



Eesti 2016. a rahvajalgpalli liiga juhend

Kinnitatud EJL-i juhatuse poolt 10.01.2016

SISUKORD

SISSEJUHATUS	3
I ÜLDSÄTTED	3
Artikkel 1 – Reguleerimisala	3
Artikkel 2 – Mõisted	3
Artikkel 3 – Organiseerimine	3
II OSAPOOLTE KOHUSTUSED	4
Artikkel 4 – EJL-i kohustused	4
Artikkel 5 – Võistkondade kohustused	4
Artikkel 6 – Mängijate ja võistkonna ametiisikute kohustused	4
III AUTASUSTAMINE	5
Artikkel 7 – Karikas ja diplomid	5
IV OSAVÕTJAD JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM	5
Artikkel 8 – Võistlustest osavõtjad	5
Artikkel 9 – Võistluste süsteem	6
Artikkel 10 – Finaalturniir	6
V REGISTREERIMINE	7
Artikkel 11 – Võistkonna registreerimine ja osavõtumaks	7
Artikkel 12 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus	7
VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD	8
Artikkel 13 – Mängupäevad	8
Artikkel 14 – Mängu alguse kellaajad	8
VII MÄNGUVÄLJAKUD	8
Artikkel 15 – Nõuded mänguväljakule	8
VIII MÄNGUREEGLID JA PROTOKOLLI TÄITMINE	9
Artikkel 16 – Mängureeglid	9
Artikkel 17 – Mänguprotokoll	9
Artikkel 18 – Mängijate vahetamine	10
Artikkel 19 – Vaheaeg poolaegade vahel	10
IX KOHTUNIKUD	10
Artikkel 20 – Kohtune määramine	10
Artikkel 21 – Kohtunike saabumine mängupaika	11
Artikkel 22 – Mänguprotokolli täitmine ja edastamine	11
X MÄNGUVORMID	11
Artikkel 23 – Mänguvormid	11
XI MÄNGUDE KORRALDUSLIKUD PÕHIMÕTTED	11
Artikkel 24 – Riietusruumid ja pesemisvõimalus	11
Artikkel 25 – Ausa mängu tunnustamine	11
Artikkel 26 – Turvalisus	12
Artikkel 27 – Meditsiiniline abi	12
XII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE	12
Artikkel 28 – EJL distsiplinaareeskirjad	12
Artikkel 29 – Hoiatused ja eemaldamised	12
Artikkel 30 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele	12
Artikkel 31 – Protesti esitamine	13
XIII LÕPPSÄTTED	14
Artikkel 32 – Vaidluste lahendamine	14
Artikkel 33 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid	14
Artikkel 34 – Jõustumine	14

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 Käesolev juhend sätestab Eesti 2016. a rahvajalgpalli liigas (edaspidi Võistlused) osalevate ning Võistluste organiseerimisega seotud osapoolte õigusi, kohustusi ja vastutust.

Artikkel 2 – Mõisted

- 2.1 Käesoleva juhendi kontekstis on mõisted defineeritud alljärgnevalt:

UEFA	<i>Union des Associations Européennes de Football</i> ehk Euroopa jalgpalliliitustid ühendav organisatsioon.
FIFA	<i>Fédération Internationale de Football Association</i> ehk Rahvusvaheline jalgpalliföderatsioon.
IFAB	<i>The International Football Association Board</i> ehk Rahvusvaheline Jalgpalli Nõukogu.
Mängija osalemine / mängimine mängus	Mängija osalemiseks mängus loetakse tema protokollis kandmist, kaasa arvatud juhul, kui mängija on protokollis kantud vahetusmängijana, kuid teda sisse ei vahetata. Mängimiseks loetakse seda, kui mängija on käinud väljakul.
Jalgpalluri litsents	Õigus, mis annab mängijale juriidilise aluse osaleda Eesti jalgpalli meistri- ja karikavõistlustel. Jalgpalluri litsents kehtib ühe kalendriaasta. Rahvajalgpalli liigas on jalgpalluri litsentsi omamine soovituslik.

Artikkel 3 – Organiseerimine

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

- 3.5 Distsiplinaarorganid käsitlevad distsiplinaarrikkumistega seotud küsimusi vastavalt EJL-i distsiplinaarreeglistikule.

II OSAPOOLTE KOHUSTUSED

Artikkel 4 – EJL-i kohustused

- 4.1 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, kontrolli ja distsiplinaarküsimusi.

Artikkel 5 – Võistkondade kohustused

- 5.1 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.
- 5.2 Võistkonnad vastutavad oma mängijate, ametnike, liikmete, toetajate ja mängude juures ametikohustusi täitvate isikute käitumise eest.
- 5.3 Kodumängu korraldab võistkond vastutab turvalisuse ja ohutuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.
- 5.4 Võistkond on kohustatud pidama oma kodumängud EJL-le teatatud kodustaadionil kooskõlas artikliga 14, mis asub Eesti Vabariigi territooriumil. Mänge võidakse erandkorras korraldada mõnel teisel väljakul EJL-i otsusega.
- 5.5 Kodumängu korraldab võistkond kannab kõik mängu korraldamisega seotud kulud.
- 5.6 Külalisvõistkonna lähetuskulud kannab külalisvõistkond.

Artikkel 6 – Mängijate ja võistkonna ametiisikute kohustused

- 6.1 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 IFAB-i 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.

III AUTASUSTAMINE

Artikkel 7 – Karikas ja diplomid

- 7.1 EJL autasustab Võistluste A ja B tasandi võitjaks tulnud võistkondi karika ja diplomiga ning selle liikmeid medalite ja diplomitega.
- 7.2 EJL autasustab Võistluste A ja B tasandil teisele kohale tulnud võistkondi diplomiga ning selle liikmeid medalite ja diplomitega.
- 7.3 EJL autasustab Võistluste A ja B tasandil kolmandale kohale tulnud võistkondi ja selle liikmeid diplomitega.
- 7.4 EJL autasustab Võistluste A ja B tasandite alagruppide võitjaks tulnud võistkondi karikate ja diplomitega.

IV OSAVÕTJAD JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM

Artikkel 8 – Võistlustest osavõtjad

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

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

Artikkel 9 – Võistluste süsteem

- 9.1 Võistlused koosnevad üheringilisest turniirist alagruppides ja finaaltorniirist.
- 9.2 Alagruppides selgub võistkondlik paremusjärjestus saavutatud punktide üldsumma järgi, kusjuures võit annab kolm (3), viik ühe (1) ja kaotus null (0) punkti.
- 9.3 Võistkonnale, kes annab loobumiskaotuse või kelle mäng tühistatakse, arvestatakse kaotus ja vastasvõistkonnale võit ning turniiritabelisse märgitakse - : + (tühistatud mängu korral vastase löödud väravate arv).
- 9.4 Võistkondade paremusjärjestuse määramisel võrdselt punktide korral arvestatakse:
- a) väiksemat antud loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arvu turniiritabelis;
 - b) omavaheliste mängude punkte;
 - c) omavaheliste mängude väravate vahet;
 - d) suuremat võitude arvu;
 - e) üldist väravate vahet;
 - f) suuremat löödud väravate arvu;
 - g) loosimistulemust.
- 9.5 Alagruppide arv ning võistkondade arv igas alagrupis otsustatakse vastavalt registreerunud võistkondade arvule lähtudes põhimõttest, et finaaltorniirile pääseb alagruppide turniiride tulemuste põhjal 32 võistkonda.
- 9.6 EJL võib muuta võistluste süsteemi lähtudes võistkondade arvust ja asukohast.
- 9.7 Alagruppide turniiride tulemuste põhjal mängitakse karikasüsteemis finaaltorniir.

Artikkel 10 – Finaaltorniir

- 10.1 Finaaltorniirile pääsevad alagruppide turniiride tulemuste põhjal 32 võistkonda.
- 10.2 Finaaltorniir mängitakse ühe mänguna karikasüsteemis esimesena loositud võistkonna koduväljakul.
- 10.3 Kõik võistkonnad loositakse paardesse enne igat finaaltorniiri ringi.
- 10.4 Loosimiskomisjoni kuuluvad EJL-i sekretariaadi esindajad.
- 10.5 Loosimised on avalikud.

- 10.6 Mängu viigilise tulemuse korral lisaaega ei mängita, välja arvatud juhul, kui võistkonnad lepivad kokku teisiti. Mängu viigilise tulemuse korral selgitatakse võitja viie (5) penaltilöögi tulemuse põhjal. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse penaltilöökide löömist kuni võitja selgumiseni.
- 10.7 Finaalturniiri poolfinaali kaotajate vahel viiakse läbi mäng 3. koha väljaselgitamiseks, välja arvatud juhul kui võistkonnad ei lepi kokku teisiti.

V REGISTREERIMINE

Artikkel 11 – Võistkonna registreerimine ja osavõtumaks

- 11.1 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.
- 11.2 Võistkondade registreerimine algab 1. veebruaril ja lõppeb 28. märtsil 2016.a.
- 11.3 Võistkonna nime ei ole lubatud Võistluste jooksul muuta.
- 11.4 Võistlustel osavõtumaksu ei rakendata.

Artikkel 12 – Mängijate ülesandmine ja õigus osaleda mängus

- 12.1 Võistkonna eest tohib Võistluste mängus osaleda mängija, kes on sellesse võistkonda eelnevalt üles antud.
- 12.2 Mängijate ülesandmine võistkonda toimub EJL-i kodulehe kaudu.
- 12.3 Võistlustel osalemiseks ei pea mängija omama jalgpalluri litsentsi, kuid selle omamine on soovituslik.
- 12.4 Mängijate arv ühes võistkonnas ei ole piiratud ning uusi mängijaid tohib võistkonda lisada kogu Võistluste hooaja jooksul.
- 12.5 Mängija tohib olla üles antud ainult ühte võistkonda.
- 12.6 Võistkonda tohib üles anda mängijaid olenemata nende soost ja vanusest, välja arvatud Eesti 2016. a meistrivõistlustel meeste Premium, Esi- ja Teises liigas ning naiste Expert ja Esiliigas osalenud mängijaid.
- 12.7 Võistlustele ei ole lubatud üles anda elukutselist jalgpallurit.

- 12.8 Võistkonna eest tohivad mängus osaleda kaks mängijat, kes on sündinud 2003. aastal või hiljem, ülejäänud mängijad peavad olema sündinud 2002. aastal või varem.
- 12.9 Võistkonna eest tohivad mängus osaleda kaks mängijat, kes on osalenud Eesti 2016. a täiskasvanute jalgpalli meistrivõistlustel, v.a punktis 12.6 nimetatud mängijad. Kahe Eesti 2016. a täiskasvanute jalgpalli meistrivõistlustel osalenud mängija hulka ei arvestata mängijat, kes on Eesti 2016. a jalgpalli meistrivõistlustelt maha võetud enne 31. juulit 2016. a. Eesti 2016. a noorte jalgpalli meistrivõistlustel osalenud mängijaid võivad Võistluste mängus osaleda piiranguta.
- 12.10 Finaalturniiri mängus tohib osaleda vaid selline Eesti 2016. a jalgpalli meistrivõistlustel osalenud mängija, kes on mänginud vähemalt ühes alagrupimängus.

VI MÄNGUPÄEVAD JA KELLAAJAD

Artikkel 13 – Mängupäevad

- 13.1 Alagruppide mängud toimuvad maist kuni septembrini soovitatavalt kolmapäeval või laupäeval.
- 13.2 Vajadusel koostab EJK mängude kalendri.
- 13.3 Alagruppide võistkonnad lepivad kokku mängupäevad ja koduvõistkond registreerib need EJK-i koduleheküljel.
- 13.4 Igal võistkonnal on soovitatavalt üks mäng nädalas ja mitte rohkem kui kaks mängu nädalas.
- 13.5 Finaalturniir toimub septembris ja oktoobris.

Artikkel 14 – Mängu alguse kellaajad

- 14.1 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.
- 14.2 Mängu algusaja määrab koduvõistkond.
- 14.3 Ausa mängu põhimõtetest lähtudes tuleb alustada kõiki mängu kellaajal, mis võimaldab külalisvõistkonnal jõuda mängule.
- 14.4 Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu kuni 15 minutit pärast määratud mängu algusaega.

VII MÄNGUVÄLJAKUD

Artikkel 15 – Nõuded mänguväljakule

- 15.1 Mänguväljak peab võimaldama mängida jalgpalli.
- 15.2 Mänguväljaku mõõtmed peavad olema vähemalt 35 x50 meetrit või mitte suuremad kui 90 x 120 meetrit.

- 15.3 Mänguväljakul peavad olema tähistatud külje-, otsa- ja keskjoon, karistusala ning penaltikoht.
- 15.4 Väravate suurus võib olla alates 2 x 5 meetrist kuni normaalmõõtmeteni ja see peab olema vastavuses väljaku suurusega.
- 15.5 Kodumängu korraldav võistkond peab tegema maksimaalseid jõupingutusi, et mänguväljak oleks mänguks sobiv.

VIII MÄNGUREEGLID JA PROTOKOLLI TÄITMINE

Artikkel 16 – Mängureeglid

- 16.1 Mängimisel järgitakse IFAB-i poolt välja töötatud ja FIFA poolt avaldatud „Mängureegleid“, v.a punktides 16.2-16.6 toodud erandid.
- 16.2 Võistlustel on mänguaeg 2 x 45 minutit. Kui mängitakse 7 v 7 või 8 v 8, siis on võistkondade vastastikusel kokkuleppel lubatud mängida 2 x 35 minutit.
- 16.3 Mängijate arv väljakul võib olla 1 (väravavaht) + 6 (väljakumängijat), 1+7, 1+8, 1+9 või 1+10.
- 16.4 Mängijate arv väljakul peab olema vastavuses väljaku mõõtmetega.
- 16.5 Koduvõistkond määrab mängijate arvu väljakul võistkonna registreerimisel.
- 16.6 Suluseisu mängudes ei fikseerita.
- 16.7 Mängupallid peavad vastama „Mängureeglitega“ kehtestatud nõuetele.
- 16.8 Penalteid lüüakse normaalmõõtmetega värava korral 11 m ja väiksema värava korral 9 m kauguselt.

Artikkel 17 – Mänguprotokoll

- 17.1 Mänguprotokoll on dokument, kuhu kantakse mängus osalevate võistkondade koosseisud ja ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik. Mängu alustamise eelduseks on täidetud mänguprotokolli esitamine kohtunikule.
- 17.2 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.
- 17.3 Mängus osalevate võistkondade esindajad peavad edastama täidetud ja allkirjastatud protokolli kohtunikule vähemalt 10 minutit enne mängu.
- 17.4 Mängus võivad osaleda ainult need mängijad, kelle nimed on protokollis.
- 17.5 Ühes kohtumises tohib võistkond protokolli kanda kuni 18 mängijat.
- 17.6 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).

- 17.7 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 -:+.
- 17.8 Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisus väljakule vähem mängijaid, kui punktis 17.7 sätestatud, siis mäng lõpetatakse ja vähemusse jäänud võistkonnale arvestatakse kaotus ning vastasvõistkonnale võit, mängutulemuseks märgitakse - : ... (vastaste poolt löödud väravate arv).
- 17.9 Kohtunikul on õigus enne mängu algust, poolajal või pärast mängu identifitseerida protokolliga kantud mängijaid isikut tõendava dokumendi alusel.
- 17.10 Pärast mängu lõppu sisestab koduvõistkond mängu tulemuse ja mänguprotokolliga andmed EJK-i koduleheküljele ning edastab 72 tunni jooksul protokolliga EJK-i sekretariaati.

Artikkel 18 – Mängijate vahetamine

- 18.1 Võistlustel on lubatud vahetada kõiki protokolliga kantud mängijaid koos tagasivahetustega. Vahetuste arv ei ole piiratud.
- 18.2 Mängijate vahetused võivad toimuda ainult väljaku keskjoone juures mängupauside ajal.

Artikkel 19 – Vaheaeg poolaegade vahel

- 19.1 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 20 – Kohtune määramine

- 20.1 Mängukohtuniku(d) tagab koduvõistkond.
- 20.2 On soovitatav, et koduvõistkonna poolt mängule määratud kohtunik on läbinud jalgpallikohtunike baaskursuse.
- 20.3 Finaalturniiril lubatakse kasutada ainult litsentseeritud kohtunikke. Kodumängu korraldav võistkond on kohustatud EJK-ile edastama finaalturniiri mängu kohtuniku nime hiljemalt kaks tööpäeva enne mängu.
- 20.4 Võistluste finaalmängule määrab ühe litsentseeritud kohtuniku EJK.
- 20.5 Finaalturniiril võib vastasvõistkond keelduda mängu alustamast, kui kohtunik ei vasta punktis 20.3 toodud nõudele. Nimetatud juhul arvestatakse koduvõistkonnale kaotus ja vastasvõistkonnale võit ning mängu tulemuseks arvestatakse - : +, mängu uuesti ei mängita. Peale mängu alustamist sellekohaseid hilisemaid proteste ei arvestata.

Artikkel 21 – Kohtunike saabumine mängupaika

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

Artikkel 22 – Mänguprotokolli täitmine ja edastamine

- 22.1 Pärast mängu lõppu 30 minuti jooksul kannab kohtunik protokollis mängus löödud väravad koos minutiga, hoiatused ja eemaldamised (koos minuti, põhjenduse ning mängija ees- ja perekonnanimega). Lisaks annab ta protokollis võimalikult üksikasjalikult teada kõikidest juhtumitest, 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 juhtumid.
- 22.2 Peale mänguprotokolli täitmist kohtuniku poolt kinnitavad mõlema võistkonna esindajad selle oma allkirjaga ning kohtunik annab protokollis üle koduvõistkonna esindajale, kes sisestab mänguprotokolli andmed 48 tunni jooksul pärast mängu lõppemist EJK-i kodulehele ning toimetab selle originaali EJK-i esimesel võimalusel.

X MÄNGUVORMID

Artikkel 23 – Mänguvormid

- 23.1 Võistkond kannab ühtset mänguvormi.
- 23.2 Sama värvi mängusärkide korral vahetab särgid külalisvõistkond. Lubatud on kanda ka teist värvi veste.
- 23.3 Numbrid mängusärkidel võivad olla vahemikus 1-99 ja asetsevad mängusärgi seljal.
- 23.4 Ühe mänguvormi särgil ja pükstel peavad olema samad numbrid.
- 23.5 Mängusärgi seljal olev number peab olema selgelt loetav.
- 23.6 Sponsorite logode arv ja suurus võistkonna mänguvormil ei ole piiratud.

XI MÄNGUDE KORRALDUSLIKUD PÕHIMÕTTED

Artikkel 24 – Rietusruumid ja pesemisvõimalus

- 24.1 Võistlustel on rietusruumide ja pesemisvõimaluse olemasolu soovituslik.

Artikkel 25 – Ausa mängu tunnustamine

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

Artikkel 26 – Turvalisus

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

Artikkel 27 – Meditsiiniline abi

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

XII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE

Artikkel 28 – EJL distsiplinaareeskirjad

- 28.1 Klubide, ametnike, liikmete või klubi nimel mänguga seotud ametikohustusi täitvate isikute sooritatud distsiplinaarrikkumiste korral kohaldatakse EJL-i Distsiplinaarmäärust.

Artikkel 29 – Hoiatused ja eemaldamised

- 29.1 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.
- 29.2 Alagrupiturniiri viimases mängus saadud mängukeeld kandub automaatselt finaalturniiri mängule või järgnevasse hooaegadesse.

Artikkel 30 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele

- 30.1 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.
- 30.2 Loobumiskaotuse puhul jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused. Vastasvõistkonna karistused loetakse kantuks. Ühe hooaja jooksul kaks loobumiskaotust andnud võistkond diskvalifitseeritakse Võistlustelt.
- 30.3 Kui võistkond diskvalifitseeritakse pärast seda, kui Võistlustel on mängitud 50% või rohkem mängu, siis toimumata mängude eest loetakse talle kaotused ning tabelisse märgitakse – : +. Kui võistkond on mänginud vähem kui 50% mängu, siis toimunud mängude tulemused tühistatakse. Kõik nendes mängudes saadud karistused jäävad jõusse.
- 30.4 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 kolm (3) punkti. Määrusi rikkunud võistkonna väravad

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

Artikkel 31 – Protesti esitamine

31.1 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.

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

31.3 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 tähtajaks ka vastaspoolele, et vastaspool saaks koostada asjasse puutuva omapoolse selgituse.

31.4 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.

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

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

31.7 Protesti rahuldamisel kaitsjon tagastatakse.

31.8 Protesti arutamine toimub “EJL-i distsiplinaarinspektori ja –komisjoni reglemendis” sätestatud protseduurireegleid järgides.

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

XIII LÖPPSÄTTED

Artikkel 32 – Vaidluste lahendamine

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

Artikkel 33 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid

- 33.1 Juhendis käsitlemata või vääramatute jõuga seotud küsimustes, v.a distsiplinaarasjad, on otsuste tegemise pädevus Peadirektoril. Peadirektori otsused on lõplikud.
- 33.2 Erandite tegemise pädevus juhendi rakendusallas on vaid EJL-i juhatusel.

Artikkel 34 – Jõustumine

- 34.1 Käesolev juhend on kinnitatud EJL-i juhatuse poolt 10.01.2016 ja kehtib 2016. aasta hooajal