



# **Eesti 2024/25. a saaljalgpalli rahvaliiga juhend**

## SISUKORD

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

Artikkel 26 – Võistkondade saabumine	15
Artikkel 27 – Mänguprotokoll	15
Artikkel 28 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine	16
Artikkel 29 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele	16
Artikkel 30 – Mänguprotokolli täitmine ja edastamine EJL-ile	16
<b>XI KOHTUNIKUD</b>	<b>17</b>
Artikkel 31 – Kohtunikud	17
Artikkel 32 – Kohtunike saabumine mängupaika	17
Artikkel 33 – Kohtunike hilinemine/mitteilmumine	17
Artikkel 34 – Kohtuniku terviserike	18
<b>XII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE</b>	<b>18</b>
Artikkel 35 – EJL distsiplinaareeskirjad	18
Artikkel 36 – Hoiatused ja eemaldamised	18
Artikkel 37 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele	18
Artikkel 38 – Protesti esitamine	19
<b>XIII LÖPPSÄTTED</b>	<b>20</b>
Artikkel 39 – Vaidluste lahendamine	20
Artikkel 40 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid	20
Artikkel 41 – Jõustumine	20
<b>Lisa I: Aus mäng</b>	<b>21</b>
<b>Lisa II: Rahvaliiga võistkonna kinnitus</b>	<b>23</b>

## PREAMBUL

Saalijalgpalli rahvaliiga eesmärk on populariseerida saalijalgpalli Eestis ja anda võimalus mängida saalijalgpalli vastavalt oma võimetele ja võimalustele ka neile mängijatele, kes ei osale Eesti saalijalgpalli meistrivõistlustel.

## I ÜLDSÄTTED

### Artikkel 1 – Reguleerimisala

- 1.1 Käesolev juhend sätestab Eesti 2024/25. aasta saalijalgpalli rahvaliigas (edaspidi Võistlused) osalevate ning Võistluste organiseerimisega seotud osapoolte õigusi, kohustusi ja vastutust.

### Artikkel 2 – Mõisted

- 2.1 Käesoleva juhendi kontekstis on mõisted defineeritud alljärgnevalt:

Aus Mäng	Kontseptsioon, mis väärtustab ausas konkurentsivõimelise tulemust. Ausa mängu kontseptsioonis tegutsevad isikud lojaalsuse, ausameelsuse, sportlikkuse ja eetika printsiipe järgides. Aus mäng välistab pettuse, äraostmise, korruptsiooni, dopingut, vägivalda (nii füüsilise kui moraalse), diskrimineerimise, ekspluateerimise ja liialdatud kommertslikkuse. Loetelu tegevustest, mida loetakse Ausa mängu põhimõtete rikkumisteks on fikseeritud Distsiplinaarmääruse artiklis 4 ning käesoleva juhendi lisas I.
CAS	Court of Arbitration for Sport on Šveitsis Lausanne'is asuv Rahvusvaheline Spordi Arbitraažkohus.
ERIS	EJL-i registreerimise ja informatsiooni süsteem ehk ERIS on internetipõhine EJL-i andmebaas Klubidele, mängijatele ja teistele jalgpallis tegutsevatele isikutele jalgpallialaste andmete ja õiguste (sh litsents) haldamiseks ning info andmiseks, vahetamiseks ja saamiseks.
FIFA	<i>Fédération Internationale de Football Association</i> ehk Rahvusvaheline jalgpalliföderatsioon.
Hooaeg	Ajavahemik, mis algab Võistluste esimese ametliku mänguga ja ning lõpeb viimase ametliku mänguga.
Jalgpalli ametiisiku litsents	Jalgpalli ametiisiku litsents annab isikule juriidilise aluse tegutseda EJL-i egiidi all toimuvatel võistlustel osaleva võistkonna ametiisikuna, sh olla ametiisikuna märgitud

mänguprotokollis ja viibida mängu ajal tehnilises alas. Ametiisiku litsentseerimine toimub vastavalt Jalgpalli ametiisikute registreerimise ja litsentseerimise korrale. Ametiisiku litsents kehtib ühe kalendriaasta. Saaljalgpalli rahvaliiga võistlustel on jalgpalli ametiisiku litsentsi omamine soovituslik.

Jalgpalluri litsents	Õigus, mis annab mängijale juriidilise aluse osaleda Eesti jalgpalli meistri- ja karikavõistlustel. Jalgpalluri litsents kehtib ühe kalendriaasta.
Mängija osalemine / mängimine mängus	Saaljalgpallis loetakse mängija osalemiseks/ mängimiseks mängus tema protokollis kandmist, kaasa arvatud vahetusmängijana. Tavajalgpallis loetakse mängija osalemiseks mängus 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. <u>Mängudes, kus toimuvad edasi-tagasi vahetused, loetakse mängija mängimiseks mängus tema protokollis kandmist, k.a. vahetusmängijana.</u>
Rahvaliiga jalgpalluri litsents	Õigus, mis annab mängijale juriidilise aluse osaleda <u>Eesti jalgpalli (k.a. saaljalgpalli) rahvaliigas ja Eesti karikavõistlustel.</u> Rahvaliiga jalgpalluri litsents kehtib Võistluste lõpuni.
Saaljalgpall	Jalgpall, mida mängitakse vastavalt FIFA kinnitatud saaljalgpalli reeglitele ( <i>Futsal Laws of the Game</i> ).
Tavajalgpall	Mäng, mida mängitakse vastavalt Rahvusvahelise Jalgpalli Nõukogu ( <i>International Football Association Board</i> ehk IFAB) poolt vastu võetud mängureeglitele
UEFA	<i>Union des Associations Européennes de Football</i> ehk Euroopa jalgpalliliitustid ühendav organisatsioon.

### **Artikkel 3 – Organiseerimine**

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

## **Artikkel 4 – Aus mäng**

- 4.1 Kõik Võistluste mängud tuleb pidada järgides Ausa mängu (inglise keeles *Fair Play*) põhimõtteid, mis on kirjeldatud käesoleva juhendi lisa I.

## **II OSAPOOLTE KOHUSTUSED**

### **Artikkel 5 – EJL-i kohustused**

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

### **Artikkel 6 – Võistkondade kohustused**

- 6.1 Võistlustel osaledes kohustuvad võistkonnad:
- 6.1.1 järgima EJL-i põhikirja, juhendeid, otsuseid ja muid EJL-i poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente;
  - 6.1.2 järgima FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
  - 6.1.3 järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes EJL-i põhikirjas ning muudes EJL-i dokumentides ette nähtud vaidluste lahendamise korda ning täitma vaidluse lahendanud organi otsust;
  - 6.1.4 pöörduma vaidlusalasest küsimusest 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;
  - 6.1.5 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*).
- 6.2 Võistkonnad vastutavad oma mängijate, ametiisikute, liikmete, toetajate ja mängude juures ametikohustusi täitvate isikute käitumise eest.
- 6.3 Kodumängu korraldab võistkond vastutab turvalisuse ja ohutuse eest enne mängu, mängu ajal ja pärast mängu.
- 6.4 Võistkond on kohustatud pidama oma kodumängud EJL-ile teatatud kodusaalis kooskõlas artikliga 20, mis asub Eesti Vabariigi territooriumil. Mänge võidakse erandkorras korraldada mõnes teises saalis eelnevalt kooskõlastatud EJL-iga.
- 6.5 Kodumängu korraldab võistkond on kohustatud kindlustama:
- 6.5.1 märgistusega väljaku ja väravad;
  - 6.5.2 mängupallid;

- 6.5.3 kohtuniku(d);
- 6.5.4 soovitatavalt riietusruumid ja pesemisvõimaluse võistkondadele ja kohtunikele;
- 6.5.5 korra saalis ja võistkondade, kohtunike ning pealtvaatajate turvalisuse ja ohutuse.
- 6.6 Kodumängu korraldav võistkond kannab kõik mängu korraldamisega seotud kulud.
- 6.7 Külalisvõistkonna lähetuskulud kannab külalisvõistkond.
- 6.8 Võistkonnad on kohustatud tasuma tähtaegselt kõik EJL-i dokumentide alusel määratud maksud, trahvid ja tasud.
- 6.9 Võistkonnad on kohustatud andma tasuta EJL-ile õiguse mitteäriksel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ning volitada teisi kasutama Võistlustel osalevate võistkondade kõigi mängijate ja ametiisikute fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (kaasa arvatud nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos võistkonna nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (k.a särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).
- 6.10 Võistkondadel ei ole volitusi tegutseda EJL-i või Eesti jalgpalli rahvaliiga nimel EJL-i eelneva kirjaliku loata.

#### **Artikkel 7 – Mängijate ja võistkonna ametiisikute kohustused**

- 7.1 Võistlustel osalevad mängijad peavad omama kehtivat rahvaliiga jalgpalluri litsentsi.
- 7.2 Litsentsi omades kohustuvad mängijad ja võistkonna ametiisikud:
- 7.2.1 kinni pidama lojaalsuse, ausameelsuse ja sportlikkuse printsiipidest vastavalt AUSA mängu põhimõtetele;
- 7.2.2 tunnustama kehtivaid FIFA saaljalgpalli reegleid;
- 7.2.3 täitma EJL-i, FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid;
- 7.2.4 järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes, mis on seotud või tekivad seoses EJL-i põhikirja või muude EJL-i dokumentide täitmisega, käesolevas juhendis ning muudes EJL-i dokumentides ette nähtud vaidluste lahendamise korda;
- 7.2.5 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;

- 7.2.6 tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes CAS-i jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*);
- 7.2.7 hoiduma igasugusest käitumisest, mis kahjustab või võib kahjustada EJL-i poolt organiseeritud või korraldatud võistluste aususe põhimõtet ning kohustuvad tegema EJL-ga täielikku koostööd võitlemaks selliste tegude vastu.
- 7.3 Kõik mängijad ja ametiisikud annavad tasuta EJL-le õiguse mitteärilisel eesmärgil jalgpalli arendamiseks kasutada ning volitada teisi kasutama Võistlustel osalevate võistkondade kõigi mängijate ja ametiisikute fotosid ning nende kohta koostatud audiovisuaalseid ja visuaalseid materjale (kaasa arvatud nende nimed, asjassepuutuv statistika, andmed ja kujutised) koos võistkonna nime, logo, embleemi ja mängijate särgiga (kaasa arvatud särgisponsorite ja varustuse tootjate reklaam).

### **III AUTASUSTAMINE**

#### **Artikkel 8 – Karikas, diplomid ja medalid**

- 8.1 EJL autasustab Võistluste võitjaks tulnud võistkonda karika ja diplomiga ning selle liikmeid vähemalt 20 kuldmedaliga.
- 8.2 EJL autasustab Võistluste teisele kohale tulnud võistkonda diplomiga ning selle liikmeid vähemalt 20 hõbemedaliga.
- 8.3 EJL autasustab Võistluste kolmanda koha võistkonda diplomiga (vastavalt punktile 14.7).

### **IV OSAVÕTJAD JA VÕISTLUSTELE REGISTREERIMINE**

#### **Artikkel 9 – Võistlustest osavõtjad**

- 9.1 Võistlustest võivad osa võtta kõik võistkonnad, kes aktsepteerivad EJL-i põhikirja, käesolevat juhendit ning teisi EJL-i poolt välja antud dokumente.
- 9.2 Võistlustel osalemiseks peavad võistkonnad EJL-ile esitama võistkonna registreerimisdokumendid etteantud vormidel ja määratud tähtajaks ning tasuma liiga liikmemaksu.
- 9.3 Juhul kui Võistlustele registreeritakse piisav arv naiste võistkondi, viiakse nende vahel Võistlused läbi eraldi arvestuses.
- 9.4 Alagruppide koosseisud kinnitab EJL rahvajalgpalli osakond.

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

- 10.1 Võistkonna registreerimiseks Võistlustele tuleb ERISe kaudu esitada Rahvalliiga võistkonna kinnitus, mis on toodud käesoleva juhendi lisas II. Lisaks esitab võistkond EJL-ile ERISe kaudu võistkonna ankeedi, mis sisaldab järgmist informatsiooni:



- 10.1.1 võistkonna nime;
  - 10.1.2 võistkonna esindaja(te) nime(sid);
  - 10.1.3 võistkonna kontaktandmeid;
  - 10.1.4 kodusaali nime ja vajadusel mõõtmeid;
- 10.2 Võistkondade registreerimine toimub kuni 11. novembrini 2024. a (k.a).
  - 10.3 Võistkonna nime ei ole lubatud Võistluste jooksul muuta.
  - 10.4 Võistlustel on kehtestatud rahvaliiga liikmemaks, mis on võistkonna kohta 125 eurot ning mis tasutakse võistkonna registreerimisel.

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

- 11.1 Võistluste mängus tohib võistkonna eest osaleda mängija, kes on sellesse võistkonda enne mängu üles antud.
- 11.2 Mängijate ülesandmine võistkonda toimub ERIS-e kaudu. Mängija ülesandmiseks ERIS-es peab tema profiilile olema eelnevalt üles laetud korrektne foto, mille alusel on võimalik mängijat tuvastada.
- 11.3 Võistlustel osalemiseks peab mängija omama kehtivat Rahvaliiga jalgpalluri litsentsi, mis on tasuta.
- 11.4 Mängijate arv ühes võistkonnas ei ole piiratud ning uusi mängijaid tohib võistkonda lisada kogu Võistluste põhiturniiri jooksul.
- 11.5 Mängija tohib olla üles antud ainult ühte võistkonda, kuid hooaja jooksul on mängijal lubatud teha üks üleminek Võistluste siseselt.
- 11.6 Mängijate üleminekud on lubatud kuni põhiturniiri lõpuni.
- 11.7 Võistlustele on lubatud üles anda nii mehi kui naisi. Juhul kui viiakse läbi eraldi Võistlused naiste võistkondade vahel, siis seal osalevatesse võistkondadesse on lubatud üles anda vaid naisi.
- 11.8 Võistlustele ei ole lubatud üles anda elukutselist või välisriigis mängivat tegevjalgpallurit.
- 11.9 Võistlustele lubatakse üles anda mängijaid, kes:
  - 11.9.1 on sündinud 2009. a või varem, naiste saaljalgpalli rahvaliigasse 2010. a või varem;
  - 11.9.2 ei ole osalenud Eesti 2021 kuni 2024. a jalgpalli meistrivõistluste Premium, Esiliiga ja/või mis tahes teise riigi samaväärsete liigade võistkonna mängus;
  - 11.9.3 ei ole osalenud Eesti 2024. a jalgpalli meistrivõistluste Esiliiga B-, Teise või Eliitliiga Meistriliiga ja Esiliiga (v.a tüdrukute Eliitliiga) ja/või mis tahes teise riigi samaväärsete liigade võistkonna mängus

- 11.9.4 ei ole osalenud Eesti ja/või mis tahes teise riigi 2024. a naiste jalgpalli meistrivõistluste Meistriliiga või samaväärse liiga mängus naismängija puhul;
- 11.9.5 ei ole ega ei ole olnud üles antud Eesti ja/või mis tahes teise riigi 2024/25. a saaljalgpalli meistrivõistlustele.
- 11.9.6 ei mängi samaaegselt mis tahes teise riigi saaljalgpalli meistrivõistlustel.
- 11.10 Mängija tohib ühel päeval osaleda vaid ühes EJL-i egiidi all toimivas mängus.
- 11.11 Finaalturniiri mängus tohib osaleda vaid mängija, kes on osalenud vähemalt ühes alagrupimängus selle võistkonna koosseisus.

## V MÄNGUREEGLID JA VÕISTLUSTE SÜSTEEM

### Artikkel 12 – Mängureeglid

- 12.1 Mängimisel järgitakse FIFA saaljalgpalli reegleid (*Futsal Laws of the Game*), v.a punktides 12.2-12.4 ja 14.6 toodud erandid.
- 12.2 Võistlustel on mänguaeg 2 x 20 minutit jooksvat aega. Kui koduvõistkond tagab lauakohtuniku-ajamõõtja, siis on lubatud mängida puhast aega (mänguaega arvestatakse ainult siis, kui pall on mängus). Võistkondade vastastikusel eelneval kokkuleppel on lubatud mängida 2 x 25 või 2 x 30 minutit jooksvat aega. Vaheaeg poolaegade vahel kestab kuni 15 minutit. Jooksva ajaga mängides on aeg peatatud ainult võistkonna Time-Out või mängija tõsise vigastuse puhul.
- 12.3 Võistlustel ei arvestata akumuleeritud vigu.
- 12.4 Eemaldatud mängija võistkond ei jätka vähemuses, kuid vastasvõistkonna kasuks määratakse 6 meetri karistuslööök. Mõlemale võistkonnale üheaegselt määratud eemaldamiste korral 6 meetri karistuslööke ei lööda.
- 12.5 Mängijate arv väljakul on viis (5) (väravavaht + 4 väljakumängijat).

### Artikkel 13 – Võistluste süsteem

- 13.1 Võistlused koosnevad põhiturniirist alagruppides, kus kõik võistkonnad alagrupis mängivad võimalusel üksteisega kaks korda läbi, ja karikasüsteemis mängitavast finaaltorniirist.
- 13.2 Alagruppides selgub võistkondlik paremusjärjestus saavutatud punktide üldsumma järgi, kus võit annab kolm (3), viik ühe (1) ja kaotus null (0) punkti.
- 13.3 Võistkonnale, kes annab loobumiskaotuse või kelle mäng tühistatakse, arvestatakse kaotus ja vastasvõistkonnale võit ning turniiritabelisse märgitakse - : + (tühistatud mängu korral vastase löödud väravate arv).
- 13.4 Võistkondade paremusjärjestuse määramisel võrdsete punktide korral arvestatakse:

- 13.4.1 väiksemat antud loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arvu turniiritabelis;
  - 13.4.2 omavaheliste mängude punkte;
  - 13.4.3 omavaheliste mängude väravate vahet;
  - 13.4.4 suuremat võitude arvu;
  - 13.4.5 üldist väravate vahet;
  - 13.4.6 suuremat löödud väravate arvu.
  - 13.4.7 loosimistulemust.
- 13.5 Alagruppide arvu ning võistkondade arvu igas alagrupis otsustab EJL vastavalt Võistlustele registreerunud võistkondade arvule.
  - 13.6 EJL võib muuta võistluste süsteemi lähtudes võistkondade arvust ja asukohast.
  - 13.7 Põhiturniiri tulemuste põhjal mängitakse karikasüsteemis finaalturniir.

#### **Artikkel 14 – Finaalturniir**

- 14.1 Finaalturniirile pääsevate võistkondade arvu ning võistlussüsteemi finaalturniiril otsustab EJL peale võistkondade registreerumist Võistlustele.
- 14.2 Finaalturniir mängitakse ühe mänguna karikasüsteemis esimesena loositud võistkonna koduväljakul.
- 14.3 Kõik võistkonnad loositakse paaridesse enne igat finaalturniiri ringi. Finaali koduvõistkonnaks on esimesena välja loositud poolfinaali võitja.
- 14.4 Loosimiskomisjoni kuuluvad EJL-i esindajad.
- 14.5 Koduvõistkond peab finaalturniiri mängu toimumise aja ja koha vastasvõistkonnaga kokku leppima, pakkudes neile vähemalt kaks mänguaega ning teatab need vastasvõistkonnale hiljemalt kolm (3) tööpäeva enne mängu. Kui mänguaeg ja koht on kokku lepitud, siis peab selle koheselt teatama EJL-le.
- 14.6 Finaalturniiri mängu viigilise tulemuse korral lisaega ei mängita ja võitja selgitatakse 6 meetri penaltilöökidest põhjal. Mõlemast võistkonnast lööb kolm (3) mängijat. Kui ka siis on seis viigiline, jätkatakse ühekaupa kuni võitja selgumiseni.
- 14.7 Finaalturniiri poolfinaali kaotajate vahel viiakse läbi mäng 3. koha väljaselgitamiseks, v.a juhul kui võistkonnad ei lepi kokku teisiti. Juhul kui 3.-4. koha mängu ei toimu, siis 3. kohta välja ei selgitata. 3.-4. koha mängu koduvõistkonnaks on esimesena välja loositud poolfinaali kaotaja.
- 14.8 Finaalmängu aja ja koha võib määrata EJL.

## **VI MÄNGUKALENDRI KOOSTAMINE**

### **Artikkel 15 – Mängupäevad**

- 15.1 Alagruppide mängud toimuvad 18. novembrist 2024 kuni 16. veebruarini 2025.
- 15.2 EJL koostab mängude kalendri, määrates ära soovituslikud mängude kuupäevad.
- 15.3 Koduvõistkond peab mängu toimumise aja ja koha vastasvõistkonnaga e-kirja teel või muul kirjalikul viisil kokku leppima, pakkudes vähemalt kaks mänguaega mitte hiljem kui 7 päeva enne mängu toimumist. Peale kokkuleppele jõudmist registreerib koduvõistkond mänguaja ja -koha ERIS-e kaudu.
- 15.4 Juhul kui võistkondadel ei ole võimalik EJL-i poolt määratud soovituslikuks kuupäevaks mängu ära mängida, siis peavad võistkonnad uue kuupäeva e-kirja teel või muul kirjalikul viisil kokku leppima ja koduvõistkond registreerima uue mänguaja ERIS-e kaudu hiljemalt EJL-i poolt kalendris määratud soovituslikuks kuupäevaks.
- 15.5 Igal võistkonnal on soovitatavalt mitte rohkem kui kaks (2) mängu nädalas.
- 15.6 Finaalturniir toimub veebruaris ja märtsis 2025.
- 15.7 Finaalturniiri mängud toimuvad nädalavahetustel. Võistkondade vastastikusel kokkuleppel võivad mängud toimuda ka nädala sees.

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

- 16.1 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. Võistkondade omavahelisel kokkuleppel võib mängu pidada ka muul ajal.
- 16.2 Mängu algusaja määrab koduvõistkond.
- 16.3 Ausa mängu põhimõtetest lähtuvalt tuleb alustada kõiki mängu kellaajal, mis võimaldab külalisvõistkonnal jõuda mängule.
- 16.4 Mängu kohtunikul on õigus objektiivsete asjaolude ilmnemisel alustada mängu kuni 15 minutit pärast kokkulepitud mängu algusaega.

### **Artikkel 17 – Mängu ärajäämine**

- 17.1 Kui koduvõistkond leiab, et mäng ei saa toimuda, nt mängimiseks sobimatu väljaku tõttu, peab ta sellest hiljemalt 24 tundi enne mängu algust teavitama vastasvõistkonda ning mäng jääb ära, v.a. juhul kui mõlemad võistkonnad ei leia lahendust mängu toimumiseks kalendris määratud ajal.

- 17.2 Kui võistkonnad on saabunud mängupaika ja EJK-i poolt finaaltorniiri mängule määratud kohtunik leiab, et mängu ei saa alustada mänguväljaku sobimatuse tõttu, jääb mäng ära.
- 17.3 Kui EJK-i poolt finaaltorniiri mängule määratud kohtunik ei ilmu mingil põhjusel võistluspaika ja EJK-i kohtunike osakonnal ei ole võimalik leida talle asendajat, jääb mäng ära.
- 17.4 Ärajäänud mängu uue toimumise aja ja koha lepivad kokku võistkonnad ning koduvõistkond registreerib selle ERISse kaudu hiljemalt ärajäänud mängule järgneva tööpäeva jooksul. Vaidluse korral võib ärajäänud mängule uue aja määrata EJK, kelle otsus on lõplik.

### **Artikkel 18 – Mängu katkestamine**

- 18.1 Mängimiseks sobimatu väljaku, kohtuniku terviserikke või muu ettearvamatu põhjuse tõttu peatab kohtunik mängu. Kui mängu ei ole mõistliku aja jooksul võimalik jätkata, katkestab ta mängu.
- 18.2 Kui kohtunik otsustab mängu katkestada, peavad võistkonnad mängu lõpuni mängimiseks kokku leppima uue aja ja vajadusel ka koha. Uue mänguaja peab koduvõistkond ERISes registreerima hiljemalt mängule järgneva tööpäeva jooksul. Vaidluse korral võib mängu lõpuni mängimiseks uue aja määrata EJK, kelle otsus on lõplik.
- 18.3 Mängu jätkamisel kohaldatakse järgmisi põhimõtteid:
- 18.3.1 mängu jätkatakse samalt seisult, mis see oli mängu katkestamise hetkel;
  - 18.3.2 taasalustatud mängus võivad osaleda kõik mängijad, kellel on vastavalt juhendi artiklile 11 õigus selle võistkonna eest mängus osaleda, v.a mängijad, kes olid katkestatud mängul eemaldatud või kes pidid katkestatud mängu mängukeelu tõttu vahele jätma;
  - 18.3.3 kõik katkestatud mängul saadud kollased ja punased kaardid kehtivad taasalustatud mängu lõpuni;
  - 18.3.4 katkestatud mängul eemaldatud mängijat ei saa asendada ning mängu peab taasalustama sama arv mängijaid, kui neid oli väljakul mängu katkestamise hetkel;
  - 18.3.5 mängija, kes eemaldati katkestatud mängule järgneval mängul, tohib taasalustatud mängus osaleda;
  - 18.3.6 mäng taasalustatakse samast kohast ja momendist, mis hetkel see katkestati (nt vabalöök, audi sissevise, väravaesine lahtilöök, nurgalöök, karistuslööök jne). Kui mäng katkestati hetkel kui pall oli mängus, siis jätkatakse samast kohast kohtuniku palliga.

## **Artikkel 19 – Mängu ärajäämine või katkestamine võistkonna süü tõttu, mängimisest keeldumine ja muud sarnased olukorrad**

- 19.1 Kui võistkond keeldub mängimisest või kui võistkonna süü tõttu ei ole võimalik mängu läbi viia või lõpuni mängida, arutab vastavat juhtumit EJL-i distsiplinaarorgan, kes võib sanktsioneerida rikkujat ning määrab kindlaks rakendatavad meetmed, mille hulka kuuluvad ka kaotuse määramine loobumiskaotuse näol ja/või Võistlustelt diskvalifitseerimine.
- 19.2 Erandjuhtudel võib Peadirektor kinnitada mängu katkestamise hetkel kehtinud mängutulemuse, kui mängu tulemus oli selle võistkonna kasuks, kes ei olnud mängu katkestamise eest vastutav.

## **VII SAALID**

### **Artikkel 20 – Nõuded saalidele**

- 20.1 Võistluste mängu tohib pidada saalides, mille mänguväljak võimaldab mängida saaljalgpalli.
- 20.2 Saali mänguväljaku mõõtmed peavad olema vähemalt 12 x 24 meetrit (soovitavalt 16-25 x 32-42 meetrit).
- 20.3 Mänguväljakul peavad olema tähistatud külje-, otsa- ja keskjoon, karistusala ning penaltikoht.
- 20.4 Karistusala on minimaalselt 4 meetri (soovitavalt 6 meetri) kaugusel väravapostidest ja otsajoonest.
- 20.5 Väravate suurus on 2 x 3 meetrit.
- 20.6 Kodumängu korraldab võistkond peab tegema maksimaalseid jõupingutusi, et mänguväljak oleks mänguks sobiv.
- 20.7 Mängu alustamisega nõustuvad mõlemad võistkonnad mänguväljaku tingimustega. Mänguväljaku tingimustega mittenõustumisel lepatakse kokku uus mänguaeg ja -koht.

## **VIII MÄNGUVORMID**

### **Artikkel 21 – Mänguvormid**

- 21.1 Võistkond kannab ühtset mänguvormi (vähemalt särki).
- 21.2 Sama värvi mängusärkide korral vahetab särgid külalisvõistkond. Lubatud on kanda ka teist värvi veste.
- 21.3 Numbrid mängusärkidel võivad olla vahemikus 1-99 ja asetsevad mängusärgi seljal.
- 21.4 Mängusärgi seljal olev number peab olema selgelt loetav.
- 21.5 Sponsorite logode arv ja suurus võistkonna mänguvormil ei ole piiratud.

## **IX MÄNGUDE KORRALDAMINE**

### **Artikkel 22 – Mängupallid**

- 22.1 Kodumängu korraldav võistkond tagab mänguks kaks (2) punktis 12.1 toodud nõuetele vastavat mängupalli.
- 22.2 Mängupallid peavad vastama FIFA saaljalgpalli reeglites kehtestatud nõuetele.

### **Artikkel 23 – Turvalisus**

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

### **Artikkel 24 – Meditsiiniline abi**

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

### **Artikkel 25 – Riietusruumid ja pesemisvõimalus**

- 25.1 Võistlustel on riietusruumide ja pesemisvõimaluse olemasolu soovituslik.

## **X MÄNGUGA SEOTUD TEGEVUSED**

### **Artikkel 26 – Võistkondade saabumine**

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

### **Artikkel 27 – Mänguprotokoll**

- 27.1 Mänguprotokoll on digitaalne dokument ERIS-es, kuhu kantakse mängus osalevate võistkondade koosseisud ja ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik. Mängu alustamise eelduseks on võistkondade koosseisu kinnitamine ERIS-es või erandjuhul koosseisu paberil esitamise-kohtunikule.
- 27.2 Mängus osalevad võistkonnad on kohustatud võistkonna koosseisu mänguks sisestama ERIS-e kaudu ja kinnitama need hiljemalt 15 minutit enne mängu algust. Tehnilistel põhjustel paberil täidetud võistkonna andmetega koosseisuleht tuleb kohtunikule esitada hiljemalt 10 minutit enne mängu algust.
- 27.3 Juhul kui tehnilistel põhjustel esitatakse paberil koosseis, siis Võistkonna esindaja kannab sinna kõigi mängus osalevate mängijate numbrid, täisnimed

(perekonna- ja eesnimi), samuti tehnilises alas viibivate ametiisikute täisnimed. Mänguprotokolli kantud mängijate nimede õigsuse ja nende õiguse eest osaleda antud mängus vastutab võistkond.

- 27.4 Ühes kohtumises tohib võistkond mänguprotokolli kanda kuni kaheksateist (18) mängijat.
- 27.5 Kapteni ja väravavahi nimed tuleb paberil esitatud mänguprotokollis tähistada vastavalt K (kapten) ja VV (väravavaht).
- 27.6 Võistlustel on lubatud vahetada kõiki mänguprotokolli kantud mängijaid koos tagasivahetustega. Vahetuste arv ei ole piiratud. Mängijate vahetused (k.a. platsilt väljumine) võivad toimuda ainult väljaku keskjooone juures mängupauside ajal.
- 27.7 Minimaalne mängijate arv väljakul on kolm (3). Vähema mängijate arvu korral mängu ei alustata, võistkonnale arvestatakse kaotus, vastasvõistkonnale võit ning tulemuseks märgitakse - : +.
- 27.8 Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisus väljakule vähem mängijaid, kui punktis 27.7 sätestatud, siis mäng lõpetatakse ja vähemusse jäänud võistkonnale arvestatakse kaotus ning vastasvõistkonnale võit, mängutulemuseks märgitakse - : ... (vastaste poolt löödud väravate arv).
- 27.9 Kohtunikul ja vastasvõistkonna esindajal on õigus enne mängu algust, vaheajal või pärast mängu identifitseerida mänguprotokolli kantud mängijaid isikut tõendava dokumendi alusel.

### **Artikkel 28 – Mängijate ülesrivistus ja kätlemine**

- 28.1 Enne mängu algust rivistab kohtunik mõlemad võistkonnad üles.
- 28.2 Ausa mängu tunnustamiseks soovitatakse mängijatel ülesrivistuse järel vastasmängijaid ja kohtunikku tervitada ning pärast mängu lõpuviilet vastasmängijaid ja kohtunikku tunnustada.

### **Artikkel 29 – Nõuded tehnilises alas viibivatele ametiisikutele ja mängijatele**

- 29.1 Tehnilises alas viibivate isikute nimed ja funktsioonid peavad olema mänguprotokollis välja toodud ning nad peavad viibima mängu ajal selles alas.
- 29.2 Tehnilises alas ei ole lubatud mängu ajal suitsetada.
- 29.3 Mängust eemaldatud mängija ei tohi viibida tehnilises alas, vaid peab lahkuma pealtvaatajatele mõeldud alale või riietusruumi. Samuti peab lahkuma tehnilisest alast pealtvaatajatele mõeldud alale kohtuniku poolt eemaldatud ametiisik.

### **Artikkel 30 – Mänguprotokolli täitmine ja edastamine EJK-ile**

- 30.1 Pärast mängu lõppu (mitte hiljem kui 24 tundi) sisestab kohtunik või koduvõistkonna esindaja ERIS-es mänguprotokolli mängu tulemuse, (mõlema võistkonna koosseisud, kui protokoll on esitatud paberil), ja mängus löödud väravad koos minutiga ning hoiatused ja eemaldamised koos minuti, mängija



nime, võistkonna ja selgitusega. Lisaks annab ta mänguprotokollis või meilile rahvaliiga@jalgpall.ee võimalikult üksikasjalikult teada kõikidest vahejuhtumitest, mis leidsid aset enne mängu, mängu jooksul või pärast mängu, näiteks:

- 30.1.1 Mängija rikkumine, mille tagajärjel tuli mängijale näidata punast kaarti või ta mängust kõrvaldada;
  - 30.1.2 varumängija, ametiisiku või pealtvaataja ebasportlik käitumine;
  - 30.1.3 kõik muud juhtumid (Mitteavalike kommentaaride lahter).
- 30.2 Võistkonna esindaja saab pärast mängu lõppu tutvuda mänguprotokolliga EJLi kodulehel veendumaks, et kõik mängusündmused on õiged. Kuni 72 tundi pärast mängu lõppu on võistkonna esindajatel õigus paranduste tegemiseks saata e-kiri aadressile rahvaliiga@jalgpall.ee.

## **XI KOHTUNIKUD**

### **Artikkel 31 – Kohtunikud**

- 31.1 Mängukohtuniku(d) tagab koduvõistkond, lisades kohtuniku nime ERIS-es mänguprotokollis.
- 31.2 On soovitatav, et koduvõistkonna poolt mängule määratud kohtunik omab kehtivat EJLi kohtuniku tunnistust või on läbinud saali jalgpallikohtunike baaskursuse.
- 31.3 Finaalturniiril lubatakse kasutada ainult kehtivat EJLi kohtuniku tunnistust omavaid kohtunikke. Kodumängu korraldav võistkond on kohustatud EJLi edastama või sisestama ERISesse finaaltorniiri mängu kohtuniku nime hiljemalt kaks tööpäeva enne mängu.
- 31.4 Võistluste poolfinaalmängudele ja finaalmängule määrab ühe kehtivat EJLi kohtuniku tunnistust omava kohtuniku EJLi kohtunike osakond.
- 31.5 Finaalturniiril võib vastasvõistkond keelduda mängu alustamast, kui kohtunik ei vasta punktis 31.3 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 32 – Kohtunike saabumine mängupaika**

- 32.1 Kohtunik(ud) peavad mängupaika saabuma vähemalt 15 minutit enne mängu algust.

### **Artikkel 33 – Kohtunike hilinemine/mitteilmumine**

- 33.1 Kui koduvõistkond ei ole taganud mängule kohtuniku, arvestatakse koduvõistkonnale kaotus, vastasvõistkonnale võit.
- 33.2 Kui EJLi poolt finaaltorniiri mängule määratud kohtunik ei ole saanud mängupaika 15 minutit enne mängu algust, tuleb sellest otsekohe teatada EJLi-

i rahvajalgpalli ja/või kohtunike osakonnale. EJL otsustab, kuidas olukorda lahendada. Kui EJL otsustab kohtuniku välja vahetada, on selline otsus lõplik. Kui ei ole võimalik leida talle asendajat, toimitakse vastavalt artiklile 17.

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

- 34.1 Kui kohtunik ei saa haiguse, vigastuse vm terviserikke tõttu mängu alustada või oma tööd jätkata, jääb mäng ära või see katkestatakse ning toimitakse vastavalt artiklile 17 või 18.

### **XII DISTSIPLINAARKÜSIMUSED JA NENDE MENETLEMINE**

#### **Artikkel 35 – EJL distsiplinaareeskirjad**

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

#### **Artikkel 36 – Hoiatused ja eemaldamised**

- 36.1 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.
- 36.2 Eemaldatud (punase kaardi teeninud) mängija võistkond ei jätku vähemuses, kuid vastasvõistkonna kasuks määratakse 6 meetri karistuslööök olenemata sellest, kus rikkumine toimus.
- 36.3 Mängus saadud hoiatused kehtivad mängu lõpuni ja ei kandu ühest mängust teise.
- 36.4 Põhiturniiri viimases mängus saadud mängukeeld kandub automaatselt finaalturniiri mängule. Võistkonna viimases mängus saadud mängukeelud ei kandu järgmisele hooajale v.a. EJL-i distsiplinaarorgani poolt määratud karistused.
- 36.5 EJL ei ole kohustatud teavitama võistkondi mängudes saadud hoiatustest ja eemaldamistest. Mängijate saadud hoiatuste ja eemaldamiste arvestuse eest vastutab võistkond.

#### **Artikkel 37 – Sanktsioonid juhendist tulenevatele rikkumistele**

- 37.1 Osavõtavad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta juhendi punktis 26.1 ettenähtud ajal. Võistluskohta ettenähtud ajal mitteilmunud võistkonnale, kelle süü tulemusena mäng ei toimunud, loetakse mäng kaotatuks. Mängule mitteilmunud võistkonnale kantakse turniiritabelisse loobumiskaotus ning vastasvõistkonnale võit (-:~+).
- 37.2 Loobumiskaotuse puhul jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused. Vastasvõistkonna karistused loetakse kantuks. Ühe hooaja jooksul kaks loobumiskaotust andnud võistkond diskvalifitseeritakse Võistlustelt.

- 37.3 Kui võistkond diskvalifitseeritakse või loobub võistlustel osalemisest pärast seda, kui Võistluste põhiturniiril on võistkonnal mängitud 50% või rohkem mängu, siis toimumata mängude eest loetakse talle kaotused ning tabelisse märgitakse – : + ja kolm (3) punkti vastasvõistkonna kasuks. Kui võistkond on mänginud vähem kui 50% mängu, siis toimunud mängude tulemused annulleeritakse. Kõik nendes mängudes saadud karistused jäävad jõusse.
- 37.4 Juhul kui võistkonna mängus osaleb diskvalifitseeritud või mõnel muul põhjusel mänguõigust mitteomav mängija või võistkonna koosseis on esitamata vastavalt juhendi punktile 27.2, 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.
- 37.5 Juhendi punkti 30.1 esmakordse rikkumise korral teeb EJL võistkonnale kirjaliku hoiatuse. Sama punkti teistkordsel ja igal järgmisel rikkumisel võib EJL määrata koduvõistkonnale kaotuse, mille puhul märgitakse turniiritabelisse tulemuseks - : +.
- 37.6 Juhendi punkti 15.4 rikkumise korral võib EJL määrata mõlemale võistkonnale kaotuse ning tabelisse märgitakse tulemuseks - : -. Juhul kui mäng on jäänud mängimata või uus mänguaeg registreerimata vaid ühe võistkonna süül, siis vastasvõistkonna kirjaliku tõestuse olemasolul teeb EJL otsuse mängutulemuse osas juhtumi põhiselt.

### **Artikkel 38 – Protesti esitamine**

- 38.1 Protesti saab esitada:
- 38.1.1 kohtuniku ilmse vea korral otsuse tegemisel vale isiku suhtes;
  - 38.1.2 kohtunikupoolsel mängureeglite jämedal rikkumisel, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust;
  - 38.1.3 mõne muu erakordse sündmuse korral, mis olulisel määral mõjutas mängu lõpptulemust.
- 38.2 Protesti ei saa esitada kohtuniku poolt langetatud faktiliste otsuste vastu.
- 38.3 Võistkond peab kohtunikku protesti sisseandmisest teavitama mängu lõppedes, misjärel kohtunik märgib 15 minuti jooksul ERIS-e mänguprotokollis märkuste lahtrisse info protesti sisseandmise kohta
- 38.4 Protesti esitamisel tuleb hiljemalt 24 tunni jooksul peale mängu lõppu võistkonnalt saata kirjalikult pikem selgitus distsiplinaarinspektorile e-posti aadressil [fp@jalgpall.ee](mailto:fp@jalgpall.ee). Protesti sisseandja on kohustatud protestiga seotud dokumendid saatma samaks tähtajaks ka vastaspoolle, et vastaspool saaks koostada asjasse puutuva omapoolse selgituse

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

### **XIII LÖPPSÄTTED**

#### **Artikkel 39 – Vaidluste lahendamine**

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

#### **Artikkel 40 – Ettearvamatud asjaolud ja erandid**

- 40.1 Juhendis käsitlemata või vääramatu jõuga või eranditega seotud küsimustes, v.a distsiplinaarasjad, on otsuste tegemise pädevus EJK rahvajalgpalli osakonnal või Peadirektoril, kelle otsused on lõplikud.

#### **Artikkel 41 – Jõustumine**

- 41.1 Käesolev juhend on kinnitatud EJK-i juhatuse poolt 02.09.2024 ja kehtib saali jalgpalli rahvaliiga 2024/25. aasta hooajal.

## Lisa I: Aus mäng

### Ausa mängu määratlus

Aus mäng väärtustab ausas konkurentsivõit saavutatud tulemust. Ausa mängu kontseptsioonis tegutsevad isikud lojaalsuse, ausameelsuse, sportlikkuse ja eetika printsiipe järgides. Aus mäng välistab pettuse, äraostmise, korruptsiooni, dopingut, vägivalda (nii füüsilise kui moraalse), diskrimineerimise, ekspluateerimise ja liialdatud kommertslikkuse.

Ausa mängu põhimõtteid kohustuvad järgima Klubi ja nende esindajad ning ametiisikud ja kõik isikud, kes täidavad Klubi poolt määratud ametikohustusi, sh treenerid, mängijad, Klubi/võistkonna toetajad ja teised pealtvaatajad.

Eeltoodud isikud peavad hoiduma igasugusest käitumisest, mis kahjustab või võib kahjustada EKL-i poolt organiseeritud või korraldatud mängu või võistluste aususe põhimõtet ning kohustub tegema EKL-ga täielikku koostööd võitlemaks selliste tegude vastu.

Ausa mängu põhimõtteid ei ole muuhulgas järginud isik, kes:

- on aktiivselt või passiivselt seotud või üritab ennast siduda pettuse, altkäemaksu või korruptsiooniga jalgpallialases tegevuses;
- kasutab tema jalgpallialase tegevuse kaudu talle teatavaks saanud mitteavalikustatud informatsiooni, mis kahjustab või võib kahjustada mängu või EKL-i poolt tunnustatud võistluste aususe põhimõtteid;
- otseselt või kaudselt mõjutab või üritab mõjutada ükskõik millise otsese või kaudse tegevusega mängukäiku ja/või eelnevalt fikseerida mängu või võistluste tulemust (kokkuleppeline mängutagajärg) olenemata sellest, kas isiku eesmärgiks on saada sellest isiklikku kasu (varalist või mittevaralist); luua kasu saamise võimalus kolmandale isikule või on vastavaks käitumiseks mistahes muu põhjus. Kasu saamise all mõistetakse nii finantsilist kui igasugust muud kasu sh mittevaralist kasu;
- käitub endale või kolmandale isikule eelise saamiseks viisil, mis avaldab või võib avaldada mõju mängu või võistluste käigule ja/või tulemusele, ning mis on vastuolus EKL-i põhikirjaliste eesmärkidega;
- isikliku või kolmandate isikute kasu eesmärgil osaleb otseselt või kaudselt panustamises või sellega sarnases tegevuses ennustusmängudes mängu tulemuse või käigu peale EKL-i või tema poolt korraldatavatel võistlustel, milles osaleb tema või tema lähedase isiku võistkond. Kasu saamise all mõistetakse nii finantsilist kui igasugust muud kasu;
- kasutab ja/või edastab teistele talle tema jalgpallilise tegevuse kaudu teatavaks saanud mitteavalikustatud infot, teeb ebaeetilisi avaldusi, kutsub üles provokatiivsele käitumisele, rikub või võib oma käitumisega rikkuda jalgpalli mainet või EKL-i poolt tunnustatud mängu või võistluste aususe põhimõtet;

- rikub oma käitumisega üldisi häid käitumisnorme- ja tavasid;
- edastab spordiüritusel ükskõik millisel viisil üritusega sobimatu sõnumi, sh poliitilise või solvava jms;
- ei järgi EJL-i ja/või tema organite (sh distsiplinaarorganite) poolt tehtud otsuseid või juhiseid või FIFA või Rahvusvahelise Spordi Arbitraažkohtu (CAS) poolt tehtud otsuseid;
- põhjustab süüliselt mängu hilinemise või ärajäämise;
- põhjustab süüliselt mängu katkemise või peatamise või kes vastutab mängu süülise katkemise või peatamise eest;
- käitub vägivaldselt, provokatiivselt või kasutab ebatsensuurseid väljendeid;
- käitub eelise saamiseks ebasportlikult;
- kasutab või üritab kasutada dopingut või kes annab või üritab anda dopingut mängijale kasutamiseks;
- vabatahtlikult ja viivitamatult ei teavita EJL-i temale tehtud ettepanekust mõjutada mängu või võistluse käiku ja/või tulemust;
- vabatahtlikult ja viivitamatult ei teavita EJL-i ükskõik millisest talle teada olevast rikkumisest ülaltoodud käitumispõhimõtetes.

## Lisa II: Rahvaliiga võistkonna kinnitus



### RAHVALIIGA VÕISTKONNA KINNITUS RAHVALIIGAS OSALEMISEKS

Osaledes Eesti jalgpalli ja/või saaljalgpalli rahvaliigas kohustume ja tagame, et võistkonna mängijad, treenerid ja kõik isikud, kes täidavad mängul võistkonna poolt määratud ametikohustusi, kohustuvad:

- järgima EJL põhikirja, juhendeid, otsuseid ja muid EJL poolt kehtestatud jalgpallialast tegevust reguleerivaid dokumente, sh kohustuvad tasuma EJL-i dokumentide alusel määratud trahvid;
- järgima FIFA ja UEFA põhikirju, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud otsuseid.

### Vahekohtu kokkulepe

Osaledes Eesti jalgpalli ja/või saaljalgpalli rahvaliigas kohustume ja tagame, et võistkonna mängijad, treenerid ja kõik isikud, kes täidavad võistkonna poolt määratud ametikohustusi, kohustuvad:

- järgima kõikides Eesti-sisestes jalgpallialastes vaidlustes EJL põhikirjas ning muudes EJL dokumentides ette nähtud vaidluste lahendamise korda ning täitma vaidluse lahendanud organi otsust;
- pöörduma vaidlusalasel küsimusel lõpliku (viimase astme) lahendi saamiseks, samuti nende Eesti-siseste jalgpallialaste vaidluste korral, mille lahendamiseks puudub EJL-i pädevus, mitte tavakohtusse, vaid sõltumatusse, erapooletusse, Eesti seaduse alusel asutatud ja Eestis tegutsevasse jalgpallialasesse vahekohtusse, tunnustama selle otsust lõplikuna ning seda täitma;
- tunnustama rahvusvahelistes jalgpallialastes vaidlustes Šveitsis Lausanne'is asuva Rahvusvahelise Spordi Arbitraažkohtu (CAS) jurisdiktsiooni ning nõustuma selle menetluskorraga (*Code of Sports-related Arbitration of the CAS*).

Võistkonna nimi: \_\_\_\_\_

Võistkonna esindaja: \_\_\_\_\_

Allkiri: \_\_\_\_\_

Koht/Kuupäev: \_\_\_\_\_