



Futsal dómngæsla

- Yfirferð Futsal-knattspyrnulaaganna
- Hagnýtar upplýsingar fyrir dómara
- Bendingar
- Staðsetningar

1

Futsal-knattspyrnulögin

- 1. grein – Leikvöllurinn
- 2. grein – Boltinn
- 3. grein – Fjöldi leikmanna
- 4. grein – Búnaður leikmanna
- 5. grein – Dómararnir
- 6. grein – Hinir í dómarateyminu
- 7. grein – Leiktíminn
- 8. grein – Upphaf leiks og leikur hafinn að nýju
- 9. grein – Boltinn í og úr leik
- 10. grein – Hvernig úrslit leikja ráðast
- 11. grein – Rangstaða
- 12. grein – Leikbrot og óviðeigandi hegðun
- 13. grein – Aukaspyrnur
- 14. grein – Vítaspyrna
- 15. grein – Innspyrna
- 16. grein – Markkast
- 17. grein – Hornspyrna
- Aðferðir til að ákvarða sigurvegara
- Boðvangurinn
- Bendingar dómara og aðstoðardómara

2

1. grein - Leikvöllurinn

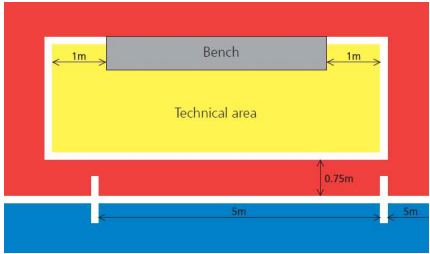
- 40 m á lengd, 20 m á breidd
- 6 m vítateigur
- Vítamerki á 6 m
- 10 metra merki
 - Tvö merki 5 m til hvorrar áttar sýna lágmarksfjarlægð annarra leikmanna en spyrnandans
- Skiptisvæðin 5 m frá miðlínu
 - 5 m að lengd
 - Svæðið fyrir framan tímavarðarborðið skal vera autt



3

Boðvangur og skiptisvæði

- Skiptisvæðið og boðvangur byrja 5 m frá miðlínu vallar
- Varamannabekkur 6 m frá miðlínu
- Þar sem pláss er nægt skal gæta þess að hafa amk 75 cm frá hliðarlínu vallar auða fyrir dómara leiksins
 - Þar sem pláss er af skornum skammti skal gæta þess að aðilar á varamannabekk trufla ekki störf dómara



4

2. grein - Boltinn

- Stærð nr. 4
 - Samt með svipaða þyngd og stærð nr. 5
- Skoppar allt að 30% minna en hefðbundinn fótbolti

5

3. grein - Fjöldi leikmanna

- Lið er skipað 5 leikmönnum
 - þar af skal einn vera markvörður
- Varamenn mega vera 9 alls
 - Þeir skulu vera í vestum á varamannabekkknum
- Leikur getur ekki hafist ef annað hvort liðið er skipað færri en 3 leikmönnum
- Leik skal slitið ef annað hvort liðið er skipað færri en 3 leikmönnum á leikvöllum
- Skiptingar fara þannig fram:
 - Eru fyrir framan boðvanginn
 - Varamaðurinn sem ætlar að koma inná bíður tilbúinn, í vesti, þar til leikmaðurinn sem hann ætlar að skipta við kemur útaf
 - Skiptingunni telst lokið þegar varamaðurinn hefur **rétt** leikmanninum sem kemur útaf vestið (hand to hand)
 - Sé varamaður að koma inná í staðinn fyrir meiddan leikmann, skal varamaðurinn rétta varadómaranum vestið áður en hann kemur inn á leikvöllinn
 - Leikur er **EKKI** stöðvaður til að skipta um markvörð

6

4. grein - Búnaður leikmanna

- Eins og í 11 manna fótbolta
 - Treyja
 - Stuttbuxur (aðskildar frá treyju)
 - Legghlífar (ekki gefa afslátt!!)
 - Sokkar
 - Skór
 - Innanhússkór með gúmmísóla eða svipaða sóla (sem skilja ekki eftir sig strik á gólfinu)
 - **Varamenn skulu vera í vestum**

7

5. grein - Dómararnir

- Dómararnir dæma leikinn saman!
 - **Þetta snýst um samvinnu og traust!**
- Báðir nota flautu og spjöld
- Dæma báðir á leikbrot nærri sér
- Ef dómararnir eru ósammála um dóm, gildir ákvörðun dómara 1
 - Dómari 2 er skráður sem Aðstoðardómari 1 í KSÍ-kerfinu
- Einungis dómari 1 getur slitið leik, ekki dómari 2
 - **Komi til þess**

8

6. grein - Hinir í dómarateyminu

- **Tímavörðurinn**
 - Setur leikklukkuna í gang þegar knötturinn er kominn í leik
 - Stöðvar leikklukkuna þegar knötturinn er úr leik
 - Þ.e. þarf að hafa mjög góðan start/stopp fingur
 - Setur mörk og uppsöfnuð leikbrot upp á leikklukkuna
 - Hefur umsjón með liðs-leikhléum
 - Hefur umsjón með 2 mínútna virka refsitímanum
 - Eftir að leikmanni hefur verið vikið af leikvelli
- **Varadómari**
 - Heldur skrá yfir öll uppsöfnuð leikbrot
 - Gefur til kynna með bendingu þegar lið fremur fimmtá uppsafnaða leikbrot í hvorum hálfleik
 - Gefur til kynna með bendingu þegar liði er veitt liðs-leikhlé
 - Skráir niður markaskorara
 - Skráir niður spjöld
 - Skráir niður þátttakendur leiksins
 - Skráir niður þá 10 leikmenn sem eru inni á leikvelli við lok fyrri hálfleiks!
 - Sér um agastjórn á boðvöngunum
 - Gefur dómurum merki ef mistök verða við agarefsingar eða ef leikbrot er framið án þeirrar vitundar
 - Lokaákvörðunin er samt sem áður alltaf í höndum dómara!
 - Leysir hlutverk dómara 2 af hólmum ef annar hvor dómari meiddist eða verður óleikfær

9

7. grein - Leiktíminn

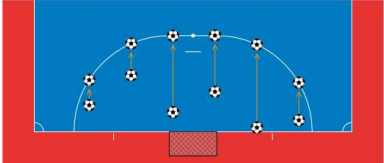
- Leikurinn er öllu jafna 2 x 20 mínútur
 - Við spilum 2 x 8 mínútur í riðlakeppni
- Leiktíminn er stöðvaður í hvert skipti sem boltinn er úr leik
 - Boltinn fer útaf leikvelli
 - Boltinn hæfir loft íþróttahússins
 - Dómararnir flauta og stöðva leik
- Leiktíminn er settur í gang þegar boltinn er kominn í leik
 - Eftir að spyrnur/markkast hafa verið rétt framkvæmd!
- Lið eiga rétt á einu liðs-leikhléi í hvorum hálfleik venjulegs leiktíma
 - Á **ekki** við í riðlakeppni Íslandsmótisins!!
 - Lið getur óskað eftir leikhléi hvenær sem er
 - Leikhléið er veitt næst þegar boltinn er úr leik og liðið sem bað um leikhléið á að hefja leik að nýju
- Hálfleikur skal ekki vera lengri en 15 mínútur
 - *Í riðlakeppni skal hálfleikur vera ekki lengri en 1-2 mínútur!*
- **Í lok hvors hálfleiks skulu dómarar fylgjast vel með boltanum, þar sem leik er ekki lokið fyrr en boltinn hefur verið stöðvaður!**
 - Hafid í huga að skot/sending í átt að marki rétt áður en leikklukkan hljóðar þýðir að leik er ekki enn lokið!
 - Leik er ekki lokið fyrr en boltinn hefur verið stöðvaður – LÖGLEGA!
 - Útileikmenn mega því ekki stöðva boltann með höndum!

10

KSI

8. grein - Upphaf leiks og leikur hafinn að nýju

- Hlutkesti er varpað fyrir leik
 - Sigurvegari velur vallarhelming
 - Hinir hefja leik
- **Hægt er að skora beint í mark mótherja úr upphafsspyrnu**
 - Hornspyrna dæmd ef skorað er beint í eigið mark
- Upphafsspyrna:
 - Er tekin við upphaf leiks
 - Er tekin eftir að mark hefur verið skorað
 - Er tekin við upphaf síðari hálfleiks
 - Er tekin við upphaf hvort hálfleiks framlengingar (sé leikið til þrautar)
- Boltinn látinn falla (boltafall)
 - Svipað og í 11 manna boltanum, nema:
 - Sóknarmaður hafi síðast snert boltann og boltinn er inni í vítateig andstæðinganna þegar leikur var stöðvaður
 - Boltinn er þá færður beint út fyrir vítateig út frá endalínu



11

KSI

9. grein - Bolti í og úr leik

- Boltinn er í leik þegar upphafsspyrna, innspyrna, hornspyrna, aukaspyrna, vítaspyrna, markkast eða boltafall hefur verið framkvæmt rétt
- Boltinn er úr leik þegar:
 - hann fer allur út fyrir hliðar- eða endalínu
 - dómarnir hafa stöðvað leik
 - hann hæfir loft hússins
- Ef boltinn hæfir loft hússins:
 - skal lið mótherjanna taka innspyrnu frá hliðarlínu næst þeim stað sem boltinn hæfði loftið

12

10. grein - Hvernig úrslit leikja ráðast

- Mark er skorað þegar boltinn fer allur inn fyrir marklínu, á milli marksúlna og undir þverslá, án þess að sóknarliðið hafi brotið af sér.
 - Markkast er dæmt ef markvörður kastar boltanum beint í mark mótherja

13

11. grein - Rangstaða

Það er ekki
rangstaða
í Futsal 😊

14

12. grein - Leikbrot og óviðeigandi hegðun

- Bein aukaspyrna er dæmd ef leikmaður fremur eitthvert eftirfarandi sjö atriða ógætilega, gáleysislega eða á of harkalegan hátt:
 - sparkar eða gerir tilraun til að sparka í mótherja
 - bregður mótherja
 - stekkur á mótherja
 - ræðst á mótherja
 - slær eða gerir tilraun til að slá mótherja
 - tæklar mótherja
 - hrindir mótherja
- Bein aukaspyrna er einnig dæmd ef leikmaður:
 - heldur mótherja
 - hrækir að mótherja
 - handleikur boltann viljandi
 - nema markvörður innan eigin vítateigs

15

A direct free kick is awarded if a player commits any of the following offences against an opponent in a manner considered by the referees to be careless, reckless or using excessive force:

- charges
- jumps at
- kicks or attempts to kick
- pushes
- strikes or attempts to strike (including head-butt)
- tackles or challenges
- trips or attempts to trip

If an offence involves contact, it is penalised with a direct free kick or penalty kick.

- "Careless" is when a player shows a lack of attention or consideration when making a challenge or acts without precaution. No disciplinary sanction is needed.
- "Reckless" is when a player acts with disregard to the danger to, or consequences for, an opponent and must be cautioned.
- "Using excessive force" is when a player exceeds the necessary use of force and/or endangers the safety of an opponent and must be sent off.

A direct free kick is also awarded if a player commits any of the following offences:

- a handball offence (except for the goalkeeper within their penalty area)
- holding an opponent
- impeding an opponent with contact
- biting or spitting at someone on the team lists or a match official
- throwing/kicking an object at the ball, an opponent or a match official, making contact with the ball with a held object, or deliberately moving the goal such that the goal makes contact with the ball

All of the offences listed in this section count as accumulated fouls.

16

HSI

Handling the ball

For the purposes of determining handball offences, the upper boundary of the arm is in line with the bottom of the armpit.

Not every touch of a player's hand/arm with the ball is an offence.


17

HSI

12. grein - Leikbrot og óviðeigandi hegðun

- Óbein aukaspyrna er dæmd liði mótherjanna ef markvörður fremur eitthvert eftirfarandi leikbrota:
 - hefur vald á boltanum, hvort sem er með höndum eða fótum, á eigin vallarhelmingi í meira en 4 sekúndur
 - eftir að hafa sent frá sér boltann, snertir boltann aftur á eigin vallarhelmingi **eftir viljandi sendingu samherja** áður en boltinn hefur snert mótherja
 - snertir eða leikur boltanum með höndum innan eigin vítateigs eftir að samherji hefur viljandi spyrnt boltanum til hans
 - snertir eða leikur boltanum með höndum innan eigin vítateigs eftir að hafa fengið boltann beint úr innspyrnu frá samherja
- Óbein aukaspyrna er einnig dæmd ef leikmaður:
 - leikur með háskalegum hætti í návígi við mótherja
 - hindrar för mótherja
 - kemur í veg fyrir að markvörður geti losað sig við boltann úr höndunum
 - fremur gegn samherja eitthvert hinna 9 leikbrota sem refsað er fyrir með beinni aukaspyrnu
 - brýtur gegn Futsal-knattspyrnureglunum á hvern annan hátt en áður hefur verið nefnt í 12. grein eða hverri annarri grein, þar sem leikur er stöðvaður til að áminna eða vísa leikmanni af leikvelli

18



12. grein - Leikbrot og óviðeigandi hegðun Áminningarverð leikbrot

- Leikmaður er áminntur ef hann fremur eitthvert eftirfarandi leikbrota:
 - gerist sekur um óíþróttamannslega framkomu
 - hefur uppi mótmæli með orðum eða látæði
 - brýtur Futsal-knattspyrnulögin itrekað
 - tefur að leikur geti hafist að nýju
 - virðir að vettugi tilskilda fjarlægð þegar leikur hefst að nýju með hornspyrnu, aukaspyrnu eða innspyrnu (varnarmaður)
 - kemur inn á eða kemur aftur inn á leikvöllinn án leyfis dómaranna eða býtur gegn framkvæmd innáskiptingar
 - fer viljandi af leikvelli án leyfis dómaranna
- Varamaður er áminntur ef hann fremur eitthvert eftirfarandi leikbrota:
 - gerist sekur um óíþróttamannslega framkomu
 - hefur uppi mótmæli með orðum eða látæði
 - tefur að leikur geti hafist að nýju
 - kemur inn á leikvöllinn með því að brjóta gegn framkvæmd innáskiptingar

19



12. grein - Leikbrot og óviðeigandi hegðun Leikbrot sem leiða til brottvísunar

- Leikmanni eða varamanni skal vísað af leikvelli ef hann fremur eitthvert eftirfarandi leikbrota:
 - gerist sekur um alvarlega grófan leik
 - gerist sekur um ofsalega framkomu
 - hrækir að mótherja eða hverjum öðrum sem er
 - hefur af liði mótherja mark eða augljóst marktækifæri með því að handleika boltann viljandi (nema markvörður innan eigin vítateigs)
 - hefur augljóst marktækifæri af mótherja, sem er á leið að marki með leikbroti sem refsað er fyrir með beinni aukaspyrnu eða vítaspyrnu
 - notar særandi, móðgandi eða svívirðilegt orðbragð og/ eða látbragð
 - hlýtur aðra áminningu í sama leiknum
- Varamanni skal vísað frá leikvangi ef hann fremur eftirfarandi leikbrot:
 - hefur af liði mótherja mark eða augljóst marktækifæri

20

12. grein - Leikbrot og óviðeigandi hegðun Brottvísanir - refsitími

- Leikmaður sem fengið hefur brottvísun má ekki taka frekari þátt í leiknum. Þó má varamaður koma í hans stað:
 - eftir að tvær virkar mínútur af leiktíma hafa liðið frá brottvísun
 - ef mótherji skorar mark áður en refsitíminn rennur út
 - hins vegar helst fjöldi leikmanna óbreyttur ef jafnt er í liðum (bæði lið hafa misst mann útaf með brottvísun)
 - bæði lið með 4 leikmenn inn á
 - bæði lið með 3 leikmenn inn á
 - sé annað liðið einungis með 3 leikmenn inn á og mótherji skorar mark, má liðið aðeins bæta við einum leikmanni, þótt hitt liðið sé fullskipað
- Skori fámennara liðið mark, helst fjöldi leikmanna óbreyttur!

21

13. grein - Aukaspjrnur

- Aukaspjrnur eru ýmist beinar eða óbeinar
- Allir mótherjar skulu vera a.m.k. 5 m frá
- Spjrnandi hefur 4 sekúndur til að framkvæma spjrnuna

22

13. grein - Aukaspurnur Uppsöfnuð leikbrot

- Allar beinar aukaspurnur og vítaspurnur eru uppsafnanleg leikbrot!
- Lið má stilla upp varnarvegg í fyrstu 5 beinu aukaspurnum í hvorum hálfleik (*fyrstu 3 aukaspurnum í riðlakeppni*)
- Frá og með sjöttu (*ffórðu*) beinu aukaspurnu:
 - fær mótherji frítt skot af 10 metra merkinu
 - ef leikbrotið er nær marki en 10 metra merkið og fyrir utan vítateig, fær sóknarliðið val um spurnu frá brotstað eða 10 metra merki
 - varnarliðið má ekki stilla upp varnarvegg!
 - allir leikmenn aðrir en spyrnandinn og markvörðurinn til varnar eiga að vera a.m.k. 5 m frá og fyrir aftan boltann
 - spyrnandinn verður að vera auðgreindur
 - dómari sem sér um framkvæmd spyrnunnar skal benda markverðinum á spyrnandann skýrt og greinilega
 - spyrnandinn verður að skjóta til að skora!
 - óheimilt að senda til samherja
 - markvörðurinn til varnar verður að vera a.m.k. 5 m frá

23

14. grein - Vítaspurna

- Spyrnandinn verður að vera auðgreindur
 - Dómari sem sér um framkvæmdina skal benda markverðinum á spyrnandann skýrt og greinilega
- Markvörðurinn verður að vera á marklínunni þar til spyrnan hefur verið tekin
- Aðrir leikmenn skulu vera a.m.k. 5 m frá boltanum og fyrir aftan hann

24

15. grein - Innspyrna

- Er tekin á hliðarlínunni eða allt að 25 cm beint út frá hliðarlínunni, fyrir utan leikvöllinn
- Spyrnandinn á að vera með annan fótinn á hliðarlínunni eða fyrir utan leikvöllinn
 - stígi spyrnandinn í fótinn inn á leikvöllinn, er innspyrnan dæmt af af liðinu hans
- Spyrnandinn hefur 4 sekúndur til að framkvæma spyrnuna
- Mótherjar skulu vera a.m.k. 5 m frá

25

16. grein - Markkast

- Boltanum er kastað í leik innan eigin vítateigs
- Mótherjar eiga að vera fyrir utan vítateig, þar til boltinn er kominn í leik
- Markvörðurinn hefur 4 sekúndur til að koma boltanum í leik
- Markvörðurinn má ekki snerta boltann aftur á eigin vallarhelmingi eftir viljandi sendingu samherja fyrr en boltinn hefur snert mótherja!
- Boltinn er kominn í leik þegar honum hefur verið kastað rակleitt út fyrir vítateiginn

26

17. grein - Hornspyrna

- Hornspyrnan er tekin innan hornbogans (25 cm)
- Varnarmenn skulu vera a.m.k. 5 m frá hornboga
 - 5,25 m frá horninu
- Spyrnandinn hefur 4 sekúndur til að framkvæma hornspyrnuna
 - Annars er mótherjunum dæmt markkast

27

Bendingar dómara

-bendingar sem aðeins annar af dómurunum gefur-



Upphafsspyrna/leikur hafinn að nýju



Leikhlé



Innspyrna (1)



Innspyrna (2)



Bein aukaspyrna/vítaspyrna



Hornspyrna (1)




Hornspyrna (2)

28


KSI

Bendingar dómara


-bendingar sem aðeins annar af dómurunum gefur-




Óbein aukaspyrna



Markkast (1)



Markkast (2)




Fimmta uppsafnaða leikbrot

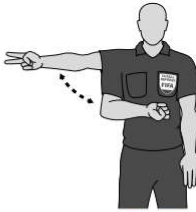
29

KSI


Bendingar dómara - tímatalning




(Step I)




(Step II)



(Step III)



(Step IV)



(Step V)

30

KSI

Bendingar dómara


-bendingar sem aðeins annar af dómurunum gefur-



Hagnaður eftir uppsafnað leikbrot




Hagnaður eftir önnur leikbrot



Uppsafnað leikbrot eftir að hagnaði hefur verið beitt (1)




Uppsafnað leikbrot eftir að hagnaði hefur verið beitt (2)




Áminning (gult spjald)



Brottvísun (rautt spjald)



Uppsafnað leikbrot eftir að hagnaði hefur verið beitt (3)



Uppsafnað leikbrot eftir að hagnaði hefur verið beitt (4)


31

KSI


Bendingar dómara

Bending beggja dómara þegar leikur hefst að nýju


Bendingar aðstoðardómara



Óbein aukaspyrna



Leiklé



Fimmta uppsafnaða leikbrot

32



Hollráð til dómara

- Breytingar og frávik
- Hollráð fyrir Futsal dómara
- Samstarf Futsal dómara
- Punktur um staðsetningar Futsal dómara

33

Breytingar og frávik

- Varamenn mega vera 9
 - Alls 14 leikmenn
- Leiktíma er ekki lokið fyrr en boltinn stöðvast (eða hefur verið stöðvaður)
 - Gildir engu hver snerti hann síðast
 - Niðurstaða verður að fást
 - Hægt að skora mark með því að spyrna boltanum áður en leikklukkan gellur
 - Dómarar verða að fylgjast vel með leikmönnum og knetti
 - Leikbrot gæti varðað brottvísun (RUPL)

34

Breytingar og frávik

- Riðlakeppnin:
 - Hraðmótsfyrirkomulag
 - 2 leikdagar
 - Leiktími 2 x 8 mínútur
 - Stutt leikhlé
 - Engin liðs-leikhlé
 - Refsitími 2 mínútur!
 - Fjöldi uppsafnaðra leikbrota fækkar í **3** leyfileg leikbrot
 - *10 m víti eða aukaspyrna án varnarveggs byrjar frá og með 4 leikbroti í hvorum hálfleik!*
 - Hafíð í huga að hvetja leikmenn til að vera snöggir við allar framkvæmdir!
 - Látið liðin vita fyrir leik
 - Kallið leikmenn til ykkar
 - Munnleg aðvörun ef lið sýnir merki þess að tefja
 - Við greinileg merki þess að verið sé að tefja:
 - Kallið til leikmanns
 - Hefjið talningu
 - Hafíð í huga að eftir að leyfilegur tími er liðinn, má ekki gefa hinu liðinu slaka!

35

Hollráð fyrir Futsal-dómara

- Látið leikinn fljóta
 - Lykilatriði í futsal er að leyfa leiknum að fljóta. Eðli futsal er hraður leikur.
 - Grípið þó inni þegar á þarf að halda.
- Samræmi í beitingu laganna
 - Forðist að dæma minna eftir 5. leikbrot, halda samræmi í refsingum og brotum fyrir og eftir 5. leikbrot.
- Rennitæklingar
 - Eru núna leyfðar og samþykktur hluti af leiknum
 - Hafíð þó í huga hraða, stefnu og ásetning rennitæklingarinnar!
- Hindrun
 - Hafíð í huga að hindrun er bæði hægt að refsa fyrir með beinni og óbeinni aukaspyrnu
- Hagnaður
 - Varist að beita of miklum hagnaði í byrjun!
 - Reynið fyrst að komast í snertingu við leikinn áður en farið er að beita hagnaði
 - Sé hagnaði beitt, telur leikbrotið sem uppsafnað samt sem áður!
 - Gefið til kynna fjölda uppsafnaðra leikbrota **um leið** og boltinn er næst úr leik
 - Sé lið komið með 5 leikbrot á sig er besti hagnaður mótherjanna oftast að dæma aukaspyrnu!

36

Hollráð fyrir Futsal-dómara

- **Augljósu marktækifæri rænt**
 - Ef augljósu marktækifæri er rænt með viljandi hendi, hvort sem er fyrir innan eða utan vítateig, **verður** að reka brotlega leikmanninn af velli!
 - Hafið þessi atriði í huga við ákvarðanatöku á augljósu marktækifæri:
 - Gerð og ásetningur leikbrots
 - Möguleiki á stjórn knattar
 - Stefna og hraði sóknarmanns
 - Fjarlægð frá marki
 - Staðsetning varnarmanna
 - Markvarðar líka!
- **Ágengni** (fjarlægð ekki virt)
 - Sé leikmaður nær spyrnu en hann á að vera og snerti boltann í kjölfarið, ber að áminna hann
 - Snerti hann hins vegar ekki boltann, skal ekki áminna
 - Hins vegar skal dæma óbeina aukaspyrnu ef hann hefur áhrif á útkomu spyrnunnar með framferði sínu.
 - Hafið í huga að leikmaðurinn þarf að vera **viljandi** fyrir spyrnunni!

37

Samstarf Futsal-dómara: Gátlisti

- **Áður en leikur hefst ber dómurum að fara yfir samstarfið í leiknum:**
 - Hvernig á að halda augnsambandi
 - Hvernig á að fylgjast með leikbrotum á svæði hvors annars
 - Hvernig á að fylgjast með mögulegum vítaspyrnum nær hvorum dómara
 - Hvernig á að fylgjast með atvikum á mörkum vítateigsins: innan- /utan teigs
 - Hvernig á að fylgjast með markvörðunum
 - Hvernig á að fylgjast með leikbrotum utan sjónsviðs dómara (olnbogar t.d.)
 - Hvernig á að fylgjast með ofsafenginni framkomu utan sjónsviðs dómara
 - Hvernig á að taka á hópamyndunum /-mótælum
 - Hvernig á að ráðfærast við hvorn annan
 - Hvernig á að benda hinum dómara á augljós mistök við agarefsingu
- Hvernig á að forðast að benda í kross, þar sem það getur leitt til vandræða
- Hvernig á að fylgjast með og bregðast við mark skorað / mark ekki skorað atvikum
- Hvernig á að fylgjast með framkvæmd hornspyrna: ábyrgð leiðandi/fylgjandi dómara
- Hvernig á að fylgjast með framkvæmd innspyrna: ábyrgð leiðandi/fylgjandi dómara
- Hvernig á að fylgjast með framkvæmd markkasta: ábyrgð leiðandi/fylgjandi dómara
- Hvernig á að stjórna markkasti nærri vítateigslínu: innan- /utanteigs
- Hvernig á að taka á ólöglegum skiptingum
- Hvernig á að taka á töfum við að hefja leik að nýju
- Hvernig á að samræma upphafsspyrnu
 - Staða dómara og leikmanna

38

Samstarf Futsal-dómara: Gátlisti

- Áður en leikurinn hefst, ber dómurum að kanna að:
 - þeir hafi meðferðis spjöld, flautu og pening fyrir hlutkesti
 - búnaður leikmanna sé réttur: legghlífar, engir hættulegir hlutir o.s.frv.
 - þeir hafi keppnisboltana og þeir standist kröfur 2. greinar
 - netin í mörkunum séu í góðu standi
 - allar auglýsingar séu í samræmi við Futsal-knattspyrnulögin
 - gildir meira í úrslitakeppninni
- Áður en seinni hálfleikur hefst, skulu dómarar ganga úr skugga um að netin í mörkunum séu enn í góðu standi

39

Hlaupaleiðir og staðsetningar


- Þið vinnið saman sem lið!
- **Augnsamband!**
- Þið hlaupið eftir **allri** hliðarlínunni!
- Hafið leikinn á milli ykkar.
- Gott að miða við að sá dómari sem fær innspyrnu sín megin sé orðinn sóknardómari, hinn tekur sér þá stöðu sem varnardómari.
- Skiptið eins oft um stöðu sem sóknar- og varnardómari og þið getið.
 - Notið vítt skálínukerfi (sjá myndir).

40

KSI

Staðsetningar í upphafsspyrnu

- Dómarinn nær varamannabekkjunum tekur sér stöðu við miðlínu
- Dómarinn fjar tekur sér stöðu í línu við næst aftasta varnarmann hins liðsins



41

KSI

Staðsetningar í markkasti

- Annar af dómurunum tekur sér stöðu við vítateig liðsins sem tekur markkastið
- Hinn dómarinn tekur sér stöðu í línu við næst aftasta varnarmann hins liðsins

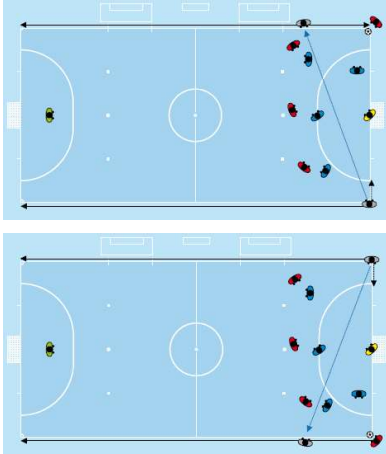


42

KSI

Staðsetningar í hornspyrnu

- Dómarinn nær þeim stað sem taka á hornspyrnuna fylgist með, á hliðarlínunni u.þ.b. 5 m frá horninu, því hvort boltinn sé rétt staðsettur og varnarmenn a.m.k. 5 m frá
- Hinn dómarinn tekur sér stöðu á endalínu og fylgist með því hvort boltinn fari útaf vellinum eða inn í markið



43

KSI

Staðsetningar í aukaspyrnum

- Hafið í huga staðsetningu aukaspyrnunnar

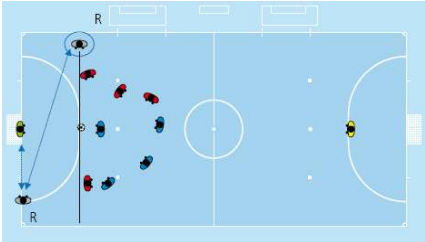


44

HSI

Staðsetning í vítaspyrnu

- Annar af dómurinum tekur sér stöðu í línu við vítamerkið og fylgist með framkvæmd spyrnunnar
 - Oftast sá sem dæmdi vítaspyrnuna/leikbrotið
- Hinn dómari tekur sér stöðu á endalínu



45

HSI

Staðsetning í ytra víti

- Annar af dómurinum tekur sér stöðu í línu við vítamerkið og fylgist með framkvæmd spyrnunnar
 - Oftast sá sem dæmdi aukaspyrnuna/leikbrotið
- Hinn dómari tekur sér stöðu á endalínu

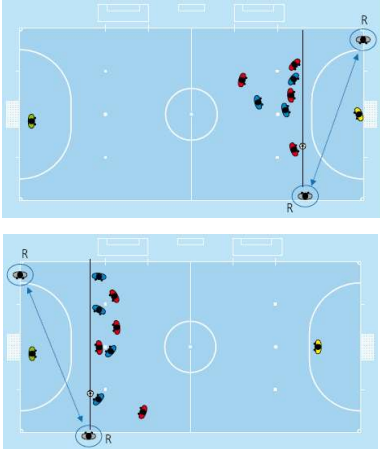


46

HSI

Staðsetning í aukaspyrnu frá og með 6. uppsafnaða leikbroti (spyrna nær marki en ytra víti og fyrir utan vítateig)

- Annar dómari tekur sér stöðu í línu við boltann og fylgist með framkvæmd spyrnunnar
- Hinn dómari tekur sér stöðu við endalínu



47

HSI

Staðsetningar í innspyrnum




48

KSI

Innspyrna sóknarliðs við endalínu mótherja

- Þegar sóknarlið á innspyrnu nálægt endalínu mótherjanna, tekur dómariinn sem er á þeirri hliðarlínu sér stöðu í u.þ.b. 5 m fjarlægð
- Hinn dómariinn tekur sér stöðu á endalínu



49

KSI

Takk fyrir!

50