



Tallinna Futsali Meistrivõistluste Juhend - Grandliiga 2015/2016

*Tallinna futsali meistrivõistlused harrastajatele - Grandliiga 2015/2016 koosnevad kvalifikatsiooniturniirist ja põhiturniirist - Grandliiga ja Grandliiga 2 (Grandliiga 2 divisjon).
Grandliiga viiakse läbi kaheringilise süsteemiga turniirina.
Grandliiga 2 viiakse läbi kahe etapina, kõigepealt ringisüsteemis (kaheringilisena), millele järgneb play-off seeria.
Hooajal mängitakse välja ka Grandliiga Karikas ning Superkarikas.
Kõik turniirid on harrastusjalgpalli arendamise kontseptsiooni lahutamatuks osadeks ning vastavad ühesugustele põhimõtetele, ehkki igal turniiril on oma formaat ning juhend*

1.FORMAAT

- 1.1 Tallinna futsali meistrivõistluste Grandliigas osaleb hooajal 2015/2016 10 võistkonda.
- 1.2. Eelmisel hooajal 1 - 4 koha saavutanud neli võistkonda kvalifitseeruvad automaatselt.. Neile lisanduvad kvalifikatsiooniturniiri tulemuste põhjal kuus võistkonda.
- 1.3. Võistlused toimuvad kaheringilise turniirina.
- 1.4. Võitja selgitatakse suurima kogutud punktide arvu põhjal.
- 1.5. Võit mängus annab 3 punkti, viik 1 punkti, kaotus 0 punkti.

1.6. Paremusjärjestuse määramise kord

- 1.6.1. kahe esimese võistkonna punktide võrdsuse korral mängitakse nende vahel täiendav mäng - **“Kuldne mäng”**.
- 1.6.2. Mängu formaat:
 - 2 x 20 minutit (normaalaeg).
 - normaalaja viigi korral 2 x 5 minutit lisaaeg
 - viigi korral lisaaaja lõppedes lüüakse penaltteid (ühe võistkonna esimese eksimuseni.
 - enne “Kuldset mängu” võistlustel saadud kaarte ja karistusi arvestatakse.
- 1.6.3. Punktide võrduse korral kahe võistkonna vahel, kes pretendeerivad 2-le ja ülejäänud kohtadele, määratakse paremusjärjestus omavaheliste mängude tulemuste põhjal. Arvesse võetakse järgmised näitajad (tähtsuse järjekorras):
 - a) punktide arv:
 - b) väravate vahe:
 - c) löödud väravate arv.
- 1.6.4. Kui kõik need näitajad on võrdsed, võetakse arvesse:
 - a) üldine väravate vahe:
 - b) üldine löödud väravate arv:
 - c) ausa mängu näitajad (väiksem kaartide arv, kusjuures üks punane kaart on võrdne viie kollase kaardiga).



1.6.5. Samal moel määratakse paremusjärjestus ka juhul kui võrdne arv punkte on rohkem kui kahel võistkonnal.

1.6.6. Kui võistkond on hooaja jooksul saanud 2 või rohkem tehnilist kaotust, jääb ta paremusjärjestuses tahapoole ning ei saa osaleda mängus esikoha pärast.

1.6.7. Tallinna Grandliiga hooaja 2015/2016 tulemuste põhjal esikoha saavutanud võistkond osaleb Grandliiga Superkarika mängus.

1.6.8. Tallinna Grandliiga hooaja 2015/2016 tulemuste põhjal 1- 6 koha saavutanud võistkonnad saavad osaleda Tallinna Grandliigas hooajal 2016/2017 ilma kvalifikatsioonivõistlusteta.

2. REEGLID

2.1. Kõik Grandliiga mängud viiakse läbi kooskõlas heade tavade ja ning FIFA poolt kinnitatud ning Eesti Jalgpalli Liidu poolt tunnustatud reeglitega, arvestades järgmisi erisusi:

2.2 mängu kestus on **40 minutit** (2 x 20 minutit, normaalaeg) “jooksvat aega” ilma ajamõõtja peatamiseta,

2.3. Saalides kus on ajamõõtjaga tabloo, mängitakse mängu **viimane minut “puhta” ajaga.**

2.4. alates **4-ndast võistkondlikust veast** lüüakse 10-m karistuslööke, mille puhul müüri seadmine ei ole lubatud;

2.5 võistkonnad võivad kasutada **ühte üheminutilist time-outi, seda ainult teisel poolajal;**

2.6. **vahetuspäevad peavad kandma veste;**

2.7. **Mängijate karistused ja diskvalifitseerimine mängu ajal toime pandud rikkumiste eest:**

2.7.1. punase kaardi eest (kaks kollast ühes mängus): eemaldamine mängu lõpuni, 2-minutiline karistus võistkonnale ning diskvalifitseerimine järgmiseks mänguks;

2.7.2. kui karistusaja jooksul lüüakse vähemuses mängivale võistkonnale värav, võib viies mängija tulla väljakule koheselt;

2.7.3. kahes erinevas mängus saadud kollase kaardi eest - diskvalifitseerimine teise kollase kaardi saamisele vahetult järgnevas mänguks;

2.7.4. kollaste ja punaste kaartide arvestust peetakse eraldi.

2.7.5. võistkonda, kes rikub kaartide arvestuse reeglit, karistatakse tehnilise kaotusega:

2.7.6. kaartide arvestust ja statistikat võistkonna juht.

2.7.7. rasked distsiplinaarrikkumised (ebaeetiline käitumine, jõhkrus ja füüsiline vägivald vastasmängija, kohtunike või organisaatorite suhtes) ning need, mida pole kirjeldatud juhendis, vaadatakse läbi Grandliiga orgkomitee poolt, kellel on õigus diskvalifitseerida süüdi olev mängija või ametiisik kaheks või enamaks mänguks, erijuhtudel karistada võistkonda 0:5 tehnilise kaotusega üheks või enamaks mänguks, samuti määrata rahaträhv kuni 120 eurot.

2.7.8. orgkomitee võib distsiplinaarrikkumiste läbivaatamisel erandjuhtudel ka vähendada juhendis ettenähtud karistusi.

2.7.9. orgkomitee pädevusse jääb juhendis ettenähtud distsiplinaarküsimuste otsustamine ent samuti erijuhtudel ka juhendis ettenähtud distsiplinaarkaristuste vähendamine.

2.7.10. võistkonna mängule mitteilmumise korral arvestatakse talle tehniline kaotus 0:5.

2.8. **Kõikide Grandliiga mängude ametlikuks palliks on firma **Select** pall, mis tagatakse turniiri korraldajate poolt.**



3. MÄNGIJAD

3.1. Osaleda võivad kõik harrastusjalgpallurid, järgmiste piirangutega:

3.1.1. piirangud meistrivõistluste esimeses ja teises voorus (25. oktoobrist kuni 1. novembrini)

3.1.2 **osaleda ei lubata mängijatel, kes olid üles antud meeskonna põhikoosseisus, mis osales Eesti meistrivõistlustel:**

- **futsalis** - Meistriliigas hooajal **2014/2015**;
- **jalgpallis** - Meistriliiga või Esiliigas (A) hooajal **2015**;

Allikas: Eesti Jalgpalli Liit (www.jalgpall.ee)

3.1.3. Erandid:

35-aastased ja vanemad mängijad võivad osaleda ilma piiranguteta.

3.1.4. **piirangud alates meistrivõistluste kolmandast voorus (alates 8. novembrist)**

3.1.5 osaleda ei lubata mängijatel, kes on üles antud meeskonna põhikoosseisus, mis osaleb Eesti meistrivõistlustel:

- **futsalis** - Meistriliigas hooajal **2015/2016**;
- **jalgpallis** - Meistriliiga või Esiliigas (A) hooajal **2015**;

Allikas: Eesti Jalgpalli Liit (www.jalgpall.ee)

3.1.6. Erandid:

35-aastased ja vanemad mängijad võivad osaleda ilma piiranguteta.

3.1.7. Selgitus:

Kui mängija on registreeritud duubelvõistkonda (näiteks kui duubelvõistkond mängib Eesti futsali meistrivõistluste Esiliigas, aga põhimeeskond Meistriliigas) aga on mänginud põhivõistkonna eest rohkem kui 4 mängu, ei loeta teda enam duubelvõistkonna mängijaks isegi juhul kui Eesti Jalgpalli Liit ei ole viinud mängijat üle põhivõistkonda.

3.2. Võistkonda, kes rikub turniiril osalevatele mängijatele kehtestatud piirangut karistatakse tehnilise kaotusega.

4. VÕISTKONNAD

4.1. Üldised tingimused

4.1.1. Võistkonna koosseisus, sh kvalifikatsiooniturniir, on lubatud üles anda kuni 25 mängijat.

4.1.2. Võistkonna koosseis tuleb esitada hiljemalt 48 tundi enne meistrivõistluste esimest mängu.

4.1.3. Mänguks saab üles anda (protokolli kanda) mitte rohkem kui 15 mängijat.

4.1.4. Kvalifikatsiooniturniiri kaudu Grandliigasse või Grandliigasse 2 mittepääsenud võistkondade mängijad võivad minna üle nii Grandliigas kui Grandliigas 2 osalevatesse võistkondadesse.

4.1.5. Uusi mängijaid saab üles anda kuni mängu alguseni, tingimusel et võistkonna suurus ei ületa 25 mängijat.

4.2. Mängijate üleminekud

4.2.1. Mängijate üleminekud ühest võistkonnast teise on lubatud ainult üleminekuakna ajal ajavahemikul 21.12.2015 kuni 05.01.2016.

4.2.2. Ühe transferi (mängus osalenud mängija üleminek ühest võistkonnast teise) maksumus on 50



eurot (40 eurot võistkonnale, kust mängija lahkub, 10 eurot Grandliiga organisatsiooniliste kulude katteks).

4.2.3. Mängijate üleminek duubelvõistkonnast põhivõistkonda ja vastupidi ei ole üleminekuakna ajal piiratud, tingimusel et meeskonna koosseis ei ületa 25 mängijat

4.2.4. Võistkonna juht vastutab esitatud andmete õigsuse eest.

4.2.5. Mängijate registreerimise reeglit rikkunud võistkonda karistatakse tehnilise kaotusega.

4.2.6. Alates 21.12.2015 võib võistkonna koosseisu täiendavalt lisada kuni 2 mängijat, tingimusel, et meeskonna koosseis ei ületa 25 mängijat.

4.3. Duubelvõistkonnad

4.3.1. Võistkonnad, kellel on duubelvõistkonnad, võivad duubelvõistkonna mängijaid põhivõistkonna mängudes kasutada järgmistel tingimustel:

a) võistkond peab teavitama orgkomiteed duubelvõistkonna olemasolust ametliku kirjaga 48 tundi enne Grandliiga 1-st vooru;

b) mängus võib osaleda mitte rohkem kui kolm duubelvõistkonna mängijat;

c) kui mängija mängib põhivõistkonna eest rohkem kui 4-s mängus, viiakse ta üle põhivõistkonna koosseisu. Seejuures ei tohi meeskonna eest mänginud mängijate arv ületada 25 inimest.

4.4. Võistkonna juht vastutab esitatud andmete õigsuse eest.

4.5. Mängijate registreerimise reeglit rikkunud võistkonda karistatakse tehnilise kaotusega.

4.6. Võistkonna varustus.

4.6.1. Mängijad ei tohi kasutada sellist varustust või kanda midagi, mis on ohtlik neile endile või teistele mängijatele.

4.6.2. Mängija kohustuslik varustus koosneb järgmistest esemetest:

a) lühikeste või pikkade varrukatega mängusärk;

b) lühikesed püksid;

c) sokid.

4.6.3. Võistkondade mänguvormid, sh sokid, peavad olema üksteisest erinevat värvi. Väravavahtide mänguvorm peab olema erinev mõlema võistkonna ning kohtunike vormist. Mänguvormi valimisel on eesõigus koduvõistkonnal (protokollis esimesena märgitud võistkond).

4.6.4. Kõigil võistkonna mängijatel peab olema ühesugune mänguvorm, sarnase värvitooni ning tegumoeaga.

4.6.5. **Alates meistrivõistluste 5-ndast voorust peab kõigil Grandliiga (kõrgem liiga) võistkondadel olema kaks komplekti eri värvi mänguvorme.**

4.6.6. Võistkonna igal mängijal peab olema oma number, vastavalt võistkonna ülesandmislehele, vahemikus 1 kuni 99.

4.6.7. Mängija number peab olema märgitud **vähemalt** mängusärgi tagaküljele.

4.6.8. Püksitel olev number peab kattuma mängusärgil oleva numbriga, või puuduma üldse.

4.6.9. Mängijal, kelle varustus ei vasta nõuetele, **ei lubata mängus osaleda.**

4.6.10. Võistkonnal peavad olema vestid kõigi vahetusmängijate jaoks.

4.6.11. Säärekaitsed ei ole varustuse kohustuslik osa, kuid nende kasutamine on soovitatav orgkomitee poolt.

4.7. Orgkomitee ei vastuta võistluste käigus saadud vigastuste eest.



- 4.8. Orgkomitee soovib võistkondadel oma esmaabi andmiseks esmaabikomplekte.
- 4.9. Mängijate varustust puudutavate reeglite rikkumise korral tehakse esimesel korral võistkonna juhile märkus, korduval rikkumisel määratakse võistkonnale rahaträhv 40 eurot.

5. “KODUVÕISTKONNA” JA “KÜLALISVÕISTKONNA” STAATUS

- 5.1. “Koduvõistkonna” staatus on võistkonnal, kelle nimetus on protokollis märgitud esimesena (näiteks: Baltika vs Docker - koduvõistkonnaks on Baltika).
- 5.2. “Külalisvõistkonna” staatus on võistkonnal, kelle nimetus on protokollis märgitud teisena (näiteks: Baltika vs Docker - külalisvõistkonnaks on Docker)
- 5.3. Külalistel peab olema koduvõistkonna mänguvormist erinevat värvi mänguvorm.

6. MÄNGUDE AJAKAVA

- 6.1. Mängude ajakava määratakse kindlaks vastavalt lisatud skeemile (lisa nr 1).
- 6.2. Mängude ajakava koostab orgkomitee ning see avaldatakse Sport Event Management veebilehel www.sem.ee
- 6.3. Kui võistkond soovib mingil põhjusel muuta mängu toimumise aega, peab selleks olema vastasvõistkonna ning orgkomitee nõusolek.
- 6.4. Juhul kui puudub vastasvõistkonna või orgkomitee nõusolek mängu aja muutmiseks, tuleb mäng ära pidada vastavalt ajakavale.
- 6.5. Mängule mitteilmumise korral arvestatakse võistkonnale tehniline kaotus, isegi juhul kui ta esitas avalduse mänguaja muutmiseks, kuid sellega ei nõustunud vastasvõistkond ja/või orgkomitee.
- 6.6. Võistkond, kes saab nõusoleku mänguaja muutmiseks katab kõik mängu üleviimisega seotud kulud.

7. MÄNGUDE PROTOKOLLID

- 7.1. Võistkondade juhid saavad mängijate registreerimiseks juurdepääsu mängu elektroonilisele protokollile mitte hiljem kui 24 tundi enne mängu algust.
- 7.2. Vastav teavitus saadetakse e-posti teel.
- 7.3. Mänguks saab üles anda (protokolli kanda) mitte rohkem kui 15 mängijat.
- 7.4. Mänguks üles antud mängijate nimede ja numbritega protokolli leht esitatakse kohtunikule või mängu sekretärile mitte hiljem kui 5 minutit enne mängu algust.
- 7.5. Mängijate ülesandmise reeglite rikkumise korral tehakse esimesel korral võistkonna juhile märkus, korduval rikkumisel määratakse võistkonnale rahaträhv 40 eurot.
- 7.6. Mängu tulemus ja statistika kantakse kohtuniku või mängu sekretäri poolt elektroonilisse protokollile 12 tunni jooksul pärast mängu lõppu.

8. GRANDLIIGA JUHTKOND

- 8.1. Grandliiga läbiviimise juhtkonna moodustab orgkomitee.
- 8.2. Orgkomiteesse kuuluvad Oleg Timofeev, Gunnar Nuuma, Roland Meritee ja Ramil Rjazapov.
- 8.3. Vahetut organiseerimistööd teostab ja turniiri sportliku osa läbiviimist korraldab ning kontrollib Sport Event Management (www.sem.ee).
- 8.4. Turniiri tulemused ja info avaldatakse SEM veebilehel www.sem.ee.
- 8.5. Turniiri organiseerimise ja läbiviimisega seotud vaidlusküsimuste tekkimisel, mille lahendamine



ei ole võimalik käesoleva juhendi alusel, on Grandliiga orgkomiteel õigus nende osas vastu võtta otsuseid, millest informeeritakse turniirist osavõtjaid. Sellised otsused on kohustuslikud kõigile võistkondadele, mängijatele, juhtidele, treeneritele, muudele ametiisikutele, samuti Grandliiga mängudel tegutsevatele kohtunikele ning mängude sekretäridele.

9. PROTESTIDE ESITAMINE JA LÄBIVAATAMINE

9.1. Igal Grandliiga võistkonnal on õigus esitada protest, kui ta leiab, et ükskõik milline kohtuniku otsus või mängu ajal aset leidnud intsident mõjutas mängu lõpptulemust.

9.2. 15 minuti jooksul pärast mängu lõppu teatab võistkonna ametlik esindaja kohtunikule või turniiri korraldajate esindajale suulises vormis soovist esitada protest koos põhjuse äranäitamisega. Protest fikseeritakse lühidalt mängu protokollis, misjärel võistkonna ametlik esindaja on kohustatud protokolliga allkirjastama.

9.3. Protest peab laekuma Grandliiga orgkomiteele kirjalikus vormis 48 tunni jooksul protokolliga allkirjastamisest arvates.

9.4. Protestile tuleb lisada:

- mängu kvaliteetne videosalvestus;
- dokumentaalne kinnitus faktidele, mis protesti esitaja arvates tõendavad asjaolusid, mille tõttu mängu tulemus kuulub tühistamisele.

9.5. Protesti esitanud võistkond peab maksma kautsjoni 50 (viiskümmend) euro suuruses summas. Kautsjon kantakse Grandliiga korraldajate arveldusarvele 2 (kahe) pangapäeva jooksul protesti esitamisest arvates. Protesti rahuldamisel tagastatakse kautsjon võistkonnale täies ulatuses. Protesti mitterahuldamisel kautsjonit ei tagastata.

9.6. Protest vaadatakse läbi 72 (seitsmekümne kahe) tunni jooksul arvates kautsjoni laekumisest Grandliiga korraldajate arveldusarvele.

9.7. Mittetähtaegselt esitatud, mängu protokollis mittefikseeritud protestid aga samuti protestid, mille eest ei ole kautsjoni makstud, ei kuulu läbivaatamisele.

9.8. Protesti läbivaatamisel võib orgkomitee omal äranägemisel:

- kutsuda koosolekule asjast huvitatud osapooled;
- kasutada mängu videosalvestust;
- võtta vastu otsuseid olemasolevate dokumentide ja materjalide alusel, ilma osapooli ära kuulamata.

9.9. Protesti läbivaatamise tulemusel vastu võetud otsus vormistatakse kirjalikult ning selle motiveeriv osa peab sisaldama põhjendusi, mille alusel see on vastu võetud. Protesti läbivaatamise kohta tehtud otsus jõustub viivitamatult, see toimetatakse mängus osalenud võistkondadele ning avaldatakse Grandliiga ametlikul veebilehel www.sem.ee.

9.10. Orgkomitee otsus on lõplik ning edasikaebamisele ei kuulu.

10. AUHINNAFOND JA AUHINNAD

10.1 Grandliiga sponsorite rahalised auhinnad

10.1.1. Esimese koha saavutanud võistkond saab rahalise auhinna summas 500 eurot.

10.1.2. Teise koha saavutanud võistkond saab rahalise auhinna summas 300 eurot.

10.1.3. Kolmanda koha saavutanud võistkond saab rahalise auhinna summas 200 eurot.



10.2 Auhinnad

10.2.1. Grandliiga võitja saab auhinnaks karika ja medalid.

10.2.2. Teise ja kolmanda koha saavutanud võistkonnad saavad mälestusmeened ja medalid.

10.2.3. Medalitega autasustatakse mängijaid, kes osalesid vähemalt 51% mängudest.

Täiendavalt antakse 2 medalid võistkonna juhtidele.

10.2.4. Võistkonna soovi korral võib täiendava tasu tellida eest täiendavalt medaleid. Ühe täiendava medali hind on 5 eurot. Oma soovist tellida täiendavalt medaleid peab võistkond teavitama orgkomiteed mitte hiljem kui 7 päeva enne auhinnatseremooniat.

10.3 Tiitlid ja nominatsioonid

10.3.1. Grandliiga tulemuste põhjal autasustatakse mälestusmeenetega parimaid mängijaid, väravavahte ja väravakütte.

10.3.2. Orgkomitee jätab endale õiguse autasustada ühes kategoorias mitut inimest või luua täiendavaid kategooriaid.

Lisa 1

Grandliiga voorude läbiviimise plaan

	Round 1	Round 2	Round 3	Round 4	Round 5	Round 6	Round 7	Round 8	Round 9
Match 1	1 vs 10	1 vs 9	1 vs 8	1 vs 7	1 vs 6	1 vs 5	1 vs 4	1 vs 3	1 vs 2
Match 2	2 vs 9	8 vs 10	7 vs 9	6 vs 8	5 vs 7	4 vs 6	3 vs 5	2 vs 4	3 vs 10
Match 3	3 vs 8	2 vs 7	6 vs 10	5 vs 9	4 vs 8	3 vs 7	2 vs 6	5 vs 10	4 vs 9
Match 4	4 vs 7	3 vs 6	2 vs 5	4 vs 10	3 vs 9	2 vs 8	7 vs 10	6 vs 9	5 vs 8
Match 5	5 vs 6	4 vs 5	3 vs 4	2 vs 3	2 vs 10	9 vs 10	8 vs 9	7 vs 8	6 vs 7