



Eesti 2015. a rahva- jalgpalli liiga juhend

SISUKORD

SISSEJUHATUS.....	4
I ÜLDSÄTTED.....	4
Artikkel 1 – Reguleerimisala	4
Artikkel 2 – Organiseerimine.....	4
II OSAPOLTE KOHUSTUSED.....	4
Artikkel 3 – EJL-i kohustused	4
Artikkel 4 – Võistkondade kohustused	4
Artikkel 5 – Mängijate ja võistkonna ametiisikute kohustused	5
III AUTASUSTAMINE.....	7
Artikkel 6 – Karikas ja diplomid	7
IV OSAVÕTJAD JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM.....	7
Artikkel 7 – Võistlustest osavõtjad.....	7
Artikkel 8 – Võistluste süsteem	8
Artikkel 9 – Finaalturniir	8
V REGISTREERIMINE.....	9
Artikkel 10 – Võistkonna registreerimine ja liiga liikmemaks.....	9
Artikkel 11 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus.....	9
VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD.....	10
Artikkel 12 – Mängupäevad	10
Artikkel 13 – Mängu alguse kellaajad	10
VII MÄNGUVÄLJAKUD.....	11
Artikkel 14 – Nõuded mänguväljakule	11
VIII MÄNGUREGLID JA PROTOKOLLI TÄITMINE.....	11
Artikkel 15 – Mängureglid.....	11
Artikkel 16 – Mänguprotokoll	12
Artikkel 17 – Mängijate vahetamine.....	12
Artikkel 18 – Vaheaeg poolaegade vahel	13
IX KOHTUNIKUD.....	13
Artikkel 19 – Määramine	13
Artikkel 20 – Kohtunike saabumine mängupaika.....	13
Artikkel 21 – Mänguprotokolli täitmine ja edastamine.....	13
X MÄNGUVORMID.....	13
Artikkel 22 – Mänguvormid	13
XI MÄNGUDE KORRALDUSLIKUD PÕHIMÕTTED	14

Artikkel 23 – Riietusruumid ja pesemisvõimalus	14
Artikkel 24 – Ausa Mängu tunnustamine.....	14
Artikkel 25 – Turvalisus	14
Artikkel 26 – Meditsiiniline abi	14
XII DISTIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE.....	14
Artikkel 27 – Hoiatused ja eemaldamised.....	14
Artikkel 28 – Distiplinaareeskirjad	14
Artikkel 29 – Protesti esitamine.....	15
XIII LÕPPSÄTTED.....	16
Artikkel 30 – Vaidluste lahendamine	16
Artikkel 31 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid.....	16
Artikkel 32 – Jõustumine	16

SISSEJUHATUS

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

I ÜLDSÄTTED

Artikkel 1 – Reguleerimisala

- 1.1 Käesoleva juhendi reguleerimisalasse kuuluvad Eesti rahvajalgpalli liigas osalevate osapoolte õigused, kohustused ja vastutus.

Artikkel 2 – Organiseerimine

- 2.1 Eesti rahvajalgpalli võistlusi (edaspidi Võistlused) organiseerib ja juhib Eesti Jalgpalli Liit (edaspidi EJL).
- 2.2 EJL korraldab Võistlusi 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 delegerida EJL-i võistluste osakonnale.
- 2.4 Võistlusi viib läbi EJL-i võistluste osakond.
- 2.5 Distsiplinaarorganid käsitlevad distsiplinaarrikkumistega seotud küsimusi vastavalt EJL-i distsiplinaarreeglistikule.

II OSAPOOOLTE KOHUSTUSED

Artikkel 3 – EJL-i kohustused

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

Artikkel 4 – Võistkondade kohustused

- 4.1 Võistlustel osaledes kohustuvad võistkonnad:
 - a) järgima EJL-i põhikirja, juhendeid, otsuseid ja muid EJL-i poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente;
 - b) 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;

- c) 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.
- 4.2 Võistkonnad vastutavad oma mängijate, ametnike, liikmete, toetajate ja mängude juures ametikohustusi täitvate isikute käitumise eest.
 - 4.3 Kodumängu korraldab võistkond vastutab korra ja turvalisuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.
 - 4.4 Võistkond on kohustatud pidama oma kodumängud EJL-le teatatud kodustaadioni(te)l kooskõlas artikliga 14, mis asub/asuvad Eesti Vabariigi territooriumil. Mänge võidakse erandkorras korraldada mõnel teisel väljakul EJL-i otsusega.
 - 4.5 Kodumängu korraldab võistkond kannab kõik mängu korraldusega seotud kulud.
 - 4.6 Külalisvõistkonna lähetuskulud kannab külalisvõistkond.

Artikkel 5 – Mängijate ja võistkonna ametiisikute kohustused

- 5.1 Osaledes Võistlustel kohustuvad mängijad ja võistkonna 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) 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 korrupsiooniga 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 tavasid;
 - viii) edastab spordiüritusel ükskõik millisel viisil üritusega sobimatu sõnumi, sh poliitilise või solvava;
 - 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 millises talle teada olevast rikkumisest käesolevas artiklis toodud käitumispõhimõtetes.

III AUTASUSTAMINE

Artikkel 6 – Karikas ja diplomid

- 6.1 EJL autasustab Võistluste A ja B tasandi võitjaks tulnud võistkondi karika ja diplomiga ning selle liikmeid medalite ja diplomitega.
- 6.2 EJL autasustab Võistluste A ja B tasandil teisele kohale tulnud võistkondi diplomiga ning selle liikmeid medalite ja diplomitega.
- 6.3 EJL autasustab Võistluste A ja B tasandil kolmandale kohale tulnud võistkondi ja selle liikmeid diplomitega.
- 6.4 EJL autasustab Võistluste A ja B tasandite alagruppide võitjaks tulnud võistkondi karikate ja diplomitega.

IV OSAVÕTJAD JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM

Artikkel 7 – Võistlustest osavõtjad

- 7.1 Võistlustest võivad osa võtta kõik võistkonnad, kes aktsepteerivad EJL-i põhikirja, käesolevat juhendit ning teisi EJL-i poolt välja antud dokumente.
- 7.2 Võistlustel osalemiseks peavad klubid EJL-le esitama võistkonna registreermisdokumendid etteantud vormidel ja määratud tähtajaks.
- 7.3 Juhul kui Võistlustele pannakse välja piisav arv naiste võistkondi, viiakse nende vahel Võistlused läbi eraldi arvestuses.
- 7.4 Hooajal 2015 moodustatakse Võistlustel kaks tasandit: Rahvaliiga A tasand ja Rahvaliiga B tasand.
- 7.5 Võistluste A tasandi koosseisu otsustab EJL-i võistluste osakond eelmise aasta tulemuste põhjal ning lähtudes võistkondade soovist.

- 7.6 Kõik ülejäänud registreerunud võistkonnad osalevad Rahvaliiga B tasandil. Võistkondade arvu ja võistlussüsteemi Võistluste B tasandil otsustab EJL-i võistluste osakond peale võistkondade registreerumist.

Artikkel 8 – Võistluste süsteem

- 8.1 Võistlused koosnevad üheringilisest turniirist alagruppides ja finaalturniirist.
- 8.2 Alagruppides selgub võistkondlik paremusjärjestus saavutatud punktide üldsumma järgi, kusjuures võit annab 3 punkti, viik 1 punkti ja kaotus 0 punkti.
- 8.3 Võistkonnale, kes annab loobumiskaotuse või kelle mäng tühistatakse, arvestatakse kaotus ja vastasvõistkonnale võit ning turniiritabelisse märgitakse - : + (tühistatud mängu korral vastase löödud väravate arv).
- 8.4 Võistkondade 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.
- 8.5 Alagruppide arv ning võistkondade arv igas alagrupis otsustatakse vastavalt registreerunud võistkondade arvule lähtudes põhimõttest, et finaalturniirile pääseb alagruppide turniiride tulemuste põhjal 32 võistkonda.
- 8.6 EJL võib muuta võistluste süsteemi lähtudes võistkondade arvust ja asukohast.
- 8.7 Alagruppide turniiride tulemuste põhjal mängitakse karikasüsteemis finaalturniir.

Artikkel 9 – Finaalturniir

- 9.1 Finaalturniirile pääsevad alagruppide turniiride tulemuste põhjal 32 võistkonda.
- 9.2 Finaalturniir mängitakse ühe mänguna karikasüsteemis esimesene loositud võistkonna koduväljakul.
- 9.3 Kõik võistkonnad loositakse paardesse enne igat finaalturniiri ringi.

- 9.4 Loosimiskomisjoni kuuluvad EJL-i sekretariaadi esindajad.
- 9.5 Loosimised on avalikud.
- 9.6 Mängu viigilise tulemuse korral lisaaega ei mängita, välja arvatud juhul, kui võistkonnad lepivad kokku teisiti. Mängu viigilise tulemuse korral selgitatakse võitja viie penaltilöögi tulemuse põhjal. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse penaltilöövide löömist kuni võitja selgumiseni.
- 9.7 Finaalturniiri poolfinaali kaotajate vahel viiakse läbi mäng 3. koha väljaselgitamiseks.

V REGISTREERIMINE

Artikkel 10 – Võistkonna registreerimine ja liiga liikmemaks

- 10.1 Võistkondade registreerimiseks on vaja EJL-i kodulehel esitada järgmised andmed:
- a) võistkonna nimi;
 - b) kaks võistkonna esindajat;
 - c) võistkonna kontaktandmed;
 - d) koduväljaku aadress ja mõõtmed;
 - e) väravate suurus;
 - f) mängijate arv koduväljakul;
 - g) Võistluste tasand, millest soovitakse osa võtta.
- 10.2 Võistkondade registreerimise viimane tähtaeg on 23. märts 2015.a.
- 10.3 Võistkonna nime ei ole lubatud Võistluste jooksul muuta.
- 10.4 Võistlustel liiga liikmemaksu ei rakendata.

Artikkel 11 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus

- 11.1 Võistkonna eest tohib Võistluste mängus osaleda mängija, kes on sellesse võistkonda eelnevalt üles antud.
- 11.2 Mängijate ülesandmine võistkonda toimub EJL-i kodulehe kaudu.
- 11.3 Võistlustel osalemiseks ei pea mängija omama jalgpalluri litsentsi, kuid selle omamine on soovituslik.
- 11.4 Mängijate arv ühes võistkonnas ei ole piiratud ning uusi mängijaid tohib võistkonda lisada kogu Võistluste hooaja jooksul.

- 11.5 Mängija tohib olla üles antud ainult ühte võistkonda.
- 11.6 Võistkonda tohib üles anda mängijaid olenemata nende soost ja vanusest, välja arvatud Eesti 2015. a meistrivõistlustel meeste Premium, Esi- ja Teises liigas ning naiste Expert ja Esiliigas osalenud mängijaid.
- 11.7 Võistlustele ei ole lubatud üles anda elukutselist jalgpallurit.
- 11.8 Võistkonna eest tohib mängus osaleda mängija, kes on sellesse võistkonda enne mängu algust üles antud.
- 11.9 Võistkonna eest tohivad mängus osaleda kaks mängijat, kes on sündinud 2002. aastal või hiljem, ülejäänud mängijad peavad olema sündinud 2001. aastal või varem.
- 11.10 Võistkonna eest tohivad mängus osaleda kaks mängijat, kes on osalenud Eesti 2015. a täiskasvanute jalgpalli meistrivõistlustel. Kahe Eesti 2015. a täiskasvanute jalgpalli meistrivõistlustel osalenud mängija hulka ei arvestata mängijat, kes on Eesti 2015. a jalgpalli meistrivõistlustelt maha võetud enne 31. juulit 2015. a. Eesti 2015. a noorte jalgpalli meistrivõistlustel osalenud mängijaid võivad Võistluste mängus osaleda piiranguta.
- 11.11 Finaalturniiri mängus tohib osaleda vaid selline Eesti 2015. a meistrivõistlustel osalenud mängija, kes on mänginud vähemalt ühes alagrupimängus.

VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD

Artikkel 12 – Mängupäevad

- 12.1 Alagruppide mängud toimuvad maist kuni augustini soovitavalt kolmapäeval või laupäeval.
- 12.2 Vajadusel koostab EJL mängude kalendri.
- 12.3 Alagruppide võistkonnad lepivad kokku mängupäevad ja koduvõistkond registreerib need EJL-i koduleheküljel.
- 12.4 Igal võistkonnal on soovitavalt üks mäng nädalas ja mitte rohkem kui kaks mängu nädalas.
- 12.5 Finaalturniiri korraldab EJL septembris ja oktoobris.

Artikkel 13 – Mängu alguse kellaajad

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

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

VII MÄNGUVÄLJAKUD

Artikkel 14 – Nõuded mänguväljakule

- 14.1 Mänguväljak peab võimaldama mängida jalgpalli.
- 14.2 Mänguväljaku mõõtmed peavad olema vähemalt 35x50 m või mitte suuremad kui 90x120 m.
- 14.3 Mänguväljakul peavad olema tähistatud külje-, otsa- ja keskjoon, karistusala ning penaltikoht.
- 14.4 Väravate suurus võib olla alates 2x5 m kuni normaalmõõtmeteni vastavuses väljaku suurusega.
- 14.5 Kodumängu korraldav võistkond peab tegema maksimaalseid jõupingutusi, et mänguväljak oleks mänguks sobiv.

VIII MÄNGUREEGLID JA PROTOKOLLI TÄITMINE

Artikkel 15 – Mängureeglid

- 15.1 Mängimisel järgitakse IFAB-i poolt välja töötatud ja FIFA poolt avaldatud Mängureegleid, v.a punktides 15.2-15.6 toodud erandid.
- 15.2 Võistlustel on mänguaeg 2x45 minutit. Kui mängitakse 7v7 või 8v8, siis on võistkondade vastastikusel kokkuleppel lubatud mängida 2x35 minutit.
- 15.3 Mängijate arv väljakul võib olla 1 (väravavaht) + 6 (väljakumängijat), 1+7, 1+8, 1+9 või 1+10.
- 15.4 Mängijate arv väljakul peab olema vastavuses väljaku mõõtmetega.
- 15.5 Koduvõistkond määrab mängijate arvu väljakul võistkonna registreerimisel.
- 15.6 Suluseisu mängudes ei fikseerita.
- 15.7 Mängupallid peavad vastama Mängureeglitega kehtestatud nõuetele.
- 15.8 Penalteid lüüakse normaalmõõtmetega värava korral 11 m ja väiksema värava korral 9 m kauguselt.

Artikkel 16 – Mänguprotokoll

- 16.1 Mänguprotokoll on dokument, kuhu kantakse mängus osalevate võistkondade koosseisud, ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik. Mängu alustamise eelduseks on täidetud mänguprotokolli esitamine kohtunikule.
- 16.2 Rahvaliiga mänguprotokolli vorm on EJL-i kodulehel www.jalgpall.ee alajaotuses Dokumendid. Protokolli tuleb kirjutada loetavalt kõigi mängus osalevate mängijate perekonna- ja eesnimed, numbrid ning sünniaastad. Protokoll tuleb täita trükitähtedega ja sellele peab alla kirjutama võistkonna esindaja. Protokolli kantud mängijate nimede õigsuse ja nende õiguse eest osaleda antud mängus vastutab võistkond.
- 16.3 Mängus osalevate võistkondade esindajad peavad edastama täidetud ja allkirjastatud protokolli kohtunikule vähemalt 10 minutit enne mängu.
- 16.4 Mängus võivad osaleda ainult need mängijad, kelle nimed on protokollis.
- 16.5 Ühes kohtumises tohib võistkond protokolli kanda kuni 18 mängijat.
- 16.6 Mängu peavad alustama need mängijad, kelle nimed on protokollis esitatud esimesena. Ülejäänud mängijad on vahetusmängijad. Kapteni ja väravavahi ning Eesti meistrivõistlustele ülesantud mängijate nimed tuleb protokollis tähistada vastavalt K (kapten), Vv (väravavaht), Reg (Eesti meistrivõistlustele ülesantud mängija).
- 16.7 Minimaalne mängijate arv väljakul on kolm mängijat vähem sellest, mida koduvõistkond on deklareerinud võistkonna registreerimisel. Vähema mängijate arvu korral mängu ei alustata, võistkonnale arvestatakse kaotus, vastasvõistkonnale võit ning tulemuseks märgitakse -:+.
- 16.8 Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisus väljakule vähem mängijaid, kui punktis 16.7 sätestatud, siis mäng lõpetatakse ja vähemusse jäänud võistkonnale arvestatakse kaotus ning vastasvõistkonnale võit, mängutulemuseks märgitakse - : ... (vastaste poolt löödud väravate arv).
- 16.9 Kohtunikul on õigus enne mängu algust, poolajal või pärast mängu identifitseerida protokolli kantud mängijaid isikut tõendava dokumendi alusel.
- 16.10 Pärast mängu lõppu sisestab koduvõistkond mängu tulemuse ja mänguprotokolli andmed EJL-i koduleheküljele ning edastab 72 tunni jooksul protokolli EJL-i sekretariaati.

Artikkel 17 – Mängijate vahetamine

- 17.1 Võistlustel on lubatud vahetada kõiki protokolli kantud mängijaid koos tagasivahetustega. Vahetuste arv ei ole piiratud.

- 17.2 Mängijate vahetused võivad toimuda ainult väljaku keskjoone juures mängupauside ajal.

Artikkel 18 – Vaheaeg poolaegade vahel

- 18.1 Vaheaeg poolaegade vahel kestab kuni 15 minutit. Sel ajal võivad mängijad jääda väljakule või minna riietusruumi. Teise poolaja alustamise aja otsustab kohtunik.

IX KOHTUNIKUD

Artikkel 19 – Määramine

- 19.1 Mängukohtuniku(d) tagab koduvõistkond.
- 19.2 On soovitatav, et koduvõistkonna poolt mängule määratud kohtunik on läbinud jalgpallikohtunike baaskursuse.
- 19.3 Finaalturniiril lubatakse kasutada ainult litsentseeritud kohtunikke.

Artikkel 20 – Kohtunike saabumine mängupaika

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

Artikkel 21 – Mänguprotokolli täitmine ja edastamine

- 21.1 Pärast mängu lõppu 30 minuti jooksul kannab kohtunik protokolli mängus löödud väravad, 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) varumängija või pealtvaataja ebasportlik käitumine;
 - c) kõik muud vahejuhtumid.
- 21.2 Pärast protokolli täitmist kohtuniku poolt kinnitavad mõlema võistkonna esindajad selle oma allkirjaga ning kohtunik annab protokolli üle koduvõistkonna esindajale, kes sisestab mänguprotokolli andmed EJL-i kodulehele ning vastutab selle jõudmise eest EJL-i sekretariaati.
- 21.3 Protesti esitamise korral toimitakse vastavalt artiklile 29.

X MÄNGUVORMID

Artikkel 22 – Mänguvormid

- 22.1 Võistkond kannab ühtset mänguvormi.

- 22.2 Sama värvi mängusärkide korral vahetab särgid külalisvõistkond. Lubatud on kanda ka teist värvi veste.
- 22.3 Numbrid mängusärkidel võivad olla vahemikus 1-99 ja asetsevad mängusärgi seljal.
- 22.4 Ühe mänguvormi särgil ja pükstel peavad olema samad numbrid.
- 22.5 Mängusärgi seljal olev number peab olema selgelt loetav.
- 22.6 Sponsorite logode arv ja suurus võistkonna mänguvormil ei ole piiratud.

XI MÄNGUDE KORRALDUSLIKUD PÕHIMÕTTED

Artikkel 23 – Riietusruumid ja pesemisvõimalus

- 23.1 Võistlustel on riietusruumide ja pesemisvõimaluse olemasolu soovituslik.

Artikkel 24 – Ausa Mängu tunnustamine

- 24.1 Ausa Mängu tunnustamiseks soovitatakse mängijatel ülesrivistuse järel, enne mängu algust ning pärast mängu lõpuvilet kätelda vastasmängijate ja kohtunikega.

Artikkel 25 – Turvalisus

- 25.1 Kodumängu korraldav võistkond vastutab korra ja turvalisuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.
- 25.2 Pealtvaatajatel ei ole lubatud viibida mänguväljakul ning alal, mis jääb tribüünide ning väljaku külje- ja otsajoone vahele.

Artikkel 26 – Meditsiiniline abi

- 26.1 Võistkondadel on soovituslik mängule kaasa võtta esmaabikott.
- 26.2 Kodumängu korraldav võistkond on vastutav vajaduse korral kiirabi kutsumise eest.

XII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE

Artikkel 27 – Hoiatused ja eemaldamised

- 27.1 Mänguväljakult või tehnilisest alast eemaldatud mängija on diskvalifitseeritud üheks järgmiseks antud Võistlustel peetavaks mänguks. EJL-i distsiplinaarorganil on õigus karistusi raskendada ja laiendada teiste sarjade mängudele.

Artikkel 28 – Distsiplinaareeskirjad

- 28.1 Võistkondadega seotud isikute sooritatud distsiplinaarrikkumiste korral kohaldatakse EJL-i distsiplinaarreeglistikku.

- 28.2 Osavõtvad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta ettenähtud ajal. Mängule mitteilmunud võistkonnale kantakse turniiritabelisse loobumiskaotus, vastasvõistkonnale võit ning tulemuseks märgitakse - : +. Mängu alustamisega ei tohi viivitada üle 15 minuti. Mängu alustamise üle otsustab kohtunik.
- 28.3 Loobumiskaotuse puhul jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused. Vastasvõistkonna karistused loetakse kantuks. Ühe hooaja jooksul kaks loobumiskaotust andnud võistkond diskvalifitseeritakse.
- 28.4 Kui võistkond diskvalifitseeritakse, siis võistkonna kõikide mängude tulemused tühistatakse. Kõik nendes mängudes saadud karistused jäävad jõusse.
- 28.5 Juhul kui võistkonnas mängib kaasa diskvalifitseeritud või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija, tühistatakse mängu tulemus ja määrusi rikkunud võistkonnale arvestatakse kaotus. Vastasvõistkonnale arvestatakse võit ja tabelisse kantakse 3 punkti. Määrusi rikkunud võistkonna väravad annulleeritakse ja mängutulemuseks märgitakse – : ... (vastaste poolt löödud väravate arv). Vastasvõistkonna poolt löödud väravad jäävad kehtima, samuti jäävad jõusse kõik mängus saadud eemaldamised. Määrusi rikkunud võistkonna diskvalifitseeritud mängijate, sh mängus osalenud mängija/mängijate, eelnevad karistused loetakse kantuks.

Artikkel 29 – Protesti esitamine

- 29.1 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-poolisel mängureeglite jämedal rikkumisel, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust;
 - e) mõne muu erakordse sündmuse korral, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust.
- 29.2 Protesti ei saa esitada kohtuniku poolt langetatud faktiliste otsuste vastu.
- 29.3 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.

- 29.4 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.
- 29.5 Protest, mis ei ole fikseeritud mängu protokollis või ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu.
- 29.6 Protesti esitamisel tuleb 24 tunni jooksul maksta EJL-i arveldusarvele kaitsjon, mille suurus on 100 eurot.
- 29.7 Protesti rahuldamisel kaitsjon tagastatakse.
- 29.8 Protesti arutamine toimub EJL-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis sätestatud protseduureegleid järgides.
- 28.9 Protesti suhtes tehtud otsusele rakendatakse EJL-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis distsiplinaarorgani otsuse kohta sätestatut.

XIII LÕPPSÄTTED

Artikkel 30 – Vaidluste lahendamine

- 30.1 Juhendist tulenevate vaidluste lahendamiseks kohaldatakse EJL-i põhikirja IV peatükis sätestatut.

Artikkel 31 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid

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

Artikkel 32 – Jõustumine

- 32.1 Käesolev juhend jõustub selle heakskiitmisel EJL-i juhatuse poolt ja kehtib hooajal 2015.