	26
Artikkel 47 – Pallipoisid .....	26
Artikkel 48 – Piletimüük.....	26
Artikkel 49 – Teadustus.....	27
Artikkel 50 – Mängukava .....	27
Artikkel 51 – Toitlustus .....	27
Artikkel 52 – Pealtvaatajate aruanne.....	27
Artikkel 53 – Kodumängude salvestamine .....	28
<b>XII MÄNGIMISEST KEELDUMINE, MÄNGU ÄRAJÄÄMINE JA KATKESTAMINE NING MUUD SARNASED JUHTUMID .....</b>	<b>28</b>
Artikkel 54 – Mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad.....	28
Artikkel 55 – Mängu ärajäämine.....	28
Artikkel 56 – Mängu katkestamine .....	28
<b>XIII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE .....</b>	<b>29</b>
Artikkel 57 – Hoiatused ja eemaldamised .....	29
Artikkel 58 – EJL-i distsiplinaareeskirjad .....	30
Artikkel 59 – Mängude korralduslike põhimõtete rikkumine .....	31
Artikkel 60 – Protesti esitamine .....	31
<b>XIV DOPING. MÄNGUKÄIGU JA TULEMUSE EELNEV FIKSEERIMINE.....</b>	<b>32</b>
Artikkel 61 – Doping .....	32
Artikkel 62 – Mängukäigu ja tulemuse eelnev fikseerimine .....	32
<b>XV MEEDIA.....</b>	<b>33</b>
Artikkel 63 – Suhtlemine meediaga.....	33
Artikkel 64 – TV- ja internetiülekanded.....	34
<b>XVI TURUNDUSALASED SÄTTED.....</b>	<b>34</b>
Artikkel 65 – Kommertsõigused .....	34
Artikkel 66 – Reklaam mängupaikades .....	35
Artikkel 67 – Muud Võistlustega seotud reklaammaterjalid .....	35
Artikkel 68 – Intellektuaalomandi õigused .....	35
<b>XVII LÖPPSÄTTED.....</b>	<b>36</b>

Artikkel 69 – Vaidluste lahendamine .....	36
Artikkel 70 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid .....	36
Artikkel 71 – Lisad.....	36
Artikkel 72 – Jõustumine .....	36
<i>LISA I: Aus Mäng.....</i>	<i>37</i>
<i>LISA II: EJL-i reklaambännerite paigutus .....</i>	<i>42</i>
<i>LISA III: Nõuded meditsiini- ja dopingukontrolli ruumile.....</i>	<i>43</i>
<i>LISA IV: Tasud ja sanktsioonid.....</i>	<i>44</i>
<i>LISA V: Sanktsioonid mängude korralduslike põhimõtete rikkumise eest .....</i>	<i>45</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**

- 1.1 Käesoleva juhendi reguleerimisalasse kuuluvad Eesti meistrivõistlustel Premium ja Esiliigades osalevate osapoolte õigused, kohustused ja vastutus.

### **Artikkel 2 – Organiseerimine**

- 2.1 Eesti jalgpalli meistrivõistlusi organiseerib ja juhib EJL.
- 2.2 EJL korraldab Eesti meistrivõistlusi Premium liigas, Esiliigas ja Esiliigas B (edaspidi Võistlused) igal aastal.
- 2.3 EJL-i peadirektor (edaspidi Peadirektor) on kõrgeim tegevjuhtimisorgan, kes vastutab kõigi otsuste eest, mis puudutavad käesolevat juhendit, v.a distsiplinaarküsimused. Peadirektor võib osa talle juhatuse poolt määratud kohustustest edasi delegeerida võistluste osakonnale.
- 2.4 Võistlusi viib läbi EJL-i võistluste osakond.
- 2.5 Distsiplinaarorganid käsitlevad distsiplinaarrikkumistega seotud küsimusi vastavalt EJL-i distsiplinaarreeglistikule.

## **II OSAPOOLTE KOHUSTUSED**

### **Artikkel 3 – EJL-i kohustused**

- 3.1 EJL loob parimad tingimused Võistluste korraldamiseks. Need tingimused puudutavad muuhulgas Võistluste edendamist, kooskõlastamist ja administreerimist, võistlejate ülesandmist, loa andmist Võistlustel osalemiseks, võistlussüsteemi, Mängureegleid, kohtunike tegevust, kontrolli ja distsiplinaarküsimusi ning kommertsõiguste kasutamist.
- 3.2 EJL kannab Võistluste administreerimise kulud, k.a mängukohtunike ja mänguinspektorite kulud.

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

- 4.1 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 vaidlusalases küsimuses lõpliku (viimase astme) lahendi saamiseks, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJL-il pädevus, mitte tavakohtusse, vaid sõltumatusse, erapooletusse, Eesti seaduse alusel asutatud ja Eestis tegutsevasse jalgpallialasesse vahekohtusse, tunnustama selle otsust lõplikuna ning seda täitma;
  - 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).
- 4.2 Klubid vastutavad oma mängijate, ametnike, liikmete, toetajate ja mängude juures ametikohustusi täitvate isikute käitumise eest.
  - 4.3 Klubi peab arvestust liikmemaksu, treeningtasude ja varustuse kohta.
  - 4.4 Kodumängu korraldab klubi vastutab korra ja turvalisuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.
  - 4.5 Kodumängu korraldab klubi vabastab EJL-i igasuguste kahjutasunõuete maksmisest või kohustustest kolmandate isikute suhtes, välja arvatud juhul, kui mäng ei toimunud kohtunike mitteilmumise tõttu.
  - 4.6 Klubi on kohustatud pidama oma kodumängud EJL-le teatatud kodustaadioni(te)l kooskõlas artikliga 18, mis asub/asuvad Eesti Vabariigi territooriumil. Mänge võidakse erandkorras korraldada mõnel teisel väljakul EJL-i otsusega.
  - 4.7 Kodumängu korraldab klubi peab mängud läbi viima vastavalt EJL-i dokumentides toodud nõuetele. Klubi on ainuisikuliselt vastutatav kõikide mängu korraldamisega seotud kohustuste täitmise eest, kui EJL-i juhatus ei ole otsustanud teisiti.
  - 4.8 Kodumängu korraldab klubi kannab kõik mängu korraldamisega seotud kulud, v.a mängukohtunike ja mänguinspektorite kulud.
  - 4.9 Külalisvõistkonna klubi kannab kõik võistkonna lähetuskulud.
  - 4.10 Klubid on kohustatud tasuma tähtaegselt kõik EJL-i dokumentide alusel määratud maksud, trahvid ja tasud.
  - 4.11 Klubid on kohustatud andma tasuta EJL-le õiguse mitteäriilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks 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).
  - 4.12 Klubidel ei ole volitusi tegutseda EJL-i või Eesti meistrivõistluste nimel EJL-i eelneva kirjaliku loata.

## **Artikkel 5 – Mängijate ja klubi ametiisikute kohustused**

- 5.1 Osaledes Võistlustel kohustuvad mängijad ja klubi ametiisikud:
  - a) kinni pidama lojaalsuse, ausameelsuse ja sportlikkuse printsiipidest vastavalt Ausa Mängu (inglise keeles Fair Play) põhimõtetele;

- b) tunnustama kehtivaid jalgpallireegleid, mis on vastu võetud Rahvusvahelise Jalgpalli Nõukogu (inglise keeles The International Football Association Board, edaspidi 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;
- e) 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;
- f) 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);
- g) hoiduma igasugusest käitumisest, mis kahjustab või võib kahjustada EJL-i poolt organiseeritud või korraldatud võistluste aususe põhimõtet ning kohustuvad tegema EJL-iga täielikku koostööd võitlemaks selliste tegude vastu. Selliseid põhimõtteid ei ole muuhulgas järginud isik, kes:
  - i) on aktiivselt või passiivselt seotud või üritab ennast siduda altkäemaksu või korruptsiooniga jalgpallialases tegevuses;
  - ii) kasutab tema jalgpallialase tegevuse kaudu talle teatavaks saanud informatsiooni, mis ei ole avalikkusele kättesaadav, ja mis kahjustab või võib kahjustada mängu või võistluse aususe põhimõtteid;
  - iii) otseselt või kaudselt mõjutab või üritab mõjutada ükskõik millise tegevusega mängu käiku ja/või eelnevalt fikseerida mängu või võistluse tulemust (kokkuleppeline mängutagajärg) eesmärgiga saada sellest isiklikku kasu või kasu kolmandale isikule. Kasu saamise all mõistetakse nii finantsilist kui igasugust muud kasu;
  - iv) 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;
  - v) isikliku või kolmandate isikute kasu eesmärgil osaleb otseselt või kaudselt panustamises või sellega sarnases tegevuses mängu tulemuse ja käigu peale võistlustel, milles osaleb tema või tema lähedase isiku võistkond. Kasu saamise all mõistetakse nii finantsilist kui igasugust muud kasu;
  - vi) kasutab ja/või edastab meedias talle teatavaks saanud konfidentsiaalset infot, teeb ebaeetilisi avaldusi, kutsub üles provokatsioonilisele käitumisele, kelle käitumine rikub või võib rikkuda jalgpalli mainet või EJL-i poolt tunnustatud võistluste aususe põhimõtet;
  - vii) rikub üldisi käitumisnorme- ja tavaid;

- viii) edastab spordiüritusel ükskõik millisel viisil üritusega sobimatu sõnumi, sh poliitilise või solvava jms;
- ix) ei täida EJL-i organite otsuseid ja ettekirjutusi ning mängu ametnike poolt antud korraldusi;
- x) põhjustab süüliselt mängu hilinemise või toimumata jäämise;
- xi) põhjustab süüliselt mängu katkemise või peatamise või kes vastutab mängu süülise katkemise või peatamise eest;
- xii) käitub vägivaldselt või kasutab ebatsensuurseid väljendeid;
- xiii) käitub eelise saamiseks ebasportlikult;
- xiv) kasutab või üritab kasutada dopingut või kes annab või üritab anda dopingut mängijale kasutamiseks;
- xv) vabatahtlikult ja viivitamatult ei teavita EJL-i temale tehtud ettepanekust mõjutada mängu või võistluse käiku ja/või tulemust;
- xvi) vabatahtlikult ja viivitamatult ei teavita EJL-i ükskõik millisest talle teada olevast rikkumisest käesolevas artiklis toodud käitumispõhimõtetes.

5.2 Kõik mängijad ja ametiisikud annavad tasuta EJL-ile õiguse mitteärilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks 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**

- 6.1 EJL autasustab Premium liiga võitjaks tulnud võistkonda Eesti meistri rändkarikaga.
- 6.2 Võitja on vastutav karika korrashoidmise ja säilivuse eest. Juhul kui karikas kaotatakse või saab kahjustada, hüvitab klubi EJL-ile kõik taastamisega seotud kulud. Klubi peab tagastama täiuslikus seisukorras karika EJL-ile üks kuu enne meistrivõistluste viimase vooru mängu. EJL graveerib võitjaks tulnud klubi nime karikale.
- 6.3 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.
- 6.4 Kui Võistluste korraldamine ei ole mingil põhjusel võimalik, peab viimane võitja rändkarika EJL-le tagastama.
- 6.5 Premium liiga võitja võib lasta teha trofeest koopia juhul, kui sellele on selgelt märgitud, et tegu on koopiaga.
- 6.6 Premium liigas teisele ja kolmandale kohale tulnud võistkonnale antakse 2. ja 3. koha karikas.
- 6.7 EJL autasustab Esiliiga võitjat ning 2. ja 3. kohale tulnud võistkondi karikaga.
- 6.8 EJL autasustab Esiliiga B võitjat ning 2. ja 3. kohale tulnud võistkondi karikaga.



## **Artikkel 7 – Medalid, diplomid jm auhinnad**

- 7.1 Premium liigas 1.-3. kohale tulnud võistkondi autasustatakse diplomiga ning nende võistkondade mängijaid 30 medali ning diplomiga.
- 7.2 Esiliigas 1.-3. kohale tulnud võistkondi autasustatakse diplomiga ning nende võistkondade mängijaid 30 medali ning diplomiga.
- 7.3 Esiliigas B 1.-3. kohale tulnud võistkondi autasustatakse diplomiga ning nende võistkondade mängijaid 30 medali ning diplomiga.
- 7.4 EJL autasustab meenega mängijat/mängijaid, kes lööb/löövad oma liigas kõige rohkem väravaid.

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

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

- 8.1 Klubi võib registreerida igasse liigasse sportliku tulemuse alusel kvalifitseerunud ühe võistkonna, kes aktsepteerib EJL-i põhikirja, käesolevat juhendit ning teisi EJL-i poolt välja antud dokumente ja on tasunud tähtjaks liiga liikmemaksu ning kõik teised EJL-i dokumentide alusel määratud trahvid ja tasud.
- 8.2 Juhul kui klubi registreerib Võistlustele rohkem kui ühe võistkonna ning madalamas liigas osalev võistkond on kõrgemas liigas osaleva võistkonna duubelvõistkonnaks, peab see duubelvõistkond järgmisel hooajal osalema vähemalt aste madalamas liigas kui klubi kõrgemas liigas osalenud võistkond olenemata saavutatud tulemusest. Juhul kui duubelvõistkond saavutas turniiritabelis koha, mis annab tal õiguse järgmisel hooajal tõusta liigasse, kus asub tema põhivõistkond, siis õigus üles tõusta kandub üle järgmisele võistkonnale sportliku tulemuse alusel. Juhul kui duubelvõistkond saavutas turniiritabelis koha, mis annab õiguse mängida üleminekumänge kõrgemasse liigasse tõusmiseks, toimuvad üleminekumängud vastavalt artiklile 9, v.a Esiliigas (kuid mitte Esiliigas B), kus üleminekumängude mängimise õigus kandub üle sportliku tulemuse alusel järgmisele võistkonnale.
- 8.3 Premium liigasse lubatakse kümme võistkonda. Need on eelmise hooaja tulemuste põhjal Premium liiga 1.-8. koha saavutanud võistkonnad, Premium liiga üleminekumängude võitja ning Esiliiga 1. koht.
- 8.4 Hooajal 2014 lubatakse Esiliiga kümne võistkonna hulka eelmise hooaja tulemuste põhjal Premium liiga 10. koht, Premium liiga üleminekumängude kaotaja, Esiliiga 3.–7. kohtadele tulnud võistkonnad, Esiliigas B 1. ja 2. kohale tulnud võistkonnad ning Esiliiga üleminekumängude võitja.
- 8.5 Hooajal 2014 lubatakse Esiliiga B kümne võistkonna hulka eelmise hooaja tulemuste põhjal Esiliigast väljalangenud võistkonnad, Esiliiga üleminekumängude kaotaja, Esiliigas B 4.-7. kohale tulnud võistkonnad, Esiliiga B üleminekumängude võitja ning Teise liiga piirkondade võitjad.
- 8.6 Võistlustel osalemiseks peab klubile olema väljastatud litsents vastavalt EJL-i klubide litsentseerimise korrale. Premium, Esi- või Esiliiga B võistkond, kelle klubile ei ole väljastatud vajalikku litsentsi, langeb Teise liigasse ja Teise liiga võistkond, kelle klubi omab mistahes litsentsi, tõuseb Esiliigasse B. Kui Teise liigasse langes litsentsi

puudumise tõttu Premium või Esiliiga võistkond, tõuseb tema asemele võistkond, kes saavutas eelmise hooaja meistrivõistlustel kõrgema koha ja kelle klubile on väljastatud vastav litsents.

- 8.7 Võistlustel osalemiseks peavad klubid EJL-le esitama võistkonna registreerimisdokumendid etteantud vormidel ja määratud tähtajaks.
- 8.8 Kui võistkond loobub Võistlustel osalemast enne meistrivõistluste algust, saab osalemise õiguse võistkond, kes saavutas eelmise hooaja meistrivõistlustel kõrgema koha. Võistkondliku paremusjärjestuse väljaselgitamiseks võetakse arvesse liigavõitjate väljaselgitamiseks peetud mängude tulemusi, ülejäänud võistkonnad järjestatakse lähtudes punktis 9.4 toodud kriteeriumitest. Võistkondliku paremusjärjestuse väljaselgitamisel lähtutakse põhimõttest, et kõrgemas liigas mistahes koha saavutanud võistkond on kõrgemal kohal, kui sellest madalamas liigas osalenud võistkond.
- 8.9 Liigade koosseisud kinnitab EJL-i juhatus.

### **Artikkel 9 – Võistluste süsteem**

- 9.1 Võistlused koosnevad neljaringilisest turniirist, millest kaks ringi mängitakse kevadel ja kaks sügisel. Igas ringis on 9 vooru. Võistlused viiakse läbi turniirisüsteemis kodus-väljas printsiibil.
- 9.2 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 vastasvõistkonnale võit ning turniiritabelisse märgitakse - : + (tühistatud mängu korral vastase löödud väravate arv).
- 9.3 Premium liiga kahe esimese võistkonna punktide võrdsuse korral viib EJL esikoha selgitamiseks nende vahel läbi lisamängu. Kui mäng lõpeb viigiga, mängitakse lisaaeg 2x15 minutit. Lisaaja viigilise tulemuse korral selgitatakse võitja viie penaltilöögi tulemuse põhjal. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse penaltilöökidest löömist kuni võitja selgumiseni. Kui võrdselt punkte on esimesel kolmel või enamal võistkonnal, viib EJL läbi esikoha selgitamiseks lisaturniiri nende võistkondade vahel.
- 9.4 Premium liiga ülejäänud kohtade, samuti Esiliiga ja Esiliiga B kõikide kohtade paremusjärjestuse määramisel võrdsete 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;
  - g) suuremat võõrsil löödud väravate arvu;
  - h) kohta Fair Play tabelis.

- 9.5 Peale meistrivõistluste lõppu langeb Premium liiga 10. koht Esiliigasse ja Esiliiga 1. koht tõuseb Premium liigasse. Premium liiga 9. koht mängib üleminekumänge karikasüsteemis kodus-väljas printsiiбил Esiliiga 2. kohaga.
- 9.6 Esiliiga 9. ja 10. koht langevad Esiliigasse B ja Esiliiga B 1. ja 2. koht tõusevad Esiliigasse. Esiliiga 8. koht mängib üleminekumänge karikasüsteemis kodus-väljas printsiiбил Esiliiga B 3. kohaga.
- 9.7 Esiliiga B 9. ja 10. koht langevad Teise liigasse, 8. koht mängib üleminekumänge kodus-väljas printsiiбил Teise liiga piirkondades 2. kohale tulnud võistkondade omavaheliste mängude võitjaga.
- 9.8 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 10 – Üleminekumängud**

- 10.1 Üleminekumängud toimuvad sügisel pärast Võistluste lõppu.
- 10.2 Üleminekumängudel kehtivad kõrgemas liigas osaleva võistkonna liiga mängude läbiviimise nõuded.
- 10.3 Üleminekumängudel mängitakse esmalt turniiritabelis madalamal oleva võistkonna kodustaadionil.
- 10.4 Üleminekumängudel mängitakse karikasüsteemis kodus-väljas põhimõttel. Üleminekumängude võitja on võistkond, kes lööb kahe mängu kokkuvõttes rohkem väravaid, v.a punktis 10.5 kirjeldatud juhul. Kui väravate arv on võrdne, siis tõuseb üles võistkond, kes lõi rohkem väravaid võõrsil. Kui ka siis on võistkonnad võrdses seisus, mängitakse pärast teist mängu lisaaeg 2x15 minutit. Üleminekumängude lisaaja järel loetakse võitjaks võistkond, kes lööb lisaaja jooksul rohkem väravaid. Lisaajal ei kehti võõrsil löödud väravate eelis. Kui lisaajal võitja ei selgu, selgitatakse võitja viie penaltilöögi tulemuse põhjal. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse penaltilöövide löömist kuni võitja selgumiseni.
- 10.5 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.
- 10.6 Mängija õigust osaleda üleminekumängus reguleerib artikkel 14.
- 10.7 Võistlustel saadud hoiatused ei kandu lõppenud hooajast üleminekumängudele ega üleminekumängudelt järgnevasse hooaegadesse. Kui lõppenud hooajast jääb mängijale mängukeeld, siis kandub see automaatselt üleminekumängudele. Kui üleminekumängudest jääb mängijale mängukeeld, siis kandub see järgnevasse hooaegadesse.

## **V REGISTREERIMINE JA LIIGA LIIKMEMAKS**

### **Artikkel 11 – Võistkonna registreerimine**

- 11.1 Võistkonna registreerimiseks esitab klubi EJL-i võistluste osakonda järgmised dokumendid:
  - a) võistkonna avaldus-ankeet;
  - b) klubi deklaratsioon.
- 11.2 Võistkonna registreerimisdokumentide esitamise viimane kuupäev on 16. detsember 2013. a.
- 11.3 Hilinejaid registreeritakse Võistlustele ainult Peadirektori otsuse alusel ja nende liiga liikmemaks on kahekordne.
- 11.4 Võistkonna nime ei ole lubatud Võistluste jooksul muuta.
- 11.5 Klubi võib enne hooaja algust koos põhivõistkonna registreerimisega määrata võistkonna avaldus-ankeedil ühe madalama liiga võistkonna duubelvõistkonnaks. Üks võistkond tohib olla duubelvõistkonnaks vaid ühele võistkonnale.
- 11.6 Duubelvõistkond võib olla sama klubi teine samanimeline võistkond (nimele lisandub roomanumbritega „II“) või mõne teise klubi võistkond. Kui duubelvõistkond on mõne teise klubi võistkond, on võistkonna avaldus-ankeedil nõutav duubelvõistkonna klubi esindaja kirjalik nõusolek.
- 11.7 Klubi, kellel on U-19 vanuseklassi noorte võistkond, võib enne hooaja algust määrata ühe võistkonna oma avaldus-ankeedil järelkasvuvõistkonnaks. Üks võistkond tohib olla järelkasvuvõistkonnaks vaid ühele võistkonnale.

### **Artikkel 12 – Liiga liikmemaks**

- 12.1 Võistlustele registreerimise aluseks on liiga liikmemaksu tasumine vastavalt EJL-i poolt esitatud arvele.
- 12.2 Võistlustel on kehtestatud liiga liikmemaks, mis on võistkonna kohta:
  - a) Premium liigas 3770 eurot;
  - b) Esiliigas 2790 eurot.
- 12.3 Kõik eelmiste hooegade võlgnevused tuleb tasuda hiljemalt 16. detsembriks 2013.a.
- 12.4 Liiga liikmemaks peab olema tasutud hiljemalt 10. jaanuariks 2014. a.

### **Artikkel 13 – Mängijate ülesandmine**

- 13.1 Võistlustele saab üles anda klubisse registreeritud mängijaid, kes on täitnud järgmised nõuded:
  - a) omab kehtivat jalgpalluri litsentsi;
  - b) Euroopa Liidu (v.a Eesti), Euroopa Liidu Majanduspiirkonna liikmesriigi ja Šveitsi Konföderatsiooni kodanik (edaspidi EL kodanik) omab Eestis elamisõigust tõendavat ID-kaarti;
  - c) Eesti, Euroopa Liidu, Euroopa Liidu Majanduspiirkonna liikmesriigi ja Šveitsi Konföderatsiooni kodakondsust mitteomav mängija omab elamisloakaarti;

- d) on esitanud EJL-ile koopia mängija õnnetusjuhtumikindlustuse poliisist, mis kehtib vähemalt hooaja lõpuni;
  - e) on esitanud EJL-le klubi arsti poolt allkirjastatud EJL-i vormil tõendi või spordimeditsiinilist terviseuuringut läbiviiva asutuse tõendi.
- 13.2 Klubi võib piiräärsete alade elanike ülesandmisel punkti 13.1 alajaotustes b) ja c) toodud nõuetele taotleda Peadirektorilt erandit.
  - 13.3 Mängijate registreerimine klubisse toimub vastavalt EJL-i mängijate staatust ja üleminekuid reguleerivale korrale.
  - 13.4 Mängijate võistkonda ülesandmine uueks hooajaks algab 3. jaanuaril 2014. a ja kestab kuni esimese Premium liiga mängule eelneva päeva lõpuni, so 28. veebruarini 2014. a.
  - 13.5 Võistlustel on lisaks lubatud mängijate täiendav ülesandmine ning võistkonna vahetus 20. juunist kuni 20. juulini 2014. a.
  - 13.6 Samad ülesandmistähtajad kehtivad ka teistest jalgpalliliitudest tulevate mängijate ülesandmise korral.
  - 13.7 Duubel- ja järelkasvuvõistkonna mängijate ülesandmine põhivõistkonda on lubatud terve hooaja jooksul. Duubel- ja järelkasvuvõistkonna mängijate ülesandmine põhivõistkonda on lubatud ainult juhul, kui mängija oli madalamasse liigasse või järelkasvuvõistkonda üles antud enne kõrgema liiga ülesandmistähtaja lõppu.
  - 13.8 Eesti 2013/14. a saaljalgpalli meistrivõistlustel osalenud mängijat saab Võistluste Premium või Esiliiga võistkonda üles anda peale 20. juunit 2014. a, v.a juhul kui ta on saaljalgpalli meistrivõistlustelt maha võetud enne 31. detsembrit 2013. a. Erandina on lubatud hooaegadevahelisel ülesandmisperioodil Võistluste Esiliiga B võistkonda üles anda saaljalgpalli meistrivõistlustel osalenud mängijat ka juhul, kui teda ei ole saaljalgpalli meistrivõistlustelt maha võetud enne 31. detsembrit 2013. a.
  - 13.9 Eesti 2014. a jalgpalli meistrivõistluste Premium liiga võistkonda ülesantud mängija ei tohi osaleda Eesti 2014/15. a saaljalgpalli meistrivõistlustel.
  - 13.10 Võistluste Premium ega Esiliiga võistkonda ei ole lubatud üles anda Eesti 2014. a rannajalgpalli meistrivõistlustel osalenud mängijat. Erandina on Võistluste Esiliiga võistkonda lubatud üles anda Eesti 2014. a rannajalgpalli meistrivõistlustel osalenud või osalevat mängijat, kes on sündinud 1991. a või varem.
  - 13.11 Oma klubi mängijate ülesandmine toimub EJL-i registreerimise ja informatsiooni süsteemi (edaspidi ERIS) kaudu.
  - 13.12 Teise klubi mängijat (laen vastavalt EJL mängijate staatust ja üleminekuid reguleerivale korrale) saab võistkonda üles anda vaid EJL-i sekretariaadis. Mängija ülesandmiseks EJL-i sekretariaadis tuleb eelnevalt kokku leppida aeg EJL-i võistluste osakonnaga.
  - 13.13 Võistlustele lubatakse ühte võistkonda üles anda kuni 30 mängijat, kuid mitte vähem kui 11 mängijat. 30-st Võistlustele ülesantavast mängijast peavad 24 olema „Eestis treenitud mängijad“. Juhul kui võistkonda antakse üles vähem kui 24 „Eestis treenitud mängijat“, siis väheneb vastavalt ka maksimaalne ülesantavate mängijate arv.

- 13.14 „Eestis treenitud mängija“ on mängija, kes on kas Eesti kodanik või mängija, kellel on määramata kodakondsus ja tal on Eestis välja antud välismaalase pass. Lisaks loetakse „Eestis treenitud mängijaks“ mängija, kes on sündinud Eestis või kes on mänginud Eesti jalgpalli meistrivõistlustel vähemalt 7 hooaega, sõltumata tema rahvusest ja kodakondsusest. Alates 2015. a hooajast peab 30-st ülesantavast mängijast 25 olema „Eestis treenitud mängijad“ ning alates 2017. a hooajast 26.
- 13.15 Võistlustel on lubatud ühte võistkonda üles anda kuni 4 mängijat, kes ei ole Euroopa Liidu, Euroopa Liidu Majanduspiirkonna liikmesriigi, Šveitsi Konföderatsiooni kodanik ega „Eestis treenitud mängija“.
- 13.16 Võistlustele lubatakse üles anda mängijaid, kes on sündinud 1997. a või varem. 1998. a sündinud mängijat tohib Võistlustele üles anda vaid juhul, kui ta ei ole üles antud Eesti 2014. a noorte jalgpalli meistrivõistlustele ega Eliitliigasse. Selliste mängijate üleminek noorte meistrivõistlustel osalevast või Eliitliiga võistkonnast täiskasvanute meistrivõistlustel osalevasse võistkonda ja vastupidi on lubatud vaid ühe korra hooaja jooksul.
- 13.17 Võistlustele lubatakse üles anda vaid elukutselise jalgpalluri lepingut omavat mitte „Eestis treenitud mängijat“. Erandina tohib harrastusjalgpallurina üles anda mitte „Eestis treenitud mängijat“, kelle elamisõigus või –luba on välja antud vähemalt 8 kuud enne tema Võistlustele ülesandmist, kusjuures elamisluba ei tohi olla väljastatud töötamiseks jalgpallurina.
- 13.18 Igal Premium ja Esiliiga võistkonnal on lubatud ülesandmisvälisel perioodil kuni septembrikuise esimese täisvoorule eelneva tööpäevani erandkorras üles anda üks teisest jalgpalliliidust tulev elukutseline jalgpallur, kelle leping klubiga on lõppenud enne viimase ülesandmisperioodi lõppu. Selline ülesandmine ei tohi rikkuda Võistluste Ausa Mängu põhimõtteid. Harrastusjalgpallurina võib samadel tingimustel üles anda „Eestis treenitud mängija“.
- 13.19 EJL-ile esitatud dokumentide õigsuse ja mängija vastavuse eest ülesandmistingimustele vastutab klubi.

#### **Artikkel 14 – Õigus osaleda mängus**

- 14.1 Mängija tohib terve kalendriaasta jooksul olla registreeritud kuni kolme jalgpalli klubisse. Selle perioodi jooksul tohib ta ametlikes kohtumistes mängida kuni kahe klubi võistkonna 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.
- 14.2 Võistluste mängudes tohib duubelvõistkonna mängijana osaleda mängija, kes:
- a) on esitanud EJL-ile koopia mängija õnnetusjuhtumikindlustuse poliisist, mis kehtib vähemalt hooaja lõpuni;
  - b) on esitanud EJL-ile klubi arsti poolt allkirjastatud EJL-i vormil tõendi või spordimeditsiinilist terviseuuringut läbiviiva asutuse tõendi.

- 14.3 Mängija, kes on sündinud 1996. a või hiljem, tohib ühe kalendrinädala jooksul mängida 2 mängus. Mängude hulka ei loeta mängimist rahvusvõistkonna mängus. Ühel kalendripäeval võib mängida ainult ühes mängus.
- 14.4 Mängijal, kes on sündinud 1992. a või hiljem, on keelatud Eesti meistrivõistlustega paralleelselt osaleda võistlustel, mida EJK ei tunnusta. Antud juhendi punkt ei laiene Eesti kodakondsust mitteomavatele mängijatele.
- 14.5 Pärast mängija hooajasisest võistkonnavahetust ei tohi ta seitsme järgneva kalendripäeva jooksul osaleda sama liiga või madalama liiga mängus, v.a juhul kui ta antakse üles põhivõistkonnast duubelvõistkonda.
- 14.6 Juhul kui ühel klubil on Võistlustele välja pandud põhivõistkond, kes mängib kas Premium, Esi- või Esiliigas B ja duubelvõistkond, kes mängib kas Esi-, Esiliigas B või Teises liigas, võib vabalt kasutada igas põhivõistkonna mängus kõiki duubelvõistkonna mängijaid ning igas duubelvõistkonna mängus kõiki põhivõistkonna mängijaid.
- 14.7 Juhul kui Premium, Esi- või Esiliiga B võistkonna duubelvõistkonnaks on teise klubi Esi-, Esiliiga B või Teise liiga võistkond, siis võib põhivõistkonna mängus osaleda 5 duubelvõistkonna mängijat ning duubelvõistkonna mängus 3 põhivõistkonna mängijat.
- 14.8 Juhul kui Premium, Esi-, Esiliiga B, Teise või Kolmanda liiga võistkonna duubelvõistkonnaks on sama klubi Kolmanda või Neljanda liiga võistkond, siis võib põhivõistkonna mängus osaleda 5 duubelvõistkonna mängijat ning duubelvõistkonna mängus 3 põhivõistkonna mängijat.
- 14.9 Juhul kui Premium, Esi-, Esiliiga B, Teise või Kolmanda liiga võistkonna duubelvõistkonnaks on teise klubi Kolmanda või Neljanda liiga võistkond, võib selle võistkonna seitse sama mängijat osaleda põhivõistkonna mängus üles andmata 5 korda kuni esimese sügisringi täisvooruni ja 5 korda kuni meistrivõistluste viimase mänguni, v.a üleminekumängud. Ühes mängus tohib korraka mängida kuni 5 duubelvõistkonna mängijat. Sügisringides osalevad duubelvõistkonna mängijad ei pea olema samad, kes osalesid kevadringides.
- 14.10 Juhul kui võistkonnal on järelkasvuvõistkond vastavalt punktile 11.7, siis võib viis järelkasvuvõistkonna sama mängijat üles andmata osaleda 5 mängus kuni esimese sügisringi täisvooruni ja viis sama mängijat 5 mängus kuni meistrivõistluste viimase mänguni, v.a üleminekumängud. Sügisringides osalevad järelkasvuvõistkonna mängijad ei pea olema samad, kes osalesid kevadringides.
- 14.11 Juhul kui noormängija on üles antud täiskasvanute võistkonda, ei saa teda enam kasutada järelkasvuvõistkonna mängijana mõnes muus täiskasvanute võistkonnas.
- 14.12 Juhul kui 1995. aastal sündinud mängija on üles antud noorte meistrivõistlustel U-19 vanuseklassi, siis ei tohi ta osaleda täiskasvanute meistrivõistlustel.
- 14.13 Duubel- või järelkasvuvõistkonda ülesandmata mängija osalemine põhivõistkonna mängus on lubatud ainult juhul, kui mängija oli duubel- või järelkasvuvõistkonda üles antud enne põhivõistkonna liiga ülesandmistähtaja lõppu ja mängija täidab kõiki teisi juhendi tingimusi.

- 14.14 Juhul kui võistkond kasutab lubatud arvust rohkem duubel- ja/või järelkasvuvõistkonna mängijaid, käsitletakse neid kui ülesandmata mängijaid.
- 14.15 Eesti 2013/14. a saaljalgpalli meistrivõistlustel osalenud mängija tohib Võistluste Premium või Esiliiga võistkonna mängus osaleda peale 20. juunit 2014. a, v.a juhul kui ta on saaljalgpalli meistrivõistlustelt maha võetud enne 31. detsembrit 2013. a. Erandina on lubatud Võistluste Esiliiga B võistkonna mängus enne 20. juunit 2014. a osaleda saaljalgpalli meistrivõistlustel osalenud mängijal ka juhul, kui teda ei ole saaljalgpalli meistrivõistlustelt maha võetud enne 31. detsembrit 2013. a.
- 14.16 Eesti 2014. a jalgpalli meistrivõistluste Premium liiga mängus osalenud mängija ei tohi osaleda Eesti 2014/15. a saaljalgpalli meistrivõistlustel.
- 14.17 Võistluste Premium ega Esiliiga võistkonna mängus ei ole lubatud osaleda Eesti 2014. a rannajalgpalli meistrivõistlustel osalenud mängija. Erandina on Võistluste Esiliiga võistkonna mängus lubatud osaleda Eesti 2014. a rannajalgpalli meistrivõistlustel osalenud või osalev mängija, kes on sündinud 1991. a või varem.
- 14.18 Üleminekumängudel on lubatud mängida ainult mängijal, kes on üles antud sellesse võistkonda enne 30. septembrit 2014. a, v.a mängija, kes on alates 21. juulist 2014. a kuni hooaja lõpuni mänginud rohkem kui 50% põhivõistkonna mänguajast.

## **VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD**

### **Artikkel 15 – Mängupäevad**

- 15.1 Mängud toimuvad vastavalt EJL-i juhatuse poolt kinnitatud Eesti jalgpalli tüüpkalendrile koostatud võistluskalendrile, mille kinnitab Peadirektor.
- 15.2 Võistlustel algavad mängud märtsis ning lõppevad novembris.
- 15.3 Klubi võib kinnitatud võistluskalendris muudatuste tegemist taotleda järgmistel juhtudel:
- a) kui üks või enam võistkonna mängijat on seotud Eesti rahvusvõistkonna mänguga;
  - b) kui klubi osaleb UEFA klubivõistlustel või teistes rahvusvahelistes mängudes, mis omavad olulist tähtsust;
  - c) lähtuvalt staadioni seisukorrast.

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

- 16.1 Premium ja Esiliiga mänguajad nädalavahetuse päevadel on 13.00, 16.00 ja 19.00. Tööpäevadel on mängu algusaeg 19.00, valgustuseta väljakutel 17.00, 17.30, 17.45 ja 18.00. Esiliigas on lubatud kasutada ka teisi mänguaegu.
- 16.2 Ausa Mängu põhimõtetest lähtudes tuleb viimases mänguvoorus alustada kõiki mängu samal kellaajal, välja arvatud juhul, kui meistrivõistluste viimase vooru tulemused ei mõjuta võistkondade paremusjärjestust.
- 16.3 Mängu alguse kellaegades erandite ja muudatuste tegemise õigus on Peadirektoril.
- 16.4 Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu 15 minutit pärast EJL-i poolt määratud mängu alguseaega.



## **Artikkel 17 – Võistkondade saabumine**

- 17.1 Võistkonnad peavad saabuma võistluspaika hiljemalt 1 tund enne mängu algust.

## **VII STAADIONID**

### **Artikkel 18 – Staadionite hindamine ja nõuded staadionile**

- 18.1 Mänge tohib korraldada staadionitel, millele EJL-i staadionite komisjon on määranud kategooria vastavalt dokumendile „Staadionite hindamise kriteeriumid“ – Premium liigas vähemalt 2. (alates hooajast 2019 1. kategooria) ja Esiliigas vähemalt 3. kategooria.
- 18.2 Staadioni mänguväljak ja rajatised peavad olema heas seisukorras ning vastama Mängureeglites esitatud ja pädevate ametiasutuste määratletud ohutus- ja turvanõuetele.
- 18.3 Kodumängu korraldav klubi peab tegema maksimaalseid jõupingutusi, et mänguväljak oleks mänguks sobiv. Juhul kui mänguväljak on mängimiseks sobimatu halbade ilmastikutingimuste tõttu, juhitudakse artiklitest 55 või 56.
- 18.4 Üks naturaalmuruga staadion tohib olla kodustaadioniks ainult ühele Premium liiga võistkonnale ja kahele meeste madalama liiga, naiste- või noortevõistkonnale. Kui staadion on erandkorras kodustaadioniks kahele Premium liiga võistkonnale, ei või seal mängida ükski meeste madalama liiga, naiste- või noortevõistkond. Esiliiga võistkonna kodustaadion tohib olla kodustaadioniks lisaks neljale meeste madalama liiga, naiste- või noortevõistkonnale. Kui staadion on erandkorras kodustaadioniks kahele Esiliiga võistkonnale, võib seal lisaks mängida kaks meeste madalama liiga, naiste- või noortevõistkonda.
- 18.5 Nõuded meditsiini- ja dopingukontrolliruumile on toodud lisas III.
- 18.6 Võistlustel osalevad klubid peavad tagama staadioni ohutuse korrapärase kontrollimise, mis hõlmab ka mahutavuse kindlaksmääramist pädevate ametiasutuste või nende poolt tunnustatud organi poolt.

### **Artikkel 19 – Nõuded kunstmuruväljakutele**

- 19.1 Premium liiga võistkond, kelle kodustaadioni väljakul on kunstmuru, peab koos võistkonna registreerimisdokumentidega EJL-ile esitama "FIFA soovitusliku kahe täрни" või "FIFA soovitusliku ühe täрни" litsentsi koopia ja sertifikaadi, millega kinnitatakse kunstmuru jätkuvat vastavust FIFA kvaliteedistandarditele.
- 19.2 Erandina on lubatud Premium liigas mängida kummi-liivatäitega ("III põlvkonna") kunstmuruväljakul perioodil märts – aprill ja november lähtudes ilmastikuoludest.
- 19.3 Esiliigas on lubatud mängida kogu hooaja vältel kummi-liivatäitega ("III põlvkonna") kunstmuruväljakul.

## **Artikkel 20 – Valgustus**

- 20.1 Mänge võib korraldada nii päevavalguse käes kui ka prožektorite valgustusel. Kui prožektorite kasutamine on vajalik, peab keskmine valgustihedus vastama vähemalt 500 luksile.

## **Artikkel 21 – Kell ja tabloo**

- 21.1 Mängu toimumise ajal võib staadioni kellal 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).
- 21.2 Igal staadionil peab olema mänguseisu kajastav tabloo. Elektroonilisel tablool on mänguolukordadest korduste näitamine keelatud.

## **Artikkel 22 – Tehniline ala ja vahetusmängijate pink**

- 22.1 Staadionil peavad olema mõlemale võistkonnale 13 istekohaga ning varikatusega vahetusmängijate pingid.
- 22.2 Varumängijate pingid peavad asetsema märgistatud tehnilises alas. Tehnilised alad peavad asetsema vähemalt 1 m kaugusel küljejoonest ning keskjoonest võrdselt minimaalselt 5 m kaugusel.

## **Artikkel 23 – Kodustaadioni vahetamine**

- 23.1 Kodustaadionit on lubatud vahetada ainult teise ja kolmanda ringi vahel.
- 23.2 Ajutiselt on lubatud kodustaadionit vahetada ainult sama kategooriaga staadioni vastu, kui see on tingitud väljaku mängukõlbmatusest või staadioni hõivatusest, mille eest ei vastuta klubi.
- 23.3 Loa kodustaadioni vahetamiseks annab EJL-i juhatus.
- 23.4 Taotlus kodustaadioni vahetamiseks tuleb esitada EJL-ile vähemalt 7 päeva enne kodustaadionil toimuvat mängu.
- 23.5 EJL võib teatud juhtudel määrata ise klubile ajutise kodustaadioni.

## **VIII MÄNGUREEGLID JA PROTOKOLLI TÄITMINE**

### **Artikkel 24 – Mängureeglid**

- 24.1 Mängimisel järgitakse IFAB-i poolt välja töötatud ja FIFA poolt avaldatud Mängureegleid.

### **Artikkel 25 – Mängupallid**

- 25.1 Mängupallid peavad vastama Mängureeglitega kehtestatud nõuetele ja kandma märget "FIFA APPROVED" või „FIFA INSPECTED“.
- 25.2 Kodumängu korraldav klubi tagab mänguks 5 nõuetele vastavat mängupalli. Juhul kui mäng toimub lumesajus, on kodumängu korraldav klubi kohustatud tagama 5 nõuetele vastavat mängupalli, mis on punast, oranži või muud hästi nähtavat värvi.

## Artikkel 26 – Mänguprotokoll

- 26.1 Mänguprotokoll on dokument, kuhu kantakse mängus osalevate võistkondade koosseisud, ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik. Mängu alustamise eelduseks on täidetud mänguprotokolli esitamine kohtunikule.
- 26.2 Mänguprotokolli vorm on EJL-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 EJL-is 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.
- 26.3 Mõlemad võistkonnad peavad esitama oma võistkonna andmetega täidetud protokolli kohtunikule Premium liigas vähemalt 60 minutit ja Esiliigas vähemalt 45 minutit enne mängu algust toimuval mängueelsel koosolekul.
- 26.4 Võistkond võib ühes kohtumises protokolli kanda kuni 18 mängijat. Mängu peavad alustama need 11 mängijat, kelle nimed on protokollis esitatud esimestena. Ülejäänud mängijad on vahetusmängijad. Numbrid mänguvormidel peavad vastama protokollis toodud numbritele. Kapteni ja väravavahi nimed tuleb protokollis ära märkida.
- 26.5 Minimaalne mängijate arv väljakul on 7. Vähema mängijate arvu korral mängu ei alustata, võistkonnale arvestatakse kaotus, vastasvõistkonnale võit ning tulemuseks märgitakse -:+.
- 26.6 Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisus väljakule vähem kui 7 mängijat, siis mäng lõpetatakse ja vähemusse jäänud võistkonnale arvestatakse kaotus ning vastasvõistkonnale võit, mängutulemuseks märgitakse - : ... (vastaste poolt löödud väravate arv).
- 26.7 18-st protokolli kantavast mängijast peavad 12 olema „Eestis treenitud mängijad“. Juhul kui võistkond kannab protokolli vähem kui 12 „Eestis treenitud mängijat“, siis väheneb vastavalt ka maksimaalne protokolli kantavate mängijate arv. Alates 2015.a hooajal peab 18-st protokolli kantavast mängijast 13 olema „Eestis treenitud mängijad“ ning alates 2017. a hooajast 14.
- 26.8 Alates 2015. a hooajast peab võistkonnas kogu mängu jooksul väljakul olema vähemalt üks „klubis treenitud mängija“, v.a juhul kui „Klubis treenitud mängija“ eemaldatakse, saab vigastada või ei saa mõnel muul põhjusel mängu jätkata ja võistkonnal on kõik vahetused juba tehtud. Alates 2018. a hooajast peab „klubis treenitud mängijaid“ väljakul olema vähemalt kaks ning alates 2021. a hooajast kolm.

- 26.9 „Klubis treenitud mängija“ on mängija, kelle õigused olenemata vanusest, rahvusest ja kodakondsusest, on vanusevahemikus 12-21 eluaastat kuulunud vähemalt 4 hooaega sellesse klubisse.
- 26.10 Mängus võivad osaleda ainult need vahetusmängijad, kelle nimed on protokollis. Mängija, kes on välja vahetatud, enam uuesti mängus osaleda ei saa.
- 26.11 Kohtunikul on õigus enne mängu algust, poolajal või pärast mängu identifitseerida protokollis kantud mängijaid isikut tõendava dokumendi alusel.

### **Artikkel 27 – Protokollis esitatud mängijate asendamine**

- 27.1 Kui protokollis 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 kohtuniku poolt eemaldatud mängija, võib teda asendada ükskõik kellega seitsmest vahetusmängijast. Sellisel juhul tehakse mänguprotokollis vastav märge, kusjuures vastavasisuline taotlus tuleb kohtunikule esitada hiljemalt 5 minutit enne mängu algust. Kohtuniku 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 mänguprotokollis 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 28 – Mängijate vahetamine**

- 28.1 Mängu vältel tohivad mõlemad võistkonnad välja vahetada Premium liigas 3 ja Esiliigas 5 mängijat.
- 28.2 Mängu vältel tohivad vahetusmängijad lahkuda tehnilisest alast soojenduse tegemiseks. Mängueelsel koosolekul määrab kohtunik ala, kus soojendust tehakse. Korraga tohib soojendust teha mõlemast klubist kolm vahetusmängijat, kes on väljakumängijatest erinevat värvi riietusega.

### **Artikkel 29 – Vaheaeg poolaegade vahel**

- 29.1 Vaheaeg poolaegade vahel kestab 15 minutit.
- 29.2 Kui minnakse lisaajale, tehakse pärast normaalaja lõppu ja enne lisaaja algust 5-minutiline paus. Reeglina jäävad mängijad selle 5-minutilise pausi ajal mänguväljakule, kui kohtunik ei otsusta teisiti.

### **Artikkel 30 – Penaltlöögid**

- 30.1 Mängu puhul, kus võitja selgitatakse penaltlöökidega (üleminekumängud, Premium liiga kahe esimese võistkonna punktide võrdsuse korral läbiviidav lisamäng), järgitakse IFAB-i välja töötatud Mängureeglitega sätestatud menetlust.
- 30.2 Kohtunik otsustab, millist väravat penaltlöökide sooritamiseks kasutatakse:
- a) arvestades eelkõige ohutuse/turvalisuse, mänguväljaku olukorra, valgustusega jms, võib kohtunik määrata värava mündiga liisku heitmata. Sellisel juhul ei pea kohtunik oma otsust põhjendama ning see otsus on lõplik;
  - b) kui kohtunik leiab, et penaltlöökideks sobivad mõlemad väravad, määrab ta kahe kapteni juuresolekul kindlaks, kumb värav vastab kullile ja kumb kirjale. Seejärel heidab ta kasutatava värava kindlakstegemiseks mündiga liisku.
- 30.3 Menetluse täpse järgimise tagamiseks tulevad kohtunikule appi nii abikohtunikud kui ka neljas ametnik, kes panevad kirja, milliste numbritega mängijad kummastki klubist hakkavad penaltlööke lööma. Abikohtunikud lähevad kohtadele, mis on märgitud Mängureeglite vastaval joonisel.
- 30.4 Kui penaltlöökide löömist ei ole võimalik lõpule viia halbade ilmastikutingimuste või olukorra kontrolli alt väljumise tõttu, otsustab kohtunik tulemuse liisuheitmise teel, mille juures viibivad EJL-i inspektor ja võistkondade kaptenid.
- 30.5 Kui ühe klubi süül ei ole penaltlöökide löömist võimalik lõpule viia, kohaldatakse käesoleva juhendi artiklis 54 sätestatud.

## **IX KOHTUNIKUD JA MÄNGUINSPEKTORID**

### **Artikkel 31 – Määramine**

- 31.1 Kohtunike komisjon määrab Võistluste mängudele määratletud kriteeriumitele vastava kohtunikebrigaadi ja mänguinspektori.
- 31.2 Kohtunikud, abikohtunikud, neljandad kohtunikud ja mänguinspektorid on EJL-i ametlikeks isikuteks mängul.

### **Artikkel 32 – Kohtunike ning inspektori saabumine mängupaika**

- 32.1 Kohtunikud peavad mängupaika saabuma vähemalt 75 minutit enne mängu algust. Inspektor peab saabuma mängueelseks koosolekuks.
- 32.2 Kodumängu korraldab klubi on kohustatud tagama kohtunikele, inspektorile ning etteteatamisel teistele EJL-i ametnikele parkimiskohad riietusruumide või peavärava läheduses.

### **Artikkel 33 – Kohtunike hilinemine**

- 33.1 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 võtab vastu otsuse, kuidas olukorda lahendada. Kui kohtunike komisjon otsustab kohtuniku, abikohtunikud ja/või neljanda ametniku välja vahetada, on selline otsus lõplik.

### **Artikkel 34 – Kohtuniku terviserike**

- 34.1 Kui kohtunik või abikohtunik ei saa haiguse, vigastuse vm terviserikke tõttu mängu alustada või oma tööd jätkata, asendab teda neljas kohtunik. Kui neljas kohtunik puudub, peatatakse mäng ning toimitakse vastavalt artiklile 56.

### **Artikkel 35 – Mänguprotokolli edastamine EJL-ile**

- 35.1 Kohe pärast mängu lõppu täidab kohtunik protokoll, kirjutab sellele alla ning sisestab selle 24 tunni jooksul EJL-i kodulehele. Protokolli koopiat tuleb kohtunikul EJL-i võistluste osakonnale edastada kas e-posti või faksi teel 48 tunni jooksul pärast mängu lõppemist ning selle originaal saata või tuua isiklikult EJL-i esimesel võimalusel.
- 35.2 Pärast mängu lõppu kannab kohtunik protokollis mängus löödud väravad, vahetused, hoiatused ja eemaldamised (koos minuti, põhjenduse ning mängija ees- ja perekonnanimega). Lisaks annab ta protokollis võimalikult üksikasjalikult teada kõikidest vahejuhtumitest, mis leidsid aset enne mängu, mängu jooksul või pärast mängu, näiteks:
- a) mängija eksimus, mille tagajärjel tuli mängijale näidata kollast või punast kaarti või ta mängust kõrvaldada;
  - b) ametniku, varumängija, pealtvaataja või klubi nimel mänguga seotud ametikohustusi täitva isiku ebasportlik käitumine;
  - c) kõik muud vahejuhtumid.
- 35.3 Pärast protokollis täitmist kohtuniku poolt kinnitavad mõlema võistkonna esindajad selle oma allkirjaga.
- 35.4 Protesti esitamise korral toimitakse vastavalt artiklile 60.

### **Artikkel 36 – Mänguinspektorid**

- 36.1 Mänguinspektori määrab mängudele kohtunike komisjon koostöös EJL-võistluste osakonnaga.
- 36.2 Mänguinspektor hindab mängul kohtunike tegevust, mängu korraldust ning paneb võistkondadele AUSA Mängu võistluste hinded.
- 36.3 Mänguinspektorid teevad koostööd kohtunike ja mängu korraldajatega mängu parima korralduse tagamiseks. Mänguinspektori korraldused mängijate, kohtunike ja pealtvaatajate turvalisuse tagamiseks on korraldajatele täitmiseks kohustuslikud.
- 36.4 Mänguinspektor ei vastuta kohtunike tegevuse ja mängu korralduse eest.
- 36.5 Mänguinspektor on kohustatud saatma ettekande EJL-i kolme tööpäeva jooksul pärast mängu. Vajadusel võib EJL küsida raportit ka varem.

## **X MÄNGUVORMID**

### **Artikkel 37 – Mänguvormid**

- 37.1 Mänguvorm peab vastama Mängureeglitele (Reegel 4). Kui mänguvorm ei vasta reeglitele, ei lubata mängijat väljakule.
- 37.2 Klubi peab esitama võistkonna väljakumängijate ning väravavahtide vormide komplektide näidised EJL-i võistluste osakonnale kinnitamiseks hiljemalt kaks nädalat enne Premium liiga esimest mängu. Mänguvormi näidised tagastatakse klubile.
- 37.3 Võistkondadel peab olema hooajaks vähemalt kaks erinevates värvitoonides mänguvormi komplekti (esimene ja teine/kolmas valik). Võistkonnad peavad mängudel kasutama vormi, mille nad on märkinud võistkonna avaldus-ankeedis esimesena. Sama värvi mängusärkide ja/või põlvikute korral vahetab särgid ja/või põlvikud külalisvõistkond.
- 37.4 Väravavahi särk ning põlvikud peavad erinema nii oma kui ka vastasvõistkonna väljakumängijate vormist (väravavahi põlvikud võivad olla sama värvi, kui oma võistkonna väljakumängijate põlvikud).
- 37.5 Mänguvormi alt välja paistev alusriietus peab olema sama värvi, mis mängusärk või püksid.
- 37.6 Värvide kinnitab EJL-i võistluste osakond hiljemalt üks päev enne mängu toimumist. Lõplikult vaadatakse mänguvormid üle ning kinnitatakse mängueelsel koosolekul, kus kohtuniku otsus on lõplik.
- 37.7 Numbrid mängusärkidel peavad olema vahemikus 1-99. Numbrid kõrgus mängusärgi tagaküljel peab olema 25-35 cm ja joonte paksus 3-5 cm ning personaalne number mängusärgi esikülje keskosas kõrgusega 10-15. Erinevates värvitoonides mängusärkidel peab numbrilise aluse ja nime aluse olema ühte värvi.
- 37.8 Numbrid mängupükstel peavad olema vahemikus 1-99 ja paiknema pükste paremal küljel. Numbrilise suuruse peab olema 10-15 cm.
- 37.9 Ühe mänguvormi särgid ja pükstel peavad olema samad numbrid.
- 37.10 Premium liigas peab vähemalt 16 mängijal olema terve hooaja vältel sama number. On soovituslik, et mängusärkidel oleks numbrilise kohal selgelt loetav mängijal perekonnanimi. Tähtede kõrgus sel juhul peab olema 7,5 cm.
- 37.11 Klubi logo suurusega mitte rohkem kui 100 cm<sup>2</sup> võib paigutada mängusärgi esiküljele kas vasakule poolele või keskele. Klubi logo tohib paigutada ka mängupükstele ning põlvikutele – sel juhul logo suuruse ei tohi ületada 50 cm<sup>2</sup>.
- 37.12 Mängusärgi paremal varrukal, õla ja küünarnuki vahel (keskel), peab asetsema Premium liiga logo.
- 37.13 Sponsorite logode arv ja suurus võistkonna mänguvormil ei ole piiratud.
- 37.14 Pärast igat viiendat meistritiitlit on võistkonnal õigus paigaldada üks täht mängusärkide rinnal oleva klubi logo kohale. Tähe kõrgus ei tohi ületada 2 cm.
- 37.15 Kõik ülejäänud küsimused, mis ei ole antud artiklis käsitletud, tuleb lahendada lähtuvalt UEFA poolt välja antud dokumendist „UEFA Kit Regulations“.

## **XI MÄNGUDE KORRALDUSLIKUD PÕHIMÕTTED**

### **Artikkel 38 – Mängueelse informatsiooni ankeet**

- 38.1 Klubid on kohustatud saatma võistluste osakonnale e-posti teel mängueelse informatsiooni ankeedi, mille blankett on üleval EJL-i kodulehel [www.jalgpall.ee](http://www.jalgpall.ee) (alajaotuses „Dokumendid“).
- 38.2 Mängus osaleva võistkonna esindaja täidab ankeedi kõik lahtrid ning tagastab selle EJL-i võistluste osakonda järgmistel aegadel:
- kui mäng on reedel/laupäeval/pühapäeval/esmaspäeval, siis sellele eelnevaks neljapäevaks kella 12.00-ks;
  - kui mäng on teisipäeval/kolmapäeval/neljapäeval, siis sellele eelnevaks esmaspäevaks kella 12.00-ks.
- 38.3 Kui klubi on esitanud taotluse mänguvormi värvide muutmiseks, siis peab EJL-i võistluste osakond selle kinnitama. EJL-i võistluste osakonna poolt kinnitatud ankeedid pannakse üles EJL-i kodulehele [www.jalgpall.ee](http://www.jalgpall.ee) hiljemalt mängule eelneva tööpäeva kella 14.00-ks.

### **Artikkel 39 – Lipud**

- 39.1 Igal mängul peab olema heisatud Eesti lipp vastavalt Eesti lipu seadusele.
- 39.2 Osalevate võistkondade klubide lippude heiskamine mängudel on soovituslik.

### **Artikkel 40 – Mängueelne koosolek**

- 40.1 Premium liigas 60 ja Esiliigas 45 minutit enne mängu algust toimub staadionil koosolek, millest võtavad osa EJL-i poolt mängule määratud kohtunikud, mänguinspektor, mõlema võistkonna esindajad, kes on kantud mänguprotokollis ja viibivad mängu ajal tehnilises alas, ning mängu korraldaja.
- 40.2 Mängueelset koosolekut juhivad mängukohtunikud.
- 40.3 Mängueelset koosolekut tagastavad võistkonna esindajad kohtunikule täidetud mänguprotokollid ja TV mängudel mängijate eeldatava asetuse väljakul.
- 40.4 Mängueelset koosolekut kontrollitakse:
- mänguvorme;
  - mängupalle;
  - mänguväljaku valmisolekut;
  - turvaplaani olemasolu.
- 40.5 Mängueelset koosolekut määratakse kindlaks soojendusala ning kohtunik informeerib esindajaid mängu korraldust puudutavatest erisustest, mis tulenevad staadioni omapärast.
- 40.6 Mängu kohtunik ja inspektor teavitavad staadioni ja mänguväljaku puudujääkide olemasolu korral mängu korraldajat, mis peavad olema kõrvaldatud hiljemalt 30 minutit enne mängu algust. Kohtunik fikseerib puudused mänguprotokollis. Tõsiste puuduste korral otsustab kohtunik mängu toimumise.



- 40.7 Koduvõistkond peab koheselt peale mängueelse koosoleku lõppu esitama inspektorile koopia mänguprotokollist.

#### **Artikkel 41 – Maskotid**

- 41.1 Maskottideks peavad olema üks või üksteist poissi/tüdrukut, telemängudel üksteist maskotti kummaltki võistkonnalt. Juhul kui külalisvõistkonnal ei ole kaasas oma klubi maskotte, siis võib kahe klubi omavahelisel kokkuleppel kasutada maskottideks koduvõistkonna lapsi. Mõlema võistkonna maskotid peavad olema oma võistkonna vormides, kuid erandina on lubatud mõlema võistkonna maskottidel kanda koduvõistkonna vorme.
- 41.2 Premium liiga mängudel on maskottide kasutamine kohustuslik, Esiliiga mängudel soovituslik.

#### **Artikkel 42 – Mängijate ülesrivistus enne mängu**

- 42.1 Enne mängu algust rivistab kohtunik mõlemad võistkonnad koos maskottidega üles ning mängitakse EJK-i hümnid „Võiduhüüd“.
- 42.2 AUSA Mängu tunnustamiseks soovitatakse mängijatel EJK-i hümnid järel ning pärast mängu lõpuvilet suruda oma vastasmängijate ja kohtunikega kätt.

#### **Artikkel 43 – Turvalisus**

- 43.1 Kodumängu korraldav klubi vastutab korra ja turvalisuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu. Mängijate ja mänguga seotud ametiisikute turvalisuse tagamiseks peab kodumängu korraldav klubi hoolitsema, et nimetatud isikud saaksid mänguväljakule siseneda, seal viibida ja sealt lahkuda ohutult.
- 43.2 Ohutuse tagamiseks on Premium liiga mängul nõutav minimaalselt 5 turvatöötaja rakendamine ning lisaks ühe turvatöötaja või stjuuardi rakendamine 50 eeldatava pealtvaataja kohta. Esiliiga mängul on nõutav ühe turvajahi ning kahe selgelt eristatava korrapidaja või turvatöötaja rakendamine.
- 43.3 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.
- 43.4 Turvatöötajad peavad tagama staadionil sisekorraeeskirjade täitmise ning mängijate, kohtunike, ametiisikute ja pealtvaatajate turvalisuse.
- 43.5 Turvalisuse tagamiseks peavad turvatöötajad teostama staadioni väravas turvakontrolli, mitte lubama staadionile alkoholi- või narkojoobes isikuid, mitte lubama staadionile tuua esemeid/aineid, mis võivad olla ohtlikud.
- 43.6 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.
- 43.7 Staadioni väravad avatakse mitte hiljem kui 45 minutit enne mängu algust.

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

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

- 44.1 Kõik ametiisikud, kes viibivad tehnilises alas, peavad olema registreeritud vastavalt EJL-i ametiisikute registreerimise korrale.
- 44.2 Tehnilises alas tohivad olla kuni kuus klubiametnikku 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.
- 44.3 Mängudel on arsti või füsioterapeudi viibimine tehnilises alas kohustuslik.
- 44.4 Tehnilises alas ei ole lubatud mängu ajal suitsetada.
- 44.5 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 45 – Meditsiiniline abi**

- 45.1 Mängude ajal peab kodumängu korraldav klubi hoolitsema asjakohase meditsiiniteenuse pakkumise eest - mängul peavad olema kandraamid ja piisaval arvul instrueeritud ning füüsiliselt tugevad kandraamikandjad. Klubi on vastutav vajaduse korral kiirabi kutsumise eest.

#### **Artikkel 46 – Neljanda kohtuniku varustus**

- 46.1 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. (kehtib kuni 30.06.2014. a)
- 46.1 Premium liigas on kodumängu korraldav klubi kohustatud tagama neljandale kohtunikule kahe tehnilise ala vahel väljaku keskjoone läheduses istme koos lauaga.
- 46.2 Premium liigas peab neljanda kohtuniku varustuse hulka kuuluma 2 vahetusmängijate tablood, millest ühe kindlustab koduvõistkond ning teise külalisvõistkond. (kehtib alates 01.07.2014. a)

#### **Artikkel 47 – Pallipoisid**

- 47.1 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 asjatundlikud ja instrueeritud.

#### **Artikkel 48 – Piletimüük**

- 48.1 Kodumängu korraldav klubi on kohustatud korraldama mängule piletimüügi vähemalt 45 minutit enne kohtumise algust.
- 48.2 Piletimüügist saadav raha kuulub kodumängu korraldavale klubile.

- 48.3 Külalisklubidele tuleb reserveerida 25 tasuta piletit. Külalisklubi lepib kokku koduklubiga piletite kättetoimetamise.
- 48.4 EJL-i mänguinspektorile ning vähemalt neljale külastava klubi esindajale tuleb eraldada kõige kõrgema kategooria istekohad VIP-sektoris.
- 48.5 Klubid on kohustatud väljastama Premium liiga ja EJL-i toetajatele hooaja VIP piletid vastavalt EJL-i taotlusele.
- 48.6 EJL-i ametiisikutel on EJL-i töötöendi ettenäitamisel õigus külastada mängu tasuta. Sama õigus kehtib kohtunikele kohtunikulitsentsi ettenäitamisel.

#### **Artikkel 49 – Teadustus**

- 49.1 Kodumängu korraldav klubi on kohustatud tagama staadionil piisava võimsusega helisüsteemi ja edastama teateid eesti keeles ning enamusele pealtvaatajatele arusaadavas keeles.
- 49.2 Mängu ajal edastatav informatsioon peab olema neutraalne ja informatiivne. Keelatud on poliitiliste sõnumite edastamine, vägivallale õhutamine ja vastase halvustamine.

#### **Artikkel 50 – Mängukava**

- 50.1 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 51 – Toitlustus**

- 51.1 Premium liigas on kodumängu korraldav klubi kohustatud staadionil korraldama pealtvaatajatele karastusjookide ja suupistete müügi. Esiliigas on pealtvaatajatele toitlustuse korraldamine soovituslik.
- 51.2 Lubatud on müüa vähese alkoholisisaldusega jooke (alkoholi sisaldus < 6 promilli).
- 51.3 EJL-il on õigus määrata, millise tootja karastus- ja vähese alkoholisisaldusega jooke võib müüa ja pakkuda Premium liiga mängudel.
- 51.4 Kõik joogid peavad olema välja valatud plastikust või papist topsidesse. Klaas- või plektaaras ning plastikpudelites jookide müük on rangelt keelatud.
- 51.5 Kodumängu korraldaval klubil on õigus korraldada mängu eel ja poolajal VIP toitlustust selleks eraldatud alal, kus alkoholitarbimine on lubatud. Eraldatud VIP alalt tribüünile alkohoolse joogiga minek on keelatud.

#### **Artikkel 52 – Pealtvaatajate aruanne**

- 52.1 Klubi on kohustatud saatma EJL-i võistluste osakonnale pealtvaatajate aruande pärast igat kodumängu kolme tööpäeva jooksul, mille blankett on klubile saadetud enne hooaja algust.

### **Artikkel 53 – Kodumängude salvestamine**

- 53.1 Premium liigas on koduklubi kohustatud salvestama kodumängu algusest lõpuni kaameraga võimalikult heas kvaliteedis ja toimetama mängu salvestuse EJL-i hiljemalt mängule järgneva tööpäeva jooksul. Salvestist ei ole vaja teha mängudest, mis kantakse algusest lõpuni üle televisiooni või interneti vahendusel.

## **XII MÄNGIMISEST KEELDUMINE, MÄNGU ÄRAJÄÄMINE JA KATKESTAMINE NING MUUD SARNASED JUHTUMID**

### **Artikkel 54 – Mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad**

- 54.1 Kui võistkond keeldub mängimisest või kui klubi süü tõttu ei ole võimalik mängu läbi viia või lõpuni mängida, arutab vastavat juhtumit distsiplinaarorgan, kes määrab kindlaks rakendatavad meetmed, mille hulka kuuluvad ka kaotuse määramine ja/või võistlustelt diskvalifitseerimine.
- 54.2 Erandjuhtudel võib Peadirektor kinnitada mängu katkestamise hetkel kehtinud mängutulemuse, kui mängu tulemus oli selle klubi kasuks, kes ei olnud mängu katkestamise eest vastutav.

### **Artikkel 55 – Mängu ärajäämine**

- 55.1 Kui kodumängu korraldab klubi leiab, et mäng ei saa toimuda, nt mängimiseks sobimatu väljaku tõttu, peab ta sellest hiljemalt 24 tundi enne mängu algust teavitama EJL-i peakohtunikku. Seejärel otsustab EJL mängu uue toimumise aja ja vajadusel ka koha.
- 55.2 Kui võistkonnad on saabunud mängupaika ja kohtunik leiab, et mängu ei saa alustada mänguväljaku sobimatuse või halbade ilmastikutingimuste tõttu, otsustab EJL mängu uue toimumise aja ja vajadusel ka koha.
- 55.3 Edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud katab EJL.

### **Artikkel 56 – Mängu katkestamine**

- 56.1 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.
- 56.2 Kui kohtunik otsustab mängu katkestada, määrab EJL mängu lõpuni mängimiseks uue aja ja vajadusel ka koha.
- 56.3 Mängu jätkamisel kohaldatakse järgmisi põhimõtteid:
- a) mängu jätkatakse samalt seisult, mis see oli mängu katkestamise hetkel;
  - b) taasalustatud mängus võivad osaleda kõik mängijad, kellel oli õigus osaleda katkestatud mängus, v.a mängijad, kes olid katkestatud mängul välja vahetatud, eemaldatud või kes pidid katkestatud mängu mängukeelu tõttu vahele jätma. Katkestatud mängul põhikoosseisus olnud mängija ei tohi taasalustatud mängu alustada vahetusmängijana;
  - c) kõik katkestatud mängul saadud kollased ja punased kaardid kehtivad taasalustatud mängu lõpuni;

- d) katkestatud mängus saadud üksikud kollased kaardid ei kandu edasi mängudele, mis peetakse enne katkestatud mängu taasalustamist;
  - e) katkestatud mängul eemaldatud mängijat ei saa asendada ning mängu peab taasalustama sama arv mängijaid, kui neid oli väljakul mängu katkestamise hetkel;
  - f) mängija, kes eemaldati katkestatud mängule järgneval mängul, tohib taasalustatud mängus osaleda;
  - g) võistkond tohib taasalustatud mängus teha mängu katkestamise hetkel järelejäänud arv vahetusi;
  - h) 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.
- 56.4 Mängimiseks sobimatu väljaku, halbade ilmastikutingimuste, kohtuniku terviserikke või muu ettearvamatu põhjuse tõttu katkestatud mängu korral katab EJK edasilükatud mängule sõitva võistkonna transpordikulud.

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

#### **Artikkel 57 – Hoiatused ja eemaldamised**

- 57.1 Mänguväljakult eemaldatud mängija on diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud Võistlustel peetavaks mänguks. EJK-i distsiplinaarorganil on õigus karistusi raskendada ja laiendada teiste sarjade mängudele.
- 57.2 Mängija on automaatselt diskvalifitseeritud pärast neljandat ning seejärel pärast igat teist hoiatust (4H – D – 2H – D – 2H – D - jne), mille eest ta ei ole karistust kandnud, st et ühes mängus saadud kaks hoiatust, mille eest mängija eemaldatakse, eraldi hoiatuste arvestusse ei lähe.
- 57.3 Diskvalifitseeritud mängijal on keelatud osaleda järgmises meistrivõistluste mängus ja/või järgmistes mängudes vastavalt distsiplinaarorgani otsusele.
- 57.4 Kui treener või mängiv treener on diskvalifitseeritud, ei tohi ta mitte üheski meistrivõistluste mängus olla protokollil kantud (ja vastavalt viibida tehnilises alas) ei treeneri, mängija ega muu ametiisikuna enne, kui ta on jätnud nõutud arvu mängu vahele liigas, kus ta sai karistuse, mis tingis mängu või mängude vahelejätmise. Diskvalifitseeritud treener, mängiv treener ja ametiisik ei tohi 2 tundi enne mängu algust kuni mängu lõpuni mitte mingil viisil juhendada ega kontakteeruda võistkonnaga.
- 57.5 Mängija, kes on diskvalifitseeritud, ei tohi olla protokollil kantud ei treeneri ega mistahes muu ametiisikuna selle võistkonna mängus, kus tal mängijana vastavalt juhendile on võimalik osaleda.
- 57.6 Hoiatused ei kandu ühest liigast, sarjast ega hooajast teise. Samuti ei kandu hoiatused lõppenud hooajast üleminekumängudele ega üleminekumängudelt järgnevasse hooaegadesse.

- 57.7 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 vahelejäetud mängu. Duubel- või järelkasvuvõistkonna mängija puhul arvestatakse põhivõistkonnas saadud karistuse eest vahele jäetud mäng 5 korra hulka, mida tal on lubatud põhivõistkonna eest mängida.
- 57.8 Kui duubelvõistkonna mängija peab kõrgemas liigas vahele jätma rohkem mängu, kui tal on lubatud kõrgemas liigas mängida (kaasaarvatud juhul kui ta saab karistuse, mille eest peab mängu/mänge vahele jätma oma viiendas kõrgema liiga mängus), siis ei tohi ta üheski liigas mängida enne, kui sellel võistkonnal, kus ta mängu/mänge vahele pidi jätma, on toimunud piisav arv mängu.
- 57.9 Kui lõppenud hooajast jääb mängijale mängukeeld, siis kandub see automaatselt järgnevasse hooaegadesse või üleminekumängudele. Kui üleminekumängudest jääb mängijale mängukeeld, siis kandub see järgnevasse hooaegadesse. Kandmata mängukeeld aegub 5 aasta pärast peale selle saamist.
- 57.10 EJL ei ole kohustatud teavitama võistkondi mängudes saadud hoiatustest ja eemaldamistest. Mängijate saadud hoiatuste ja eemaldamiste arvestuse eest vastutab klubi.

### **Artikkel 58 – EJL-i distsiplinaareeskirjad**

- 58.1 Klubide, ametnike, liikmete või klubi nimel mänguga seotud ametikohustusi täitvate isikute sooritatud distsiplinaarrikkumiste korral kohaldatakse EJL-i distsiplinaarreeglistikku.
- 58.2 Osavõtvad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta ettenähtud ajal. Mängule mitteilmunud võistkonnale kantakse turniiritabelisse loobumiskaotus ning vastasvõistkonnale võit (– : +). Mängu alustamisega ei tohi viivitada üle 15 minuti. Mängu alustamise üle otsustab kohtunik.
- 58.3 Loobumiskaotuse puhul jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused. Vastasvõistkonna karistused loetakse kantuks. Loobumise andnud võistkonna klubi tasub 250 euro suuruse summa (kehtib ka loobumisest etteteatamise korral). Ühe hooaja jooksul kaks loobumiskaotust andnud võistkond diskvalifitseeritakse.
- 58.4 Võistlustest loobunud võistkond diskvalifitseeritakse ning klubil tuleb EJL-le tasuda 300 euro suurune trahvisumma.
- 58.5 Kui võistkond diskvalifitseeritakse 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.
- 58.6 Juhul kui diskvalifitseeritud, ülesandmata või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija on kantud protokollis, kuid ei mängi kaasa, karistatakse klubi 100

euro suuruse rahatrahviga. Diskvalifitseeritud mängija karistust ei loeta kantuks ning karistus tuleb ära kanda järgmises Võistluste mängus.

- 58.7 Juhul kui võistkonnas mängib kaasa diskvalifitseeritud, ülesandmata või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija, tühistatakse mängu tulemus ja määrusi rikkunud võistkonnale arvestatakse kaotus ning tal tuleb tasuda 100 euro suurune rahatrahv. Vastavõistkonnale arvestatakse võit ja tabelisse kantakse 3 punkti. Määrusi rikkunud võistkonna väravad annulleeritakse ja mängutulemuseks märgitakse – : ... (vastaste poolt löödud väravate arv). Vastavõistkonna poolt löödud väravad jäävad kehtima, samuti jäävad jõusse kõik mängus saadud hoiatused ja eemaldamised. Määrusi rikkunud võistkonna diskvalifitseeritud mängija(-te), sh mänguprotokollis kandmata, eelnev(-ad) karistus(-ed) jääb/jäävad jõusse ja see/need tuleb ära kanda järgmises meistrivõistluste mängus.
- 58.8 Kui 1996. aastal või hiljem sündinud noormängija mängib kalendrinädala jooksul rohkem kui kahes mängus või üle ühe mängu päevas, karistatakse määrusi rikkunud võistkonna klubi 100 euro suuruse rahatrahviga.
- 58.9 Kui võistkond saab ühes meistrivõistluste mängus viis või rohkem hoiatust, seejuures võrdsustatakse eemaldamine kahe hoiatusega, tuleb klubil EJK-ile tasuda 100 euro suurune summa. Kui võistkond saab viis või rohkem hoiatust kolmandat või enam korda ühe hooaja jooksul, esitatakse asi distsiplinaarorganile menetlemiseks.

### **Artikkel 59 – Mängude korralduslike põhimõtete rikkumine**

- 59.1 Mängude korralduslike põhimõtete rikkumise korral on EJK-il õigus määrata klubile rahatrahv vastavalt käesoleva juhendi lisale V.

### **Artikkel 60 – Protesti esitamine**

- 60.1 Protesti saab esitada:
- a) mänguõigust mitteomava mängija osalemisel mängus;
  - b) mänguväljaku mängukõlbmatuse korral, ainult juhul kui mänguväljaku mängukõlbmatuse ilmnemisel teavitati sellest koheselt kohtunikku;
  - c) kohtuniku ilmse vea korral otsuse tegemisel vale isiku suhtes;
  - d) kohtuniku-poolsel mängureeglite jämedal rikkumisel, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust;
  - e) mõne muu erakordse sündmuse korral, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust.
- 60.2 Protesti ei saa esitada kohtuniku poolt langetatud faktiliste otsuste vastu.
- 60.3 Protesti esitamine tuleb fikseerida mängu protokollis ja hiljemalt 24 tunni jooksul saata kirjalikult pikem selgitus distsiplinaarinspektorile. Protesti sisseandja on kohustatud protestiga otseselt seotud dokumendid saatma samaks tähtjaks ka vastaspoolele, et vastaspool saaks koostada asjasse puutuva omapoolse selgituse.
- 60.4 Võistkond peab kohtuniku protesti sisseandmisest teavitama mängu lõppedes, misjärel kohtunik märgib 15 minuti jooksul mänguprotokollis märkuste lahtrisse info

protesti sisseandmise kohta ning protesti sisseandnud võistkonna esindaja kinnitab selle oma allkirjaga.

- 60.5 Protest, mis ei ole fikseeritud mängu protokollis või ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu.
- 60.6 Protesti esitamisel tuleb 24 tunni jooksul maksta EJL-i arveldusarvele kautsjon, mille suurus on 100 eurot.
- 60.7 Protesti rahuldamisel kautsjon tagastatakse.
- 60.8 Protesti arutamine toimub EJL-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis sätestatud protseduureegleid järgides.
- 60.9 Protesti suhtes tehtud otsusele rakendatakse EJL-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis distsiplinaarorgani otsuse kohta sätestatud.

#### **XIV DOPING. MÄNGUKÄIGU JA TULEMUSE EELNEV FIKSEERIMINE**

##### **Artikkel 61 – Doping**

- 61.1 Dopingu kasutamiseks loetakse dokumendis Eesti Dopinguvastased Reeglid sätestatud dopinguvastaste reeglite ühe- või mitmekordset rikkumist.
- 61.2 Dopingu kasutamine on keelatud ja karistatav. Dopinguvastaste reeglite rikkumise korral algatab EJL rikkujate suhtes distsiplinaarmenetlust.
- 61.3 Mängijat võidakse dopingu suhtes testida mistahes ajal. Klubid ja mängijad on kohustatud tegema Eesti Antidopingu Sihtasutuse esindajatega (sh ametnike ja dopingutestijatega) igakülgset koostööd, sh andma infot treeningute kohta.
- 61.4 Võistlustel viiakse dopingukontroll läbi pisteliselt. Eesti Antidopingu Sihtasutuse poolt mängule määratud dopinguarst teatab koos inspektoriga mängu vaheajal mõlema võistkonna esindajale nende mänguprotokolli kantud mängijate nimed, kes peavad pärast mängu lõppu andma dopinguproovi.
- 61.5 Klubi peab tagama, et valitud mängija vahetult peale väljakult lahkumist või mängu lõppedes siirdub dopinguruumi. Dopinguproovile mitteilmumine loetakse võrdseks positiivse dopinguprooviga.
- 61.6 Kodumängu korraldav klubi on kohustatud igaks mänguks ette valmistama ruumi dopinguproovi võtmiseks vastavalt lisale III.

##### **Artikkel 62 – Mängukäigu ja tulemuse eelnev fikseerimine**

- 62.1 Mängija või klubi ametniku otsesel või kaudsel seotusel ükskõik millise tegevusega, mis viib või võib viia mängukäigu või tulemuse eelneva fikseerimiseni, karistatakse mängijat ja/või klubi. EJL teeb mängukäigu ja tulemuse eelneva võimaliku fikseerimise avastamiseks ning peatamiseks koostööd UEFA ja teiste rahvusvaheliste ja riiklike struktuuridega.



## XV MEEDIA

### Artikkel 63 – Suhtlemine meediaga

- 63.1 Võistluste kajastamist meedias korraldab EJL ja talle kuuluvad kõik sellega seonduvad õigused.
- 63.2 Kodumängu korraldav klubi on kohustatud vastava töötõendi esitanud ajakirjanikke ja/või teisi meedia esindajaid lubama staadionile mängu kajastama tasuta ja ilma täiendavate tingimusteta.
- 63.3 Kodumängu korraldav klubi on kohustatud organiseerima enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu meediale vajalikud töötingimused ning varustama neid vajaliku informatsiooniga.
- 63.4 Kodumängu korraldava klubi pressiesindaja (või tema asendaja) peab olema kogu kohtumise vältel kättesaadav EJL-i pressiteenistusele ja meediale, et vastata tekkivatele küsimustele operatiivselt ning vajadusel lahendada tekkivaid probleeme.
- 63.5 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, Premium ja Esiliiga ning EJL-i mainet halvustavatest avaldustest.
- 63.6 Meediale antavates intervjuudes on klubi mängijatel, treeneritel ja teistel esindajatel keelatud üritada mõjutada kohtunikke.
- 63.7 Enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu ei ole mänguväljakul teleintervjuude andmine lubatud.
- 63.8 Treeneril või mängijal on telemängu järgselt telestuudios intervjuu andmine kohustuslik.
- 63.9 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.
- 63.10 Mängujärgse pressikonverentsi korraldamine Premium liigas on soovituslik ning see tuleb eelnevalt EJL-i esindajaga kooskõlastada. Mängujärgne pressikonverents peab algama hiljemalt 15 minutit pärast lõpuvilet. Kodumängu korraldav klubi vastutab vajalike tehniliste vahendite olemasolu eest. Mõlemad klubid on kohustatud saatma sellele pressikonverentsile oma treeneri ja ühe (või kaks) mängija(t).
- 63.11 Kodumängu korraldaval klubil tuleb ette valmistada ala pressikonverentsi või välkintervjuude jaoks. Sellesse alasse on vaja paigutada klubi ning Eesti meistrivõistluste sponsorite logodega taustsein, mida kasutatakse taustana pressikonverentside või välkintervjuude läbiviimisel ning mängijate intervjuueerimisel televisiooni poolt. Külalisvõistkond võib kasutada oma klubi mängijate intervjuueerimisel enda klubi taustseina, mis vastab eelpool kirjeldatud nõuetele.
- 63.12 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, on reporteritel võimalik läbi viia lisaintervjuusid.

- 63.13 Meedia esindajatel ei ole lubatud viibida mängijate riietusruumides ei enne mängu, mängu vältel ega pärast mängu.
- 63.14 Meedia esindajatele tuleb eraldada vähemalt 10 istekohta tribüünil (võimaluse korral varikatuse all) ja võimaluse korral peaksid need istekohad olema varustatud laudadega.
- 63.15 Raadio- ja kirjutava ajakirjanduse esindajatel ei lubatud viibida mänguväljakul ega mänguväljaku piiride ja pealtvaatajate vahelisele alal.
- 63.16 Mänguväljaku piiride ja pealtvaatajate vahelisel alal on lubatud viibida vaid fotograafidel ja teleoperaatoritel, kusjuures kõik need isikud peavad oma tööülesandeid täitma neile määratud kindlates kohtades ja kandma selgelt eristatavat riietust (vesti).
- 63.17 Kodumängu korraldava klubi pressiesindaja on kohustatud enne mängu edastama EJK-i pressiteenistusele võistkondade koosseisud ning mänguga seotud informatsiooni jooksvalt.
- 63.18 Pärast mängu peab kodumängu korraldava klubi pressiesindaja hiljemalt kahe tunni jooksul esitama EJK-i pressiteenistusele mängu lühikokkuvõtte mõlema võistkonna peatreeneri või tema kohusetäitja ja mängija kommentaaridega.

#### **Artikkel 64 – TV- ja internetiülekanDED**

- 64.1 Koduklubi tagab ülekandebussile ning satelliitbussile vajaliku elektritoite.
- 64.2 Koduklubi vastutab aluste ülespaneku eest kaamerate jaoks.
- 64.3 Koduklubi on kohustatud staadionile lubama telemänguga seotud isikuid (nt TV meeskond) kaelakaardi ettenäitamisel.
- 64.4 Klubide esindajad esitavad inspektorile lisaks protokollile ka võistkonna asetuse väljakul.
- 64.5 Kõikidel telemängudel mängivad võistkonnad lühikestes pükstes.
- 64.6 EJK-i reklaambännerite väljapanek väljaku äärde toimub vastavalt artikli 66 punktidele 66.2 ja 66.3.

### **XVI TURUNDUSALASED SÄTTED**

#### **Artikkel 65 – Kommertsõigused**

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

b) turundus-, sponsorlus-, reklaami-, litsentsi- ja frantsiisiõigusi koos Võistlustega seotud andmete ja statistikaalaste õigustega.

65.2 Kõik Võistlustega seotud kommertsõigused kuuluvad Võistluste korraldajale – EJL-ile.

65.3 Võistluste logoga seonduvad õigused kuuluvad EJL-ile, kuid klubidel on õigus logo kasutada.

### **Artikkel 66 – Reklaam mängupaikades**

66.1 Võistluste mängupaikades kasutatavate väljakuäärsete reklaampindade standardmõõtudeks on 1x6 m. Reklaamid peavad olema valmistatud PVC-materjalist ning paigutatud alustele nii, et need ei kujutaks mingisugust ohtu mängupaigas viibivatele inimestele.

66.2 EJL-il on õigus Võistlust toetavate sponsorite huvides tasuta kasutada iga Võistlustel osaleva klubi kodustaadionil toimuva kohtumise korral kuni 48 meetri ulatuses TV-kaamerate vaateulatuses olevat väljakuäärset reklaampinda.

66.3 Igas mängupaigas tuleb kodumängu korraldaval Premium liiga klubil paigutada väljaku laiemale küljele TV-kaamerate vaatevälja Premium liiga logoga reklaambänner ja Premium liiga toetajate reklaambännerid vastavalt juhendi lisas II esitatud reklaamiplaanile.

66.4 Mängupaigas olevate väljakuäärsete reklaampindade (v.a artikli 66 punktides 66.2 ja 66.3 märgitu) turustamise õigused kuuluvad mängu korraldavale klubile. Ühelgi kolmandal osapoolel pole õigust paigutada reklaami väljaku piirkonda, v.a. eelneval kokkuleppel EJL-i ja mängu korraldava klubiga.

66.5 Mängu korraldav klubi peab tagama Premium liiga logo, kõigi EJL-i ja klubi toetajate reklaambännerite väljapaneku ning korrashoiu igas mängus kogu hooaja vältel. Juhul kui bänner on rikutud klubi süül, valmistab klubi uue bänneri oma kuludega.

### **Artikkel 67 – Muud Võistlustega seotud reklaammaterjalid**

67.1 Kodumängu korraldav Premium liiga klubi on kohustatud mängukava esilehele paigutama Premium liiga logo.

67.2 Kodumängu korraldav Premium liiga klubi on kohustatud kõikide Võistluste raames peetavate mängude välireklaamidele (postrid, plakatid, pillarreklaamid) paigutama Premium liiga logo selgelt nähtavale ning teistest klubide ja toetajate logodest eristuvale kohale.

67.3 Kodumängu korraldav Premium liiga klubi on kohustatud mängupiletitele jt pääsmetele paigutama Premium liiga logo.

### **Artikkel 68 – Intellektuaalomandi õigused**

68.1 Kõik Võistlustega seotud õigused intellektuaalomandile kuuluvad ainuisikuliselt EJL-ile. Õigused intellektuaalomandile hõlmavad muuhulgas olemasolevaid või tulevasi õigusi liigade, võistluste ja sarjade nimede, logode, brändide, medalite ning trofeede suhtes. Nimetatud õiguste kasutamiseks on EJL-ilt vaja saada eelnev kirjalik nõusolek ning nende kasutamine peab alati vastama EJL-i juhenditele ja juhistele.

- 68.2 Mängupaiku ja -aegu kajastava mängukalendri ning Võistlustel peetavate mängudega seotud andmete ja statistikaalased õigused kuuluvad ainuisikuliselt EJL-ile.
- 68.3 Võistlustel on muusika esitusõiguseks EJL sõlminud lepingu Eesti Autorite Ühinguga ja selle esitamine on klubidele tasuta.

## **XVII LÕPPSÄTTED**

### **Artikkel 69 – Vaidluste lahendamine**

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

### **Artikkel 70 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid**

- 70.1 Juhendis käsitlemata või vääramatu jõuga seotud küsimustes, v.a distsiplinaarasjad, on otsuste tegemise pädevus Peadirektoril. Peadirektori otsused on lõplikud.
- 70.2 Erandite tegemise pädevus juhendi rakendusallas on vaid Peadirektoril.

### **Artikkel 71 – Lisad**

- 71.1 Kõik lisad moodustavad käesoleva juhendi lahutamatu osa.

### **Artikkel 72 – Jõustumine**

- 72.1 Käesolev juhend jõustub selle heakskiitmisel EJL-i juhatuse poolt ja kehtib hooajal 2014.
- 72.2 Juhendi artiklit 46 on muudetud. Muudatused on EJL-i juhatuse poolt heakskiidetud 08.04.2014. a juhatuse koosoleku otsusega ning see jõustub alates 01.07.2014. a.

## **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 mõistet 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 mängudega seotud inimesed peavad käituma 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 propageerimiseks korraldab EJL igal hooajal Premium liiga 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. EJL autasustab Ausa Mängu konkursil esimesele kohale tulnud võistkonda diplomi ja 25 jalgpalliga, teisele kohale tulnud võistkonda diplomi ja 15 jalgpalliga ning kolmandale kohale tulnud võistkonda 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

Hindamisvormil 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.

## Hindamiskriteeriumid

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

- kollase kaardi eest 1 punkt,
- punase kaardi eest 3 punkti.

Kui mängija saab samas mängus teise kollase kaardi, millele järgneb vastavalt reeglitele punane kaart, siis võetakse arvesse ainult punane kaart, st maksimaalsest 10 punktist arvatakse maha 3 punkti.

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

### **2. Positiivne mäng**

- Maksimaalselt 10 punkti,
- minimaalselt 1 punkt.

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

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

- pigem ründav mäng kui kaitsetaktika rakendamine,
- kiire mängutempo,
- püüd kokku hoida mänguaega, 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 venitamine,
- vigade tegemisele rajatud taktika rakendamine,
- näitlemine jne.

Punktid positiivse mängu eest peaksid 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, mille eest kaart mängijale määrati, tõsidust ning ka selliseid rikkumisi, mis jäid kohtunikul tähele panemata.

Hindamine peaks põhinema positiivse hoiaku (nt vigastatud vastasmängija aitamine) 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, k.a 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 eriliselt 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 vaikuses. 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 kohtunikke. Nad peaksid vastase saavutustest lugu pidama ka juhul, 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 (nt positiivse atmosfääri puudumine).

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

### Üldhinne

Üldhinne väljaarvutamiseks liidetakse ühele klubile kõikide kriteeriumite eest antud punktid, 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 talle määrati erinevate kriteeriumite eest 7+8+2+5+2 punkti, st kokku 24 punkti, arvutatakse üldhinne välja järgmiselt:

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

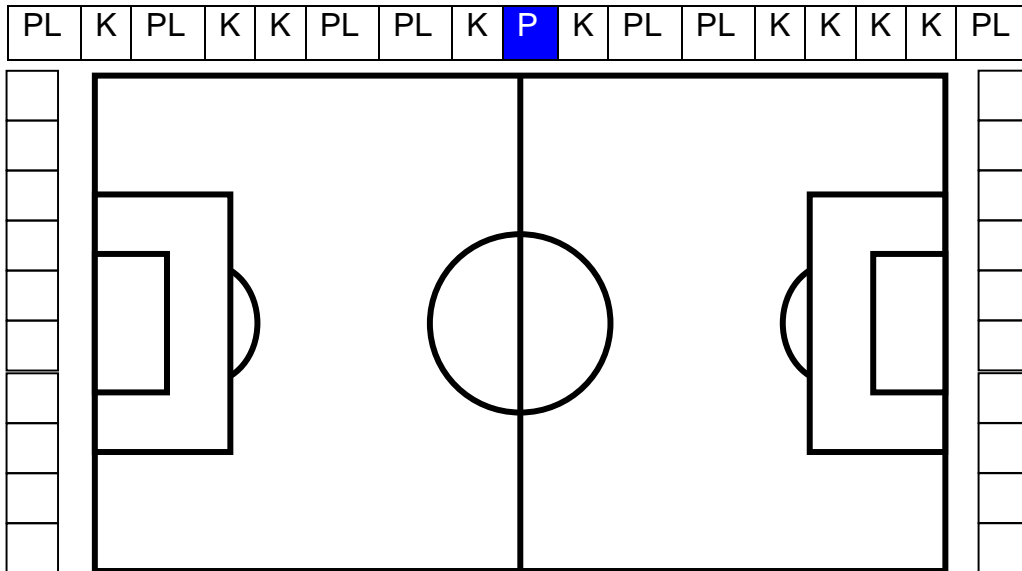


Üldhinne tuleb kajastada tuhandik-täpsusega, so kolm kohta pärast koma.

Lisaks hindamisvormil toodud punktidele peaks inspektor koostama lühikese kirjaliku ülevaate sellest, kuidas klubid järgisid Ausa Mängu põhimõtteid, selgitamaks hindamisel arvesse võetud negatiivseid ja positiivseid aspekte.

## LISA II: EJL-i reklaambännerite paigutus

- P** – Premium liiga logoga bänner;
- PL – Premium liiga toetajate bännerid
- K – Klubi bänner



### **LISA III: Nõuded meditsiini- ja dopingukontrolli ruumile**

1. Dopingukontrolli ala peab asuma riietusruumide vahetus läheduses ning olema pealtvaatajatele ja meediale suletud.
2. Dopingukontrolli ala peab olema vähemalt 20m<sup>2</sup> ja koosnema üksteisega seotud ooteruumist, testiruumist ja tualettruumist.
3. Ooteruumis peab olema piisavalt toole ja riidenagisid dopinguproovi andvate mängijate tarbeks ning külmkapp.
4. Testiruumis peab olema laud, neli tooli ja valamu. Testiruumist peab olema pääs tualettruumi. Testiruum peab olema lukustatav.
5. Tualettruum peab asuma testiruumis või selle kõrval, omades sissepääsu testiruumi. Tualettruumis peab olema WC-pott ja valamu.

#### LISA IV: Tasud ja sanktsioonid

<b>Tasud:</b>	<b>Summa (eurodes)</b>
Liiga liikmemaks Premium liigas	3770
Liiga liikmemaks Esiliigas	2790
Kautsjon protesti esitamisel	100
Kautsjon apellatsioonikomisjonile ja litsentsiasjade apellatsioonikomisjonile	1000
<b>Sanktsioonid:</b>	
Loobumiskaotus	250
Võistkonna võistlustelt mahavõtmine	300
Viis hoiatust ühes mängus	100
Mänguõigust mitteomava mängija protokollil kandmine või osalemine mängus	100

## LISA V: Sanktsioonid mängude korralduslike põhimõtete rikkumise eest

Rikkumine	Sanktsioon (eurodes)	
	PL	EL
Mängueelse informatsiooni ankeedi mittetähtaegne saatmine	20	10
Kokkulepitud mänguvormi mittekasutamine	50	30
Mängueelsele koosolekule hilinemine	20	10
Protokoll koopia mittetähtaegne esitamine	20	10
Mänguväljaku puudulik ettevalmistus	kuni 100	kuni 75
Nõutud reklaambännerite puudumine	50	-
Turvameetmete rikkumine	kuni 500	kuni 500
Maskottide puudumine	20	10
Riigilipu ja klubi lippude puudumine	20	10
EJL-i hümnid mitteesitamine	20	10
Varumängijate pinkide mittevastavus juhendile	50	30
Kanderaami puudumine	50	30
Võistkonna meditsiinilise personali puudumine	50	30
Pallipoiste puudumine	kuni 30	kuni 20
Teadustuse puudumine	50	30
Mängukava puudumine	20	10
Toitlustuse puudumine	50	-
Telemängu otseülekanne mittetoimimine klubi süül või ülekanneks tehniliste tingimuste mittetäitmine	kuni 4000	-
Telemängul intervjuu andmisest keeldumine	100	-
Kodumängu videosalvestise mittetähtaegne esitamine	kuni 50	-
Pealtvaatajate aruande mittetähtaegne saatmine	20	10