



EESTI ÜLIÕPILASTE 2026. a. MEISTRIVÕISTLUSED SAALIJALGPALLIS

JUHEND

1. VÕISTLUSTE EESMÄRK

- 1.1. Selgitada välja Eesti üliõpilasmeister, kes saab õiguse esindada Eestit Euroopa kõrgkoolide meistrivõistlustel, samuti ergutada jalgpalliharrastust EASL liikmesõppeasutustes ja teistes Eesti kõrgkoolides.

2. ORGANISEERIMINE JA JUHTIMINE

- 2.1. Võistlused organiseerib Eesti Akadeemiline Spordiliit koostöös Sisekaitseakadeemiaga.
- 2.2. Võistluste peakorraldaja on Sandra Liir.
- 2.3. Võistlused toimuvad **laupäeval, 21. veebruaril 2026.** a Viimsi kooli spordikeskuses (Randvere tee 8, Haabneeme) **algusega kell 11.15.** Võistlused toimuvad, kui vastavalt meeste ja/või naiste arvestuses on registreerunud vähemalt nelja kõrgkooli võistkonnad.
- 2.4. Võistluspäeval kell 10.45 – 11.15 toimub kohalolekukontroll. Esmalt viiakse läbi naiste turniir ning sellele järgneb meeste turniir. **Meeste turniiri algus orienteeruvalt 13.30.**

3. OSAVÕTJAD

- 3.1. Võistlused toimuvad eraldi nii meeste kui ka naiste arvestuses.
- 3.2. Võistlustest saavad osa võtta EASL-i liikmesõppeasutuste ja teiste Eesti kõrgkoolide võistkonnad, kuhu kuuluvad kõrgkoolide üliõpilased (vanusepiiranguteta) ning vilistlased, kes on lõpetanud õppeasutuse 2024/25. õppeaastal lõputunnistuse esitamisel.
- 3.3. Võistkonna liikmed peavad olema ühest ja samast kõrgkoolist.
- 3.4. Võistkonda võib registreerida minimaalselt 5 ja maksimaalselt 10 mängijat.
- 3.5. Iga mängija võib võistelda meistrivõistluste käigus vaid ühes võistkonnas.
- 3.6. Võistelda võivad ainult need mängijad, kelle nimi on kantud võistkonna registreerimislehele.

4. REGISTREERIMINE JA OSALUSTASU

- 4.1. Võistkondade registreerimise viimane kuupäev on **13. veebruar 2026** [Google Forms](#).
- 4.2. Osalustasu EASL liikmesõppeasutustele on **130 EUR** võistkonna kohta, mis tuleb tasuda hiljemalt **20. veebruariks 2026 a.** EASL arvelduskontole arve alusel.
- 4.3. EASL liikmeskonda mittekuuluvatele õppeasutustele on osavõtumaks **150 EUR.**
- 4.4. Võistkond loetakse registreerunuks, kui osavõtutasu on laekunud.
- 4.5. Kui võistkond jätab turniirile tulemata, siis osavõtutasu ei tagastata.

5. KOHTUNIKUD

- 5.1. Mänge vilistavad EJL litsentsiga kohtunikud.

6. MÄNGUVAHENDID JA VÄLJAK

- 6.1. Ühe võistkonna mängijad peavad kandma sama värvi mängusärke.
- 6.2. Mängu pall vastab FIFA saalijalgpalli reeglitele (übermõõt 62-64 cm, kaaluga 400-440 g).
- 6.3. Väljaku mõõtmed: pikkus 40 meetrit ja laius 20 meetrit, vajadusel paralleelselt kasutusele võetava teise väljaku mõõtmed veidi väiksemad.
- 6.4. Väravad on suurusega 2x3 meetrit.

7. MÄNG

- 7.1. Mänguaeg sõltub võistlustele registreerunud võistkondade arvust, kuid ei ole vähem kui 10 minutit mängu kohta. Kasutatakse jooksvat aega.
- 7.2. Mängu alguses peab olema mõlemas võistkonnas vähemalt 5 (4+1) mängijat. Kui mängu jooksul jääb võistkonda mängima vähem kui 3 mängijat lõpetatakse mäng ja võistkonnale arvestatakse kaotus ning tabelisse märgitakse - : ... (vastaste poolt löödud väravate arv).
- 7.3. Kollane kaart tähendab hoiatust. 2 kollast kaarti ühele ja samale mängijale ühes mängus tähendab automaatselt punast kaarti ja eemaldamist. Mängija, kes mängust eemaldatakse (punane kaart), on kohustatud väljakult lahkuma ja järgmise mängu vahele jätma. Tema võistkond jätkab ühemängijalises vähemuses 2 minutit või kuni vastased värava löövad.
- 7.4. Libistamine, püüdes mängida palli, on keelatud (nii ründav kui kaitsev mängija), v.a. väravavaht oma karistusalas.
- 7.5. Vahetusladad asuvad samal poolel kus vahetusmängijate pingid ning otse nende ees. Ainult sealt võivad mängijad siseneda ning väljuda vahetuse korral. Juhul kui mängija rikub seda reeglit antakse kollane kaart! Vahetuste arv mängu jooksul ei ole piiratud. Mängija, kes on välja vahetatud, võib uuesti siseneda mängu nüüd juba teise mängija asemele. Vahetust võib sooritada ajal mil pall on mängus või mängust väljas.
- 7.6. Juhul kui väravavaht puutub palli uuesti pärast palli käest andmist enne, kui pall on puudutanud vastasmängijat, määratakse vabalööki vastasvõistkonna kasuks.
- 7.7. Penaltikoht märgitakse väravapostide keskkohast 6 m kaugusele karistusala joonele. Teine penaltikoht märgitakse väravapostide keskkohast 10 meetri kaugusele.
- 7.8. Juhul kui mängija sooritab oma võistkonna neljanda vea, määratakse karistuslööki teisest penalti punktist 10 meetri kauguselt väravast.
- 7.9. Kaitsva võistkonna mängijad peavad asetsema vähemalt 5 meetri kaugusel pallist kui märgitakse nurgalööki, karistuslööki, vabalööki või märgitakse küljejoonest lahti.

8. DISTSIPLINAARKÜSIMUSED

- 8.1. Võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluspaika igale mängule õigeaegselt. Hilinevat võistkonda oodatakse 3 minutit. Selle aja jooksul võistluspaika mittejõudnud võistkonnale arvestatakse loobumiskaotus ning tabelisse märgitakse - : +.
- 8.2. Juhul, kui võistkonnas mängib kaasa diskvalifitseeritud või registreerimata mängija, tühistatakse mängu tulemus ja määrusi rikkunud võistkonnale arvestatakse kaotus. Tabelisse kantakse - : +
- 8.3. Mängija diskvalifitseeritakse automaatselt üheks mänguks pärast igat kolmandat hoiatust.
- 8.4. Mängust eemaldatud mängija on automaatselt diskvalifitseeritud üheks mänguks.
- 8.5. Juhul, kui võistkond lahkub mängu käigus ilma kohtuniku loata väljakult, arvestatakse sellele võistkonnale loobumiskaotus.

- 8.6. Võistluste käigus tekkinud küsimused ja protestid lahendab peakohtunik koos peakorraldajaga. Protest tuleb esitada kirjalikult poole tunni jooksul pärast mängu lõppu.

9. SÜSTEEM

- 9.1. Võistluste süsteem selgub pärast eelregistreerimist.
- 9.2. Kui ühest kõrgkoolist osaleb kaks võistkonda, siis need võistkonnad paigutatakse erinevatesse alagruppidesse.
- 9.3. Alagruppides toimuvad üheringilised turniirid.
- 9.4. Üldine paremusjärjestus alagruppides selgitatakse punktide üldsumma põhjal, kusjuures võit annab 3, viik 1 ja kaotus 0 punkti.
- 9.5. Gruppides kõikide kohtade paremusjärjestuse määramisel võrdselt punktide korral arvestatakse:
- väiksemat antud loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arvu turniiritabelis;
 - suuremat võitude arvu;
 - omavaheliste mängude punkte;
 - omavaheliste mängude väravate vahet;
 - üldist väravate vahet;
 - suuremat löödud väravate arvu
 - loos.
- 9.6. Kohamängudes normaalaja viigilise tulemuse korral otsustatakse võitja penaltitega (kummaski võistkonnast 3 lööjat). Viigilise tulemuse korral lüüakse penalte kuni esimese edu väravani.

10. AUTASUSTAMINE

- 10.1. Esimese koha saavutanud võistkonna liikmetele omistatakse Eesti üliõpilaste meistri nimetus ning autasustatakse karika, medali, diplomi ja meenega. Lisaks saab esimese koha saavutanud võistkond õiguse osaleda üliõpilaste Euroopa üliõpilasmängudel **EUSA Games Itaalias, Salernos 18. juuli – 1. august 2026.**
- 10.2. Teise ja kolmanda koha saanud võistkondade liikmeid autasustatakse karika, medali, diplomi ja meenega.

11. MAJANDAMINE

- 11.1. EASL tasub võistluste tehnilise korraldamisega seotud kulud.
- 11.2. Osavõtjate sõidu- ja ülalpidamiskulud kannavad lähetavad õppeasutused või osavõtjad.
- 11.3. Korraldaja tagab võistluseks palli, soojenduspallid peavad olema võistkonnal endal kaasas.

KINNITAN
„20“. jaanuar 2026 a.



Karl Tereping
EASL arendusjuht