

ERISE juhend

Konto loomine, mängija registreerimine ja litsentsi taotlemine

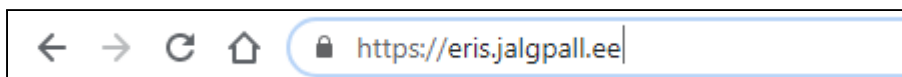
Muudatused

Nimi	Aeg	Kirjeldus
Veiko Kämpura	09.03.2020	Esialgne versioon
Argo Linnaste	04.05.2021	Süsteemi sisenemise kirjelduse täiendamine

1. Kasutuslugude kirjeldus

1.1. Keskkonda sisenemine

Sisesta aadressiribale **eris.jalgpall.ee**



või mine Eesti Jalgpalli Liidu kodulehele (**jalgpall.ee**) ning kliki vasakult menüüribalt ERIS

A screenshot of the Eris website interface. On the left is a dark blue vertical navigation menu with icons for a menu, search (labeled "OTSING"), calendar (labeled "09 MÄRRTS KALENDER"), TV (labeled "OTSE"), a person icon (labeled "ERIS" and highlighted with a red box), and a shopping cart (labeled "FÄNNITOOTED"). The main content area has a blue header with the "Eesti Jalgpalli Liit" logo. Below the logo are two columns: "KOONDISED" with a list of age groups and "VÕISTLUSED" with a list of leagues and tournaments. A section titled "NAISED A-KOONDIS MAAVÕISTLUSED 2020" features a match schedule for 19:00 between "Fääri saared" (with the Faroe Islands flag) and "Eesti" (with the Estonian flag). To the right of the match are icons for information, document, and TV. At the bottom, a dark blue banner reads "VIDEOD | Möödunud aasta esiviisik alustas".

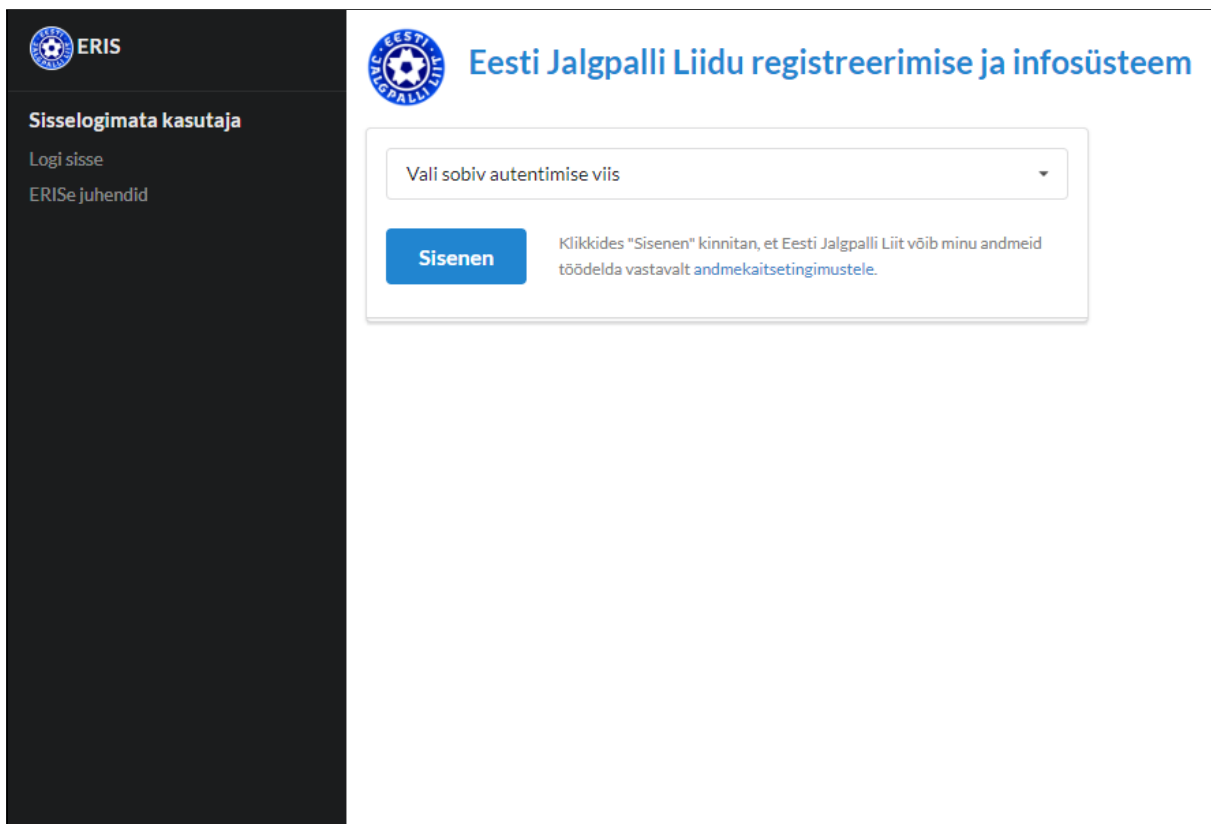
1.2. Sisselogimine

Kliki rippmenüül "Vali sobiv autentimise viis", et valida kas tuvastada end ID kaardi, Mobiil ID või Smart ID abil.

Alaealise isiku konto saab luua vaid isiku lapsevanem/hooldaja, mille järel saab alaealine isik süsteemi siseneda.

- Valides Mobiil ID, tuleb sisestada oma telefoninumber
- Valides Smart ID, tuleb sisestada oma isikukood

Seejärel kliki "Sisenen" ja sisesta PIN1 kood.



The screenshot shows the login interface for the Eesti Jalgpalli Liidu registreerimise ja infosüsteem. On the left is a dark sidebar with the ERISe logo and the text "Sisselogimata kasutaja", "Logi sisse", and "ERISE juhendid". The main content area features the Eesti Jalgpalli Liidu logo and the title "Eesti Jalgpalli Liidu registreerimise ja infosüsteem". Below this is a dropdown menu labeled "Vali sobiv autentimise viis" with a downward arrow. A blue "Sisenen" button is positioned to the left of a disclaimer: "Klikkides 'Sisenen' kinnitan, et Eesti Jalgpalli Liit võib minu andmeid töödelda vastavalt andmekaitsetingimustele."

1.3. Esindatava valik ja lisamine

Esindatava valiku ja lisamise vormi kaudu on võimalik valida aktiivset kasutajat ja luua lapse konto.

Esindatava valiku ja lisamise vormi kuvatakse

- esmakordsel sisselogimisel
- igakordsel sisselogimisel, kui Sinuga on seotud vähemalt 1 laps või klubi esindusõigus
- kui klikid menüüs “Esindatava valik ja lisamine”

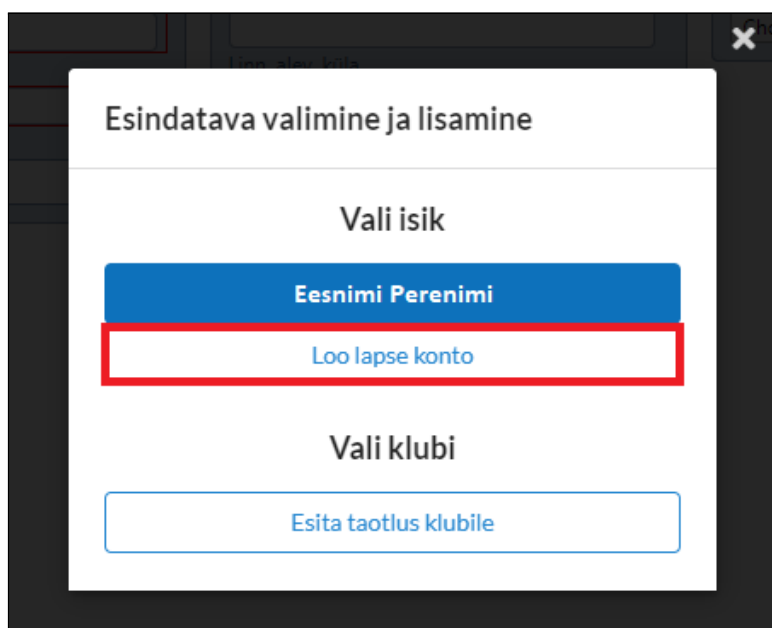


Juhul, kui Sa ei soovi lapse kontot luua ega aktiivset kasutajat valida, siis vormist väljumiseks kliki oma nimele või vormi kohal olevale X-ikoonile.

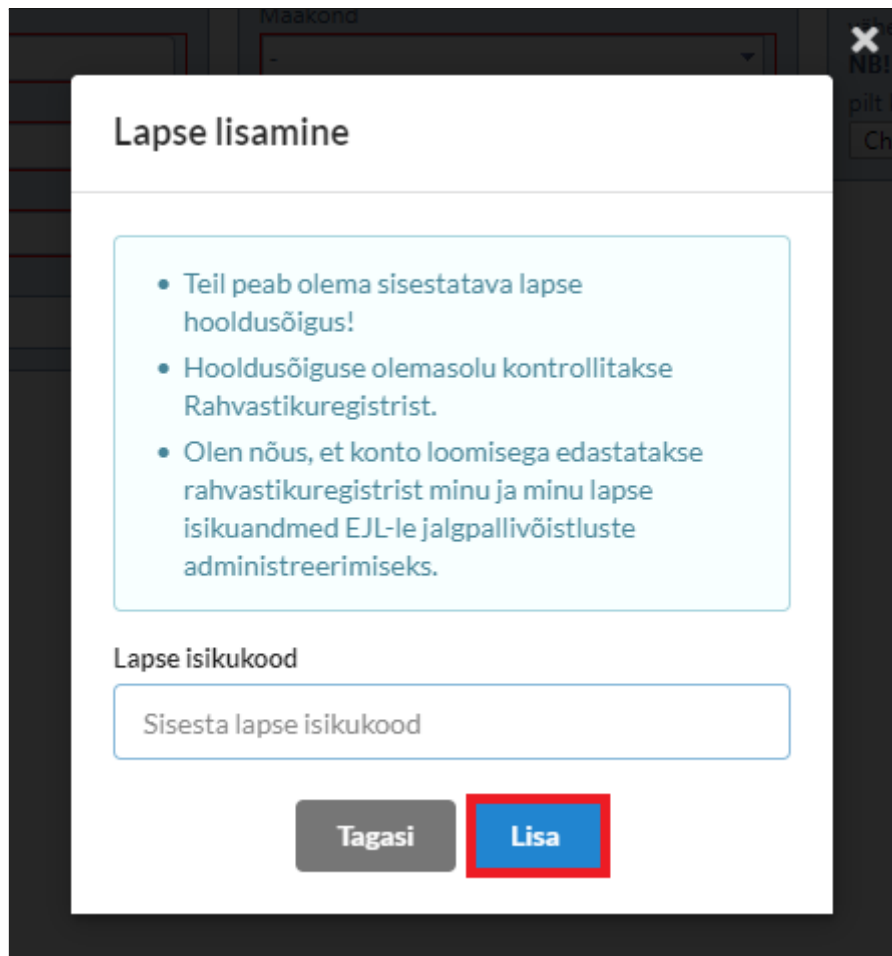
1.3.1. Lapse konto loomine

Lapse konto loomine on vajalik selleks, et saaksid teha ERISes tegevusi oma lapse nimel. Näiteks taotleda lapsele jalgpalluri litsentsi.

Lapse konto loomiseks, kliki “Loo lapse konto”.



Seepeale kuvatakse vormi, kuhu tuleb sisestada lapse isikukood ning seejärel klikkida "Lisa".



Lapse lisamine

- Teil peab olema sisestatava lapse hooldusõigus!
- Hooldusõiguse olemasolu kontrollitakse Rahvastikuregistrist.
- Olen nõus, et konto loomisega edastatakse rahvastikuregistrist minu ja minu lapse isikuandmed EJL-le jalgpallivõistluste administreerimiseks.

Lapse isikukood

Kui lapse lisamine õnnestub, siis määrab süsteem aktiivseks kasutajaks lapse ning kuvab lapse isikuandmete lehte (vt. [Lapse isikuandmete sisestamine](#)).

1.3.2. Kasutaja valimine

Kasutaja valimine on vajalik selleks, et määratleda, kas soovid ERISes tegevusi teha iseenda või oma lapse nimel. Näiteks, kas soovid taotleda jalgpalluri litsentsi iseendale või oma lapsele.

Kasutaja valimiseks kliki isiku (enda või lapse) nimel, kellena soovid ERISes tegevusi teha.

Esindatava valimine ja lisamine

Vali isik

Eesnimi Perenimi

Lapse Nimi

Loo lapse konto

Vali klubi

Esita taotlus klubile

Pärast kasutaja valimist tuleb esmalt vaadata üle ja vajadusel täiendada oma (vt. [Enda isikuandmete sisestamine](#)) või lapse isikuandmeid (vt. [Lapse isikuandmete sisestamine](#)).

1.4. Isikuandmete sisestamine

Esmakordsel sisselogimisel pöörduv süsteem isikuandmete saamiseks Rahvastikuregistrisse. Isikuandmed edastatakse Eesti Jalgpalli Liidule jalgpallivõistluste administreerimiseks.

1.4.1. Enda isikuandmete sisestamine

Süsteem kuvab ning palub üle vaadata ja vajadusel täiendada järgmiseid isikuandmeid.

- Kontaktandmed - andmete muutmiseks kliki "Muuda"
 - E-post
 - Telefon
 - Aadress - sellele aadressile postitatakse ajakiri "Jalka", kui litsentsi ostmisel valid, et soovid ajakirja saada
- Foto - foto lisamiseks kliki "Lisa foto"
 - ilma fotota ei ole võimalik mängijat võistkonda üles anda
- Hariduse andmed - andmete muutmiseks kliki "Muuda"
 - Haridustase
 - Kool

Töölaud

Eesnimi Perenimi

Isikuandmed

Rahvastikuregistri andmed

andmed seisuga 09.04.2020

Isik	Eesnimi Perenimi (Isikukood)
Kodakondsus	Eesti
Sünnikoht	Eesti, Harju Maakond, Tallinn
Isikut tõendav dokument	
Elamisluba/-õigus	

Värskenda

Kontaktandmed

Sisestatud aadressile postitatakse litsentsiomanikule igakuine ajakiri JALKA.

E-post	
Telefon	
Aadress	

Muuda

Foto

Fotot ei ole lisatud. Foto olemasolu on kohustuslik eeldus mängija võistkonda ülesandmiseks.

Lisa foto

Hariduse andmed

Haridustase	
Kool	

Selleks, et klubisse registreerida, peab Sul olema mängija roll. Kui mängija rolli pole, siis menüüs puudub Mängija plokk. Sel juhul on järgmine samm mängija rolli lisamine (vt. [Mängija rolli lisamine](#)).

1.4.2. Lapse isikuandmete sisestamine

Süsteem kuvab ning palub üle vaadata ja vajadusel täiendada järgmiseid isikuandmeid.

- Lapse kontaktandmed - andmete muutmiseks kliki “Muuda”
 - E-post
 - Telefon
 - Aadress - sellele aadressile postitatakse ajakiri “Jalka”, kui litsentsi ostmisel valid, et soovid ajakirja saada
- Lapse foto - foto lisamiseks kliki “Lisa foto”
 - ilma fotota ei ole võimalik mängijat võistkonda üles anda
- Lapse hariduse andmed - andmete muutmiseks kliki “Muuda”
 - Haridustase
 - Kool

Töölaud

Eesnimi Perenimi

Isikuandmed

Rahvastikuregistri andmed

andmed seisuga 09.04.2020

Isik	Eesnimi Perenimi (isikukood)
Kodakondsus	Eesti
Sünnikoht	Eesti, Harju Maakond, Tallinn
Isikut tõendav dokument	
Elamisluba/-õigus	

Värskenda

Lapse kontaktandmed

Sisestatud aadressile postitatakse litsentsiomanikule igakuine ajakiri JALKA.

E-post
Telefon
Aadress

Muuda

Lapse foto

Fotot ei ole lisatud. Foto olemasolu on kohustuslik eeldus mängija võistkonda ülesandmiseks.

Lisa foto

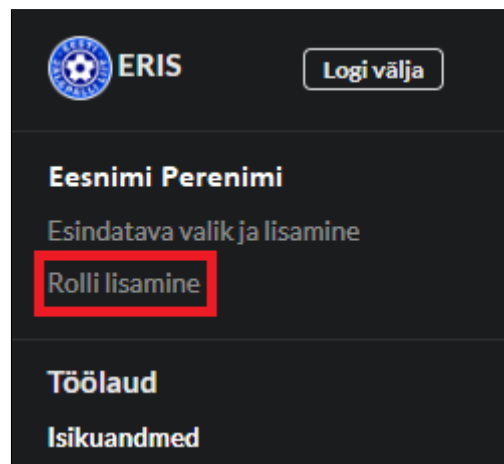
Lapse hariduse andmed

Haridustase
Kool

Selleks, et klubisse registreerida, peab lapsel olema mängija roll. Kui mängija rolli pole, siis menüüs puudub Mängija plokk. Sel juhul on järgmine samm mängija rolli lisamine (vt. [Mängija rolli lisamine](#)).

1.5. Mängija rolli lisamine

Menüü ülaosas kuvatakse mängija nime (pildil: Eesnimi Perenimi), kellele hakatakse rolli lisama. Mängija rolli lisamiseks kliki menüüs “Rolli lisamine”.

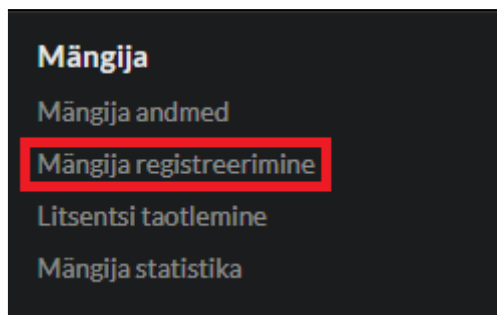


Seepeale avaneb vorm, kust tuleb klõpsata “Mängija” ning seejärel nupul “Lisa”.

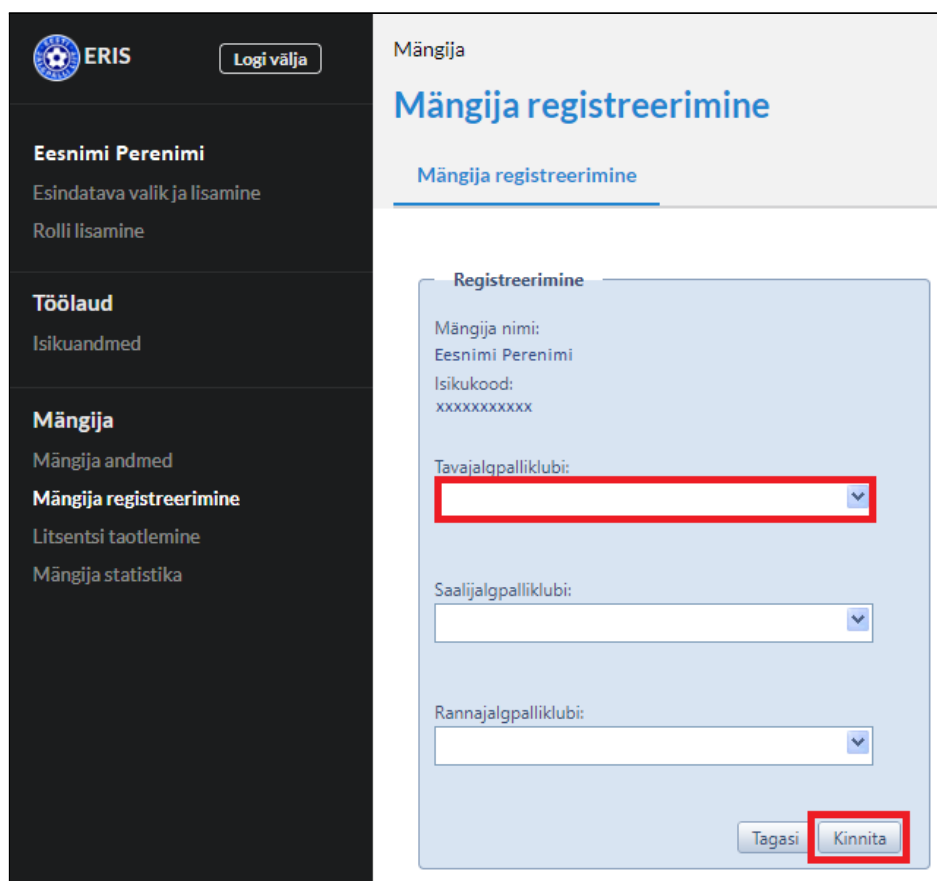
Kui rolli lisamine õnnestub, siis tekib menüüsse juurde mängija plokk, mille kaudu on võimalik mängija klubisse registreerida (vt. [Klubisse registreerimine](#)).

1.6. Klubisse registreerimine

Mängija klubisse registreerimiseks tuleb menüüs mängija andmete ploki klõpsata “Mängija registreerimine”.



Seepeale avaneb leht, kus tuleb valida rippmenüüst, millisesse tavajalgpalliklubisse, saaljalgpalli klubisse või rannajalgpalli klubisse soovitakse registreeruda. Seejärel tuleb klõpsata “Kinnita”.

A screenshot of the "Mängija registreerimine" (Player registration) page. The page has a dark sidebar on the left with navigation options: "Eesnimi Perenimi" (Parent name), "Töölaud" (Dashboard), and "Mängija" (Player) with sub-options "Mängija andmed", "Mängija registreerimine", "Litsentsi taotlemine", and "Mängija statistika". The main content area is titled "Mängija registreerimine" and contains a form with the following fields: "Mängija nimi: Eesnimi Perenimi" (Player name: Parent name), "Isikukood: xxxxxxxxxxxx" (ID code: xxxxxxxxxxxx), "Tavajalgpalliklubi:" (Soccer club) with a dropdown menu highlighted in red, "Saaljalgpalliklubi:" (Indoor soccer club) with a dropdown menu, and "Rannajalgpalliklubi:" (Beach soccer club) with a dropdown menu. At the bottom right of the form are two buttons: "Tagasi" (Back) and "Kinnita" (Confirm), with "Kinnita" highlighted in red.

Pärast edukat registreerimistaotluse esitamist kuvab süsteem teavituse: “Teie registreerimise taotlus on klubile edastatud. Litsentsi taotlemiseks klikki siia.”

Järgmine samm on litsentsi taotlemine (vt. [Litsentsi taotlemine](#)). NB! Seda saab teostada alles pärast seda, kui klubisse registreerimise taotlus on esitatud.

1.7. Litsentsi taotlemine

Kui klubisse registreerimise taotlus on esitatud, siis kuvatakse menüü mängija ploki linki “Litsentsi taotlemine”, millele klikkides avaneb litsentsi taotlemise vorm.

Mängija

Litsentsi taotlemine

Litsentsi taotlemine

Mängija eesnimi:
Eesnimi
Mängija perekonnanimi:
Perenimi
Isikukood:

Soovin ajakirja Jalka igakuist postitust. (NB! Kindlasti vajutage internetipangas 'Tagasi kaupmehe juurde' nupule)

Nõustun järgmiste tingimustega:
Lapsevanemana kinnitan, et:

- täidan FIFA, UEFA, EJL ja klubi põhikirja, juhendeid, direktiive ning nende alusel ja nendega kooskõlas vastu võetud jalgpallialaseid otsuseid;
- olen tutvunud ja kohustun järgima EJL mängijate staatust ja üleminekuid reguleerivat korda;
- minu laps on regulaarselt käinud tervisekontrollis ja tal ei ole vastunäidustusi spordiga tegelemiseks;
- olen teadlik dopinguvastaste ja meetodite kasutamise keelust ning kinnitan, et minu laps nõustub andma dopinguproove vastavalt Eesti dopinguvastastele reeglitele (EDR);
- mina ja minu laps hoidume igasugusest käitumisest, mis kahjustab või võib kahjustada EJL poolt organiseeritud või korraldatud võistluste Ausa mängu põhimõtet vastavalt EJL distsiplinaarmäärusele, ning kohustume tegema EJL-ga täielikku koostööd võitlemaks selliste tegude vastu;

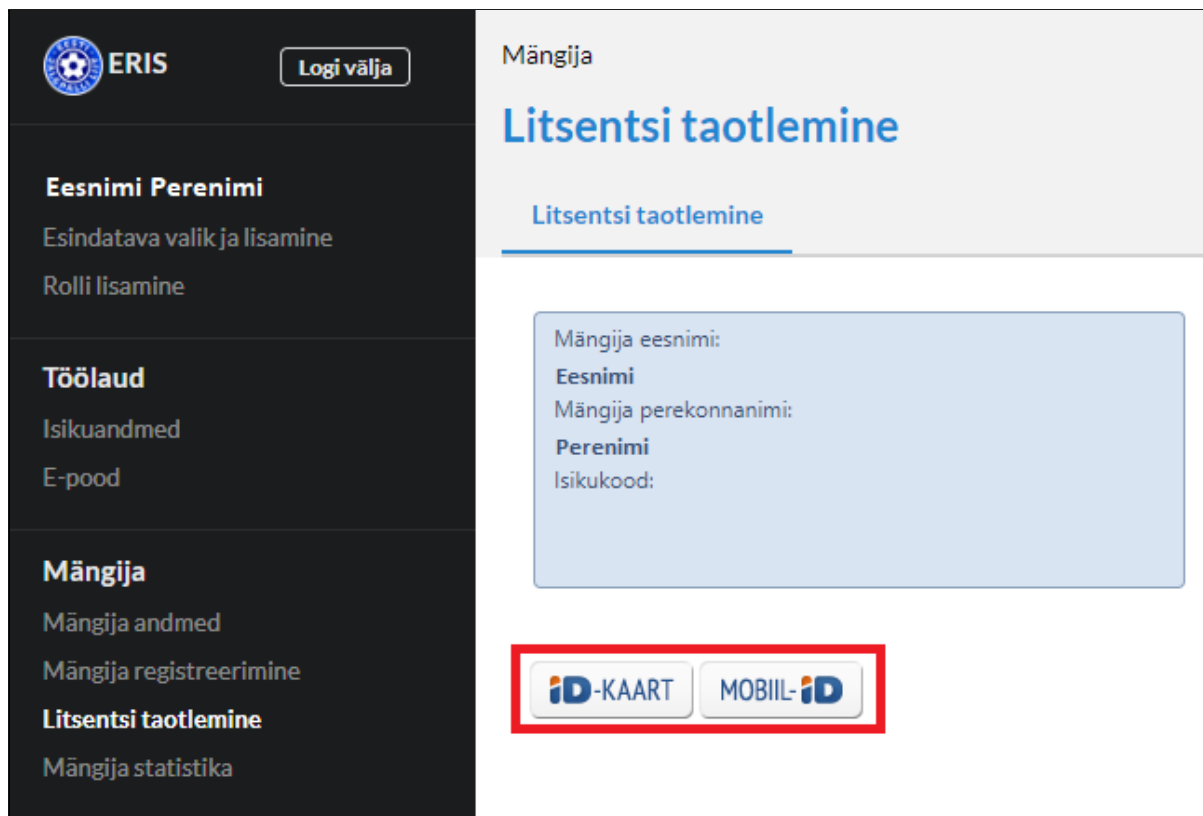
Litsentsi taotlemise vormil on märkeruudud.

- “Soovin ajakirja Jalka igakuist postitust” - märkida juhul, kui soovid igakuist ajakirja oma postkasti
- “Nõustun järgmiste tingimustega” - märkida pärast tingimuste läbilugemisest. Seda märkeruutu täitmata ei ole võimalik litsentsitaotlust esitada.

Pärast tingimuste läbilugemist ja märkeruutude tähistamist tuleb klikkida vormi lõpus nupul “Allkirjasta”. (Vt. [Litsentsi allkirjastamine](#).)

1.7.1. Litsentsi allkirjastamine

Litsentsi allkirjastamise lehel tuleb valida, kas soovid litsentsi allkirjastada ID kaardi või Mobiil ID abil.



The screenshot shows the ERIS website interface for applying for a license. The left sidebar contains the following menu items:

- Eesnimi Perenimi**
 - Esindatava valik ja lisamine
 - Rolli lisamine
- Töölaud**
 - Isikuandmed
 - E-pood
- Mängija**
 - Mängija andmed
 - Mängija registreerimine
 - Litsentsi taotlemine**
 - Mängija statistika

The main content area is titled "Mängija" and "Litsentsi taotlemine". Below the title, there is a form with the following fields:

- Mängija eesnimi:
- Eesnimi**
- Mängija perekonnanimi:
- Perenimi**
- Isikukood:

At the bottom of the form, there are two buttons: "iD-KAART" and "MOBIIL-iD", which are highlighted with a red rectangular border.

Mobiil ID-ga allkirjastamisel tuleb sisestada oma mobiiltelefoni number. Allkirja andmiseks tuleb sisestada PIN2.

Juhul, kui litsentsi eest tuleb tasuda, suunab süsteem Sind edasi litsentsi eest tasumise lehele (vt. [Litsentsi eest tasumine](#)).

Kui litsentsi eest ei tule tasuda, siis suunab süsteem Sind edasi mängija andmete lehele (vt. [Mängija andmete vaatamine](#)).

1.7.2. Litsentsi eest tasumine

Litsentsi eest tasumiseks tuleb valida sobiv pank, klikkides panga logo kõrval nupule “Alusta maksmist”.

Mängija litsentsi maksumus: 30 EUR

	<input type="button" value="Alusta maksmist"/>
	<input type="button" value="Alusta maksmist"/>
	<input type="button" value="Alusta maksmist"/>
	<input type="button" value="Alusta maksmist"/>

Pärast makse teostamist tuleb kindlasti vajutada nuppu “Tagasi kaupmehe juurde”.

Seepeale saadab süsteem kirja isikuandmete lehele märgitud e-posti aadressile. Kirjale manustatakse digitaalselt allkirjastatud jalgpalluri litsents ja tasumist kinnitav arve. Seejärel kuvab süsteem lehte mängija andmetega, kus on kirjas, et litsents on aktiivne (vt. [Mängija andmete vaatamine](#)).

1.8. Mängija andmete vaatamine

Mängija andmete lehte kuvab süsteem pärast edukat litsentsi allkirjastamist (ja vajadusel ostu). Mängija andmete lehele pääseb ligi ka siis, kui klõpsata menüüs "Mängija andmed".

Mängija

Eesnimi Perenimi

Mängija andmed

Tähtjad

Litsents ostetud
10.03.2020 16:58:03

Kindlustuse lõpp

Mängukeeld

Terviseuuringu tõendi kehtivus

Terviseuuringu tõendi kehtivus

Registreerumine

Staatuse
Aktiivne

Tavajalgpalli klubi (Ootel)
Klubi nimi

Saaljalgpalli klubi (Puudub)

Rannajalgpalli klubi (Puudub)

Litsentsi avaldus:

Mängija õigused

Tavajalgpall

Klubi	Algus	Lõpp	Päevi	KTM	Laenul
-------	-------	------	-------	-----	--------

Saaljalgpall

Klubi	Algus	Lõpp	Laenul
-------	-------	------	--------

Rannajalgpall

Klubi	Algus	Lõpp	Laenul
-------	-------	------	--------