

# Jõgevamaa jalgpalli 2008.a. meistrivõistluste juhend.

## I. Võistluse eemärk.

1. Populariseerida jalgpalli ja selgitada maakonna meister.

## II. Organiseerimine ja juhtimine.

1. Võistlusi organiseerib ja juhib Jõgevamaa Spordiliit "Kalju" koostöös jalgpallisektsiooniga ja tema distsiplinaarkomisjoniga.
2. Võistluste läbiviimisel on aluseks FIFA jalgpallireeglid.

## III. Osavõtjad ja läbiviimise kord.

1. **Osalema lubatakse võistkondi, kes on õigeaegselt registreerinud.**
2. Võistkondi võib komplekteerida Jõgevamaal elavatest või põhikohaga töötavatest ja nende õppivatest lastest või Jõgeva maakonna üldhariduslikes- ja kutsekoolides õppivatest õpilastest ja kahest Jõgevamaa spordiklubi liikmest või Jõgevamaa spordikoolide õpilasest, kes ei vasta eelpool toodud nõuetele ning "võõrastest".
3. Võistkonna osavõtumaks on 300 krooni võistlusmängult ja "võõra" võistkonna liikme kasutamisel lisandub 500 krooni iga "võõra" eest, Osavõtumaks tasuda arve saamisel.
4. Mängudega seotud lähetuskulud kannab osavõttev võistkond.
5. Koduväljakul mängiv võistkond on kohustatud kindlustama:
  - a) nõuetekohase mõõtmetega ning mängukorras väljaku ja väravad;
  - b) asenduskohtuniku, juhul kui mängule ei ole saanud peakohtuniku poolt määratud kohtunik.
  - c) korra staadionil ja võistkondade julgeoleku.
6. Mõlemad võistkonnad võivad anda ühe abikohtuniku (tasustamine oma äranägemise järgi)
7. Minimaalne mängijate arv väljakul on 7, vähema mängijate arvu korral mäng lõpetatakse ja võistkonnale arvestatakse kaotus koos mängus löödud väravate tühistamisega.
8. Mängu käigus on lubatud vahetada 5 mängijat.
9. Mänguaeg on 2x45 minutit.

## IV. Kohtunikud.

1. Peakohtunik määrab kohtuniku.
2. Mängu juhtiv kohtunik on kohustatud 48 tunni jooksul pärast mängu lõppu saatma protokollid aadressil :Põltsamaa JK "Sport" Aasa 2 48106 Põltsamaa ja teatama mängu tulemuse, hoiatused ja eemaldamised telefoni teel tel. 5268678
3. Juhul kui kohtuniku tagab kodus mängiv võistkond vastutab mänguprotokollid korrektse täitmise, õigeaegse ärasaatmise ja mängutulemusest informeerimise eest kodus mängiv võistkond.

## V. Registreerimine.

1. Registreerimine toimub kahes osas:
  - a) **võistkondade registreerimine toimub kuni 22.aprillini 2008.a. Aadressil Aasa 2, Põltsamaa 48106 Silvar Luht või e-mail silvar.luht@mail.ee** info telefon 5268678 Silvar Luht või 5150477 Uno Valdmets.
  - b) mängijate registreerimine lõpeb 1 päev enne võistkonna esimest mängu. Juurde ja maha registreerimine 1 päev enne järjekordset mängu.
2. **Võistkonna registreerimine toimub kirjaliku avalduse alusel, milles sisaldub:**
  - a) **võistkonna täpne nimi;**
  - b) **esindaja nimi ja kontakttelefon; e-maili aadress**
  - c) **kodustaadion;**

- d) **omavalitsus, klubi, või asutuse nimi, aadress ja telefon, kes tasub osavõtumaksu.**
3. Mängijate registreerimine:
- a) võistkonda on lubatud registreerida kuni **25 mängijat**. Hilisemad mängijate juurde ja maha registreerimised on lubatud ( võib ka telefoni teel ). Erandina ei ole lubatud juurde registreerida mängijaid, kes on osalenud käesolevatel meistrivõistlustel mõne teise võistkonna koosseisus.
  - b) **mängijate registreerimisleht tuleb esitada peakohtunikule (Silvar Luht ) kuhu on kantud mängija perekonna-ja eesnimi, sünniaeg ja elukoht, töökoht või õppeasutus, kus õpib. Soovitav esitada e-mailil [silvar.luht@mail.ee](mailto:silvar.luht@mail.ee)**

## **VI. Mänguprotokolli täitmine.**

1. Protokolli peab enne mängu täitma kohtunik, seejärel kannavad võistkondade esindajad protokolli mängijate eesnimed ja nime koos numbritega ja kinnitavad seda allkirjaga. Protokolli võib kanda kuni 18 mängijat.
2. Mängu lõppedes kannab kohtunik protokolli löödud väravad, mängijate vahetused ja karistused ( koos põhjusega ) ning märkida mitmendal mänguminutil see toimus ja kinnitab seda allkirjaga.

## **VII. Mängu vahendid ja väljakud.**

1. Kui mõlemad võistkonnad kasutavad samades värvitoonides võistlussärke, vahetab enne mängu särgid kodus mängiv võistkond.
2. Väljaku minimaalmõõtmed on 90 x 45 meetrit. Juhul kui väljaku mõõtmed on väiksemad, peab sellisel väljakul mängimiseks loa taotlema peakohtunikult.
3. Väljukul tähistatakse: külje-, otsa- ja keskjoon, väravavahiala ja karistusala on kohustuslikud. Pannakse nurgalipud.
4. Tingimata peab olema väljak nõuetekohaselt niidetud ( vastasel korral võib kohtunik keelduda mängu alustamast ja kodumeeskonnale arvestatakse loobumine).
5. Mängus kasutatavad pallid peavad vastama jalgpallireeglite nõuetele „FIFA approved“

## **VIII. Distsiplinaarküsimused.**

1. võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluspaika õigeaegselt, et kohtunik saab alustada mängu õigeaegselt. Mängu alustamisega ei tohi viivitada üle 15 minuti. Võistkonnale, kelle süül toimub hilinemine üle 15 minuti, arvestatakse loobumiskaotus. Loobumiskaotuse eest trahv 500.- krooni. Peale teist loobumist võetakse võistkond maha ja eelnevalt mängitud mängude tulemused annuleeritakse.
2. Mängija diskvalifitseeritakse automaatselt üheks mänguks peale kolmandat ja viiendat hoiatust, edasi iga järgmise hoiatuse järel.
3. Mängust eemaldatud mängija on diskvalifitseeritud automaatselt üheks mänguks juhul kui maakonna jalgpallisektsiooni distsiplinaarkomisjon ei määra suuremat karistust ( kaasaarvatud trahv 500.- või 1000.- krooni ).
4. Muid määruste rikkumisi karistatakse vastavalt maakonna jalgpallisektsiooni distsiplinaarkomisjoni otsusele.
5. Protesti esitamisel tuleb see fikseerida mänguprotokollis ja seejärel esitada 24 tunni jooksul kirjalik vastavasisuline avaldus peakohtunikule. Antud nõuetele mittevastavuse korral protest arutamisele ei kuulu. Protesti arutusele võtmiseks tuleb tasuda kaitsjon 500.- krooni, mis protesti rahuldamisel tagastatakse.

## **IX. Läbiviimise aeg ja süsteem.**

1. Meistrivõistlused toimuvad kaheringilise turniirina sõitudega kohtadele. Mängitakse maist – septembrini. Mängupäev on teisipäev kell 18.30.
2. Paremusjärjestuse määrab punktide summa, võit annab 3 punkti, viik 1 ja kaotus 0 punkti. Võrdse summa korral määrab paremuse:
  - a) väiksem loobumiskaotuste arv ja tühistatud mängude arv;
  - b) omavaheliste mängude punktid;
  - c) omavaheliste mängude väravate vahe,
  - d) suurem võitude arv
  - e) üldine väravate vahe;
  - f) suurem löödud väravate arv.
3. Mängude kalendri koostab peakohtunik.

## **X. Autasustamine.**

1. Võitjat võistkonda karikaga. Võitja võistkonna liikmeid autasustatakse diplomi ja meistrimedaliga. Parim väravakütt saab eri auhinna. Autasustatakse mängijaid, kes on osalenud vähemalt 37,5% mängudes. Maksimaalne medalite arv võistkonnale on 20.
2. Teisele ja kolmale kohale tulnud võistkondade liikmeid autasustatakse diplomitega ja ka medalitega, kui osaleb vähemalt 4 võistkonda. Maksimaalne medalite arv võistkonnale on 20.