

SAAREMAA JALGPALLI MEISTRIVÕISTLUSTE JUHEND

I ÜLDINE

Käesolev juhend reguleerib Saaremaa meistrivõistlusi jalgpallis.

II MEISTRIVÕISTLUSTE EESMÄRK

Populariseerida jalgpallialast tegevust Saare maakonnas.

Selgitatakse välja Saaremaa meister, meistrivõistluste medaliomanikud, üldine paremusjärjestus.

III MEISTRIVÕISTLUSTE ORGANISEERIMINE JA JUHTIMINE

3.1 Meistrivõistlusi korraldab ja viib läbi MTÜ SaareMaa JK aaMeraaS koostöös Saarte Investeering OÜ ja Saaremaa Spordiliiduga.

3.2 Meistrivõistluste peakohtunik on Andre Käen (**5357 9950, andre.kaen@saaremaajk.ee**)

3. Võistluste läbiviimisel on aluseks FIFA jalgpallireeglid.

IV VÕISTLEJATE JA KOHTUNIKE VASTUVÕTT NING VÕISTLUSTE LÄBIVIIMINE

4.1 Saaremaa meistrivõistluste korralduskulud kannab MTÜ SaareMaa JK aaMeraaS koos osavõtivate organisatsioonidega. Meistrivõistlustel osalevate võistkondade mängudele lähetamisega seotud kulud (sõit, toitlustamine) kannavad võistkonnad või neid lähetav organisatsioon.

4. Saaremaa meistrivõistlustel on kehtestatud osavõtumaks, mis on võistkonna kohta 1/2miini-

mumpalka vastava aasta 1.jaan. seisuga.

Võistkonnad tasuvad osavõtumaksu ülekandega SaareMaa JK aaMeraaS arveldusarvele nr 221042783151 SWEDBANK arвете alusel **1.maiks**.

4.3 Vastuvõttev võistkond on kohustatud kindlustama mänguks:

- korras väljaku vastavalt jalgpalli reeglitele;

- turvalisuse;

- võimalusel võistkondadele ja kohtunikele pesemisvõimaluse ja rietusruumid

4.4 Saaremaa meistrivõistlustel määrab väljaku ja kohtunikud mängudele MTÜ SaareMaa JK aaMeraaS. Kohtunike tasustamine meistrivõistlustel toimub vastavalt pärast esimest ringi ja teise ringi lõppu.

4.5 Mängu käigus on lubatud edasi-tagasi vahetused. Protokoll on lubatud kanda kuni 16 mängijat.

Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisus väljakule vähem kui 7 mängijat, siis mäng lõpetatakse ja võistkonnale arvestatakse kaotus ning tabelisse märgitakse - : ... (vastaste löödud väravate arv).

4.6 Mängu juhtiv kohtunik on kohustatud kohe pärast mängu lõppu edastama mängu kohta järgmised andmed: mängu tulemus, väravalööjad, hoiatused ja eemaldamised (koos põhjusega) meistrivõistluste peakohtunikule ühel alljärgneval viisil:

- telefoni teel numbril 5357 9950 või epostiga aadressil **info@saaremaajk.ee**

Mänguprotokoll peab jõudma MTÜ-le SaareMaa JK aaMeraaS 24 tunni jooksul peale mängu lõppu.

V REGISTREERIMINE

5.1 Registreerimise tähtaeg meistrivõistlustele: **01.märts - 15. aprill**

5.2. Meistrivõistluste jooksul ei ole lubatud muuta võistkonna nime.

5.3. Meistrivõistlusteks lubatakse ühte võistkonda registreerida **kuni 20** (kakskümmend) mängijat, kuid mitte vähem **kui 7** (seitse) mängijat.

5.4 Iga jalgpalluri jaoks on lubatud ainult üks klubivahetus hooaja kohta.

5.5 Ühtedel ja samadel meistrivõistlustel tohib mängija mängida vaid ühe klubi eest.

Saaremaa meistrivõistlustel osalevatel meeskondade mängijatel on lubatud mängida paralleelselt Eesti meistri- või karikavõistlustel ning mistahes muudel võistlustel Eestis.

VI PROTOKOLLI TÄITMINE

6.1. Protokoll põhise täidab enne mängu algust kohtunik. Mõlema võistkonna esindaja kannab protokolliga algkoosseisu mängijate ja varumängijate nimed koos numbriga ning kinnitab selle oma allkirjaga.

Kui võistkonda on registreeritud sama perekonnanimega mängijaid, tuleb protokollile kanda ka nende eesnimed. Mängija, keda pole enne mängu algust protokollile kantud, ei tohi mängus osaleda.

Kohtunikul on õigus kontrollida mängijate nimekirja. Mängija, kes puudub nimekirjast (koopiad ei kehti), ei ole lubatud protokollile kanda ja ta ei tohi mängus osaleda.

6.2. Ühes kohtumises tohib võistkond protokollile kanda **kuni 16 mängijat**.

6.3. Pärast mängu lõppu kannab kohtunik protokollile mängus löödud väravad, vahetused, eemaldamised ja hoiatused (koos täpsete minutitega). Eemaldamiste puhul lisab eemaldamise täpse põhjuse.

Protokollile kinnitavad oma allkirjadega kohtunik ning võistkondade esindajad.

VII MÄNGUVAHENDID

7.1 Kasutatavad pallid peavad vastama jalgpallireeglite nõuetele. Meistrivõistluste mängudes kasutavad võistkonnad võistkonna ankeedil märgitud põhivormi. Sama värvi mängusärkide ja/või põlvikute korral vahetab särgid ja/või põlvikud kodus mängiv meeskond.

VIII VÄLJAKUD

8.1. Saaremaa meistrivõistluste mängu tohib läbi viia Saare maakonna staadionitel.

8.2. Võistkond on kohustatud teatama oma koduväljaku MTÜ-le SaareMaa JK aaMeraaS koos võistkonna registreerimisega.

8.3. Taotlused koos põhjendusega koduväljaku vahetuse ja mänguaja muutuse kohta tuleb esitada kirjalikult **5 tööpäeva** enne kalendris olevat mängupäeva, mida soovitakse muuta.

8.4. Üks staadion võib olla kodustaadioniks mitmele võistkonnale.

8.5. Väravate miinimum mõõdud: laius 7 meetrit ja kõrgus 2 meetrit.

8. Väljaku miinimum mõõdud: pikkus 80 meetrit ja laius 45 meetrit.

IX DISTSIPLINAARKÜSIMUSED

9.1. Osavõtvad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta ettenähtud ajal. Mängule mitteilmunud võistkond tasub vastasvõistkonnale dokumentaalselt tõendatud kulud.

Turniiritabelisse kantakse loobumiskaotus (- : +). Mängu alustamisega ei tohi viivitada üle 15 minuti.

9.2. Mängija, kes on mängust eemaldatud (punane kaart) või kellele on protokollidesse kantud kolm hoiatust (kollane kaart), on automaatselt diskvalifitseeritud üheks järgnevas sama liiga või sarja mänguks; kui ta selle järel saab veel kaks hoiatust, on ta uuesti automaatselt diskvalifitseeritud üheks mänguks. Peale seitsmendat hoiatust tuleb peale igat hoiatust üks mäng vahele jätta. Kui mängija on juba saanud karistusi, mille tõttu ta on pidanud samadel võistlustel vahele jätma kolm või enam mängu, peab ta automaatselt mängu vahele jätma iga järgneva hoiatuse eest. Kui eemaldatud mängijal on varem kolm eemaldamist, on ta automaatselt diskvalifitseeritud kaheks mänguks.

Näit. 3H – D – 2H – D – 2H – D – H – D – jne.

3H – D – E – D – 2H – D – H – D – jne.

H – E – D – 2H – D – 2H – D – H – D – jne.

2H – E – D – H – D – 2H – D – H – D – jne.

E – D – 2H – D – 2H – D – H – D – jne.

E – D – E – D – 2H – D – H – D – jne.

E – D – E – D – E – D – H – D – jne.

H – hoiatus (kollane kaart)

E – eemaldamine (punane kaart)

D – vahele jäetud mäng

9.3. Hoiatused ei kandu ühest hooajast teise.

9.4. Juhul kui võistkonnas mängib kaasa diskvalifitseeritud või registreerimata mängija tühistatakse mängu tulemus ja määrusi rikkunud võistkonnale arvestatakse kaotus. Tabelisse kantakse - : ... (vastaste löödud väravate arv). Vastasvõistkonna poolt löödud väravad jäävad kehtima, samuti jäävad jõusse kõik mängus saadud karistused. Määrusi rikkunud võistkonna eelnevad karistused jäävad jõusse.

9.5. Loobumiskaotuse puhul jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused ja hoiatused. Vastasvõistkonnale läheb mäng arvesse, kui pall löödi mängu.

9.6. Protesti esitamise korral tuleb see fikseerida mängu protokollis ja hiljemalt 24 tunni jooksul saata kirjalikult pikem selgitus MTÜ-le SaareMaa JK aaMeraaS. Protest, mis ei ole fikseeritud mängu protokollis või ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu. Mängu kohtunik peab võimaldama 30 minuti jooksul peale lõpuvilet võistkondade esindajatel protest protokollis kanda. Protestide arutlusele võtmiseks tuleb maksta MTÜ SaareMaa JK aaMeraaS kautsjon summas 100eur. Protesti rahuldamisel summa tagastatakse.

9.7. Kui võistkond diskvalifitseeritakse või kui ta on andnud kaks loobumiskaotust ühe hooaja jooksul pärast seda, kui ta on mänginud 50% või rohkem mängu, siis toimumata mängude eest loetakse talle kaotus ning tabelisse märgitakse - : +. Kui võistkond on mänginud vähem kui 50% mängu, siis toimunud mängude tulemused tühistatakse.

9.8. Kui võistkond saab ühes meistrivõistluste mängus viis hoiatust, kusjuures üks punane kaart võrdsustatakse kahe hoiatusega, tuleb võistkonnal MTÜ-le SaareMaa JK aaMeraaS tasuda 50 eur. suurune summa. Kui võistkond saab ühes meistrivõistluste mängus rohkem kui

viis hoiatust, kusjuures üks punane kaart võrdsustakse kahe hoiatusega või kui võistkond saab viis või rohkem hoiatust teist või enam korda ühe hooaja jooksul, esitatakse asi peakohtunikule ja korraldajatele karistuse määramiseks.

9. Kõiki muid määruste rikkumisi karistatakse vastavalt EJL määrusele distsiplinaarkaristustest.

X MEISTRIVÕISTLUSTE AEG JA OSAVÕTJAD

10.1. Meistrivõistlused algavad mais ja lõppevad septembris

10. Saaremaa meistrivõistlustest võivad osa võtta kõik võistkonnad, kes aktsepteerivad FIFA jalgpalli reegleid, käesolevat juhendit ning on tasunud osavõtumaksu.

XI MEISTRIVÕISTLUSTE SÜSTEEM

11.1. Saaremaa meistrivõistlustel on võistkonnad paigutatud turniiritabelisse.

11.2. Meeskonnad mängivad omavahel läbi kaks ringi (üks mäng kodus, üks võõrsil), kusjuures võit annab 3 punkti, viik 1 punkti ja kaotus 0 punkti. Võistkonnale, kes annab loobumiskaotuse või kelle mäng tühistatakse, arvestatakse kaotus ja tabelisse märgitakse - : + (tühistatud mängu korral vastase löödud väravate arv).

11.3. Paremusjärjestuse määramisel võrdsete punktide korral arvestatakse:

1. väiksemat antud loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arvu turniiritabelis;
2. suuremat võitude arvu;
3. omavaheliste mängude punkte;
4. omavaheliste mängude väravate vahet;
5. üldist väravate vahet;
6. suuremat löödud väravate arvu.

XII MEISTRIVÕISTLUSTE PARIMATE AUTASUSTAMINE

12.1 Meistriliiga võitnud võistkonnale omistatakse Saaremaa jalgpallimeistri nimetus ning autasustatakse karika ning diplomiga. Võistkonna liikmeid kuni 20 medali ja diplomiga. Teist ja kolmandat kohta diplomi ning medalitega.

12.2 Meistrivõistluste läbiviijad võivad välja anda eriauhindu.