

---

FUTSAL-knattspyrnulögin

2010/2011

---



***Knattspyrnusamband Íslands***

---

Útgefið af skrifstofu KSÍ í október 2010

## UNDANFARI

Það hafa verið gerðar umtalsverðar breytingar á innihaldi þessarar útgáfu á Futsal-knattspyrnulögum miðað við útgáfuna 2008. Orðalag laganna hefur verið endurskoðað og gaumgæft til þess að styrkja og endurskipuleggja innihald þeirra með það að markmiði að auka samræmi þeirra, einfalda þau og skýra. Mest áberandi breytingin hvað þetta varðar er að nú hefur „Ákvörðunum Alþjóðanefndar“ úr síðustu útgáfu annað hvort verið bætt inni sjálfan texta þeirra lagagreina sem þær áður tengdust eða að þær birtast nú í þeim kafla laganna sem kallast „Túlkun Futsal-knattspyrnulaganna og leiðbeiningar til dómara“. Með þessum nýja og breytta titli vill FIFA Futsal og Strandknattspyrnunefndin undirstrika að jafnvel þó innihald þessa kafla sé ætlað til stuðnings við sjálf Futsal-knattspyrnulög, þá beri skilyrðislaust að framfylgja ákvæðum hans.

Þessu til viðbótar hefur ýmsum grundvallaratriðum, sem áður voru í raun óskrifuð lög íþróttarinnar, án þess þó að þeirra gætti sérstaklega innan Futsal-knattspyrnulaganna, verið bætt við þessa útgáfu til áréttingar.

Að lokum minnir FIFA Futsal og Strandknattspyrnunefndin meðlima- og álfusambönd á að það er þeirra skylda, samkvæmt lögum FIFA, að tryggja að Futsal-knattspyrnulögum sé framfylgt nákvæmlega og stöðuglega á öllum stigum keppni.

## ÁBENDINGAR UM FUTSAL-KNATTSPYRNULÖGIN

### Frávik

Með samþykki viðkomandi knattspyrnusambanda og að því tilskyldu að ekki sé hvikað frá meginreglum þessara knattspyrnulaga, má gera frávik frá lögnum vegna leikja fyrir leikmenn yngri en 16 ára, vegna futsal-knattspyrnu kvenna, vegna futsal-knattspyrnu eldri leikmanna (eldri en 35 ára) og vegna fatlaðra leikmanna.

Eftirfarandi breytingar eru leyfðar:

- stærð leikvallar
- stærð, þyngd og efni knattar
- breidd milli marksúlna og hæð frá jörðu undir þverslá
- leiktími
- leikmannaskipti

Frekari frávik eru aðeins heimil með samþykki dómarasviðs FIFA og FIFA Fustal undirnefndar.

### Karlar og konur

Tilvísanir í karlkyni í Futsal-knattspyrnulögnum, þegar fjallað er um dómaranna, tímavörð, leikmenn, forráðamenn og starfsmenn, eru til einföldunar og eiga við bæði karla og konur.

### Breytingar

Í ljósi umtalsverðra breytinga á byggingu laganna, hefur það verið ákveðið að notast ekki við línu til að tákna breytingar í þessari útgáfu.

### Futsal-knattspyrnulögin á íslensku

Futsal-knattspyrnulögin á íslensku:

Að þessari þýðingu vann Andri Vigfússon, samkvæmt enskri útgáfu FIFA 2010. Stuðst var við þýðingu Andra Vigfússonar, Birkis Sveinssonar og Þorvaldar Ingimundarsonar á Futsal-knattspyrnulögnum frá 2008 og útgáfu Knattspyrnulaganna 2010 á íslensku, unna af Gyfa Þór Orrasyni.

Hefti þetta má ekki afrita með neinum hætti, hvorki með ljósmyndun, prentun, hljóðritun né með rafrænum hætti eða á nokkurn annan sambærilegan hátt, að hluta eða í heild, án leyfis Knattspyrnusambands Íslands.

## 4 EFNISYFIRLIT

### Síða Greinar

5	1 – Leikvöllurinn
12	2 – Knötturinn
14	3 – Fjöldi leikmanna
18	4 – Búnaður leikmanna
20	5 – Dómararnir
24	6 – Aðstoðardómararnir
28	7 – Leiktíminn
31	8 – Upphaf leiks og leikur hafinn að nýju
34	9 – Knöttur í og úr leik
35	10 – Hvernig mark er skorað
36	11 – Rangstaða
37	12 – Leikbrot og óviðeigandi hegðun
41	13 – Aukaspjrnur
49	14 – Vítaspjrna
52	15 – Innspjrna
55	16 – Markkast
57	17 – Hornspjrna
60	Aðferðir til að ákveða sigurvegara
63	Boðvangur
65	Vara aðstoðardómarinn
66	Bendingar dómara og aðstoðardómara

### Yfirborð leikvallarins

---

Leikir ættu að vera leiknir á flötu, sléttu og óhrjúfu yfirborði, mælt er með notkun parkets eða gerviefna, samkvæmt mótareglum. Forðast skal notkun steypu og malbiks.

Gervigrasvellir eru leyfðir í undantekningartilfellum og þá einungis í innanlandskeppnum.

### Merking leikvallar

---

Leikvöllurinn verður að vera rétthyrndur og merktur með línnum. Línurnar tilheyra þeim svæðum sem þær afmarka og verða að vera vel aðgreinanlegar frá lit leikvallarins.

Tvær lengri útlínurnar nefnast hliðarlínur, en tvær þær styttri marklínur.

Miðlína, sem snertir miðpunkt beggja hliðarlína, skiptir leikvöllinum í tvo helminga.

Miðjumerki er sýnt á miðri miðlínu. Hringur með 3 m radíus er merktur umhverfis það.

Setja skal merki utan leikvallar 5 m frá hornboganum, hornrétt á marklínur, til að tryggja að þessi fjarlægð sé virt þegar hornspyrna er tekin. Breidd merkisins er 8 cm.

Tvö auka merki, hvort um sig 5 m til hægri og til vinstri við ytra vítamerkið, skal merkja á leikvöllinn til að gefa til kynna lágmarks fjarlægð sem á að virða þegar spyrna er tekin frá ytra vítamerkinu. Breidd merkisins er 8 cm.

### Stærð

---

Lengd hliðarlínanna verður að vera lengri en lengd marklínanna.

Allar línur verða að vera 8 cm breiðar.

Fyrir aðra leiki en landsleiki er stærð leikvallar eftirfarandi:

Lengd (hliðarlína):	minnst	25 m
	mest	42 m
Breidd (marklína):	minnst	16 m
	mest	25 m

Fyrir landsleiki er stærð leikvallar eftirfarandi:

Lengd (hliðarlína):	minnst	38 m
	mest	42 m
Breidd (marklína):	minnst	20 m
	mest	25 m

### Vítateigur

---

Tvær ímyndaðar 6 m línur eru dregnar frá ytri hlið hvorrar markstangar hornrétt á marklínu; á enda hvorrar ímyndunarlínu er dregin kvarthringur í átt að nálægustu hliðarlínu, hver með 6 m radíus frá ytri hlið markstangar. Efti hluti kvarthringjanna er tengdur 3,16 m línu sem liggur samhliða marklínu á milli markstanga. Svæðið sem afmarkast af þessum línunum og marklínunni er vítateigurinn.

Innan hvors vítateigs er sett vítamerki 6 m frá miðju milli markstanga og jafn langt frá þeim.

### Ytra vítamarki

---

Ytra vítamarki er dregið 10 m frá miðju milli markstanga og jafn langt frá þeim.

### Hornbogi

---

Kvarthringur með 25 cm radíus frá hverju horni er dreginn innan leikvallar.

### Mörk

---

Mark skal sett á miðju hvorrar marklínu.

Mark er gert úr tveimur lóðréttum markstöngum, jafn langt frá hornunum, og láréttri þverslá sem tengir þær saman að ofan. Markstangir og þverslá verða að vera úr tré, málm eða öðru viðurkenndu efni. Lögung þeirra verður að vera ferhyrnd, réttthynd, sívöl eða sporöskjulaga og af þeim má ekki stafa hætta fyrir leikmenn.

Lengd (innanmál) milli markstanga er 3 m og hæð frá neðri brún þverslár til gólfs er 2 m.

Markstangirnar tvær og þversláin skulu vera sömu breiddar og þykktar, 8 cm. Marknetin verða að vera búin til úr hampi, striga, nælon eða öðru viðurkenndu efni og eru fest við markstangirnar og þverslárna aftan við mörkin með góðum stuðningi. Þau verða að vera með fullnægjandi stuðningi og ekki trufla markvörðinn.

Markstangirnar og þverslárnar verða að vera öðruvísi á litinn en leikvöllurinn.

Mörkin verða að vera fest við gólfið á þann hátt að þau geti ekki oltið. Færanleg mörk má einungis nota ef þau uppfylla þessi skilyrði.

### Skiptisvæði leikmanna

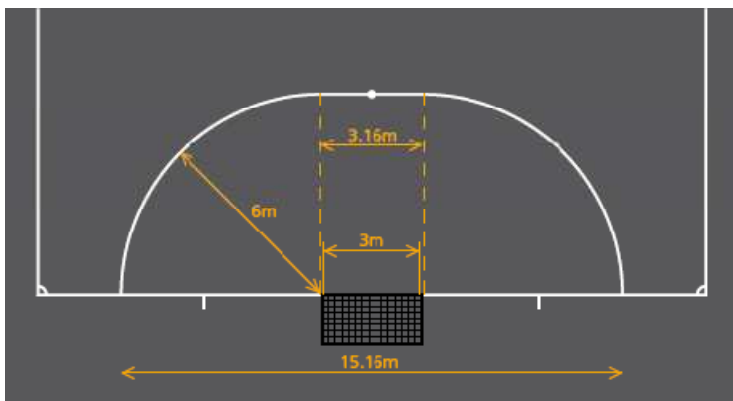
---

Skiptisvæði leikmanna eru svæðin á hliðarlínunni fyrir framan varamannabekki liðanna. Tilgangi þeirra er lýst í 3. grein.

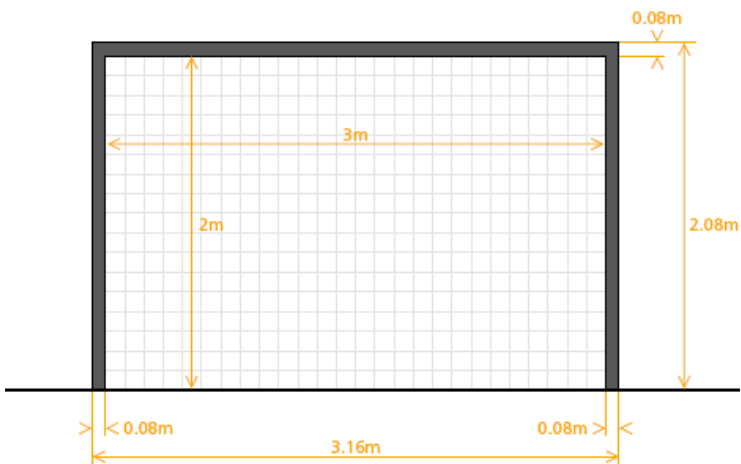
- Þau eru staðsett beint fyrir framan boðvanginn og eru 5 m að lengd. Þau eru merkt á báðum endum með 80 cm langri línu sem er hornrétt á hliðarlínuna, 40 cm sem eru dregnir inn á leikvöllinn og 40 cm fyrir utan leikvöllinn, og er 8 cm breið.
- Svæðinu fyrir framan tímavarðarborðið, 5 m inn á hvorn helming, er haldið auðu.
- Skiptisvæði liðs er staðsett á varnarhelmingi þess liðs og er skipt um skiptisvæði fyrir seinni hálfleik og hálfleika framlengingar, komi til hennar.



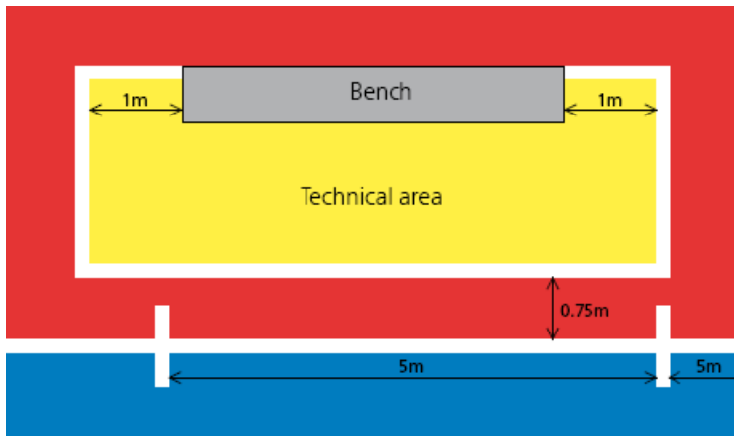
Vítateigur



Mark



## Skiptisvæði og boðvangur

**Ákvörðun 1**

Boðvangurinn verður að standast þær kröfur sem finna má í þeim kafla laganna sem ber heitið „Boðvangurinn“.

### Eiginleikar og mál

---

Knötturinn er:

- hnöttóttur
- gerður úr leðri eða öðru samþykktu efni
- með ummál ekki meira en 64 cm og ekki minna en 62 cm
- að þyngd ekki meiri en 440 g og ekki minni en 400 g við upphaf leiks
- með þrýsting 0,6-0,9 loftþyngd ( $600-900 \text{ g/cm}^3$ ) við sjávarmál
- knötturinn má ekki skoppa minna en 50 cm né hærra en 65 cm í fyrsta endurkasti þegar honum er sleppt úr 2 m hæð

### Skipt um gallaðan knött

---

Ef knötturinn springur eða verður ónothæfur á meðan leik stendur, skal leikurinn stöðvaður:

- skal leikurinn hafinn að nýju með því að láta nýjan knött falla á þeim stað þar sem sá fyrri varð ónothæfur, nema það hafi verið innan vítateigs, en þá skal annar af dómurunum láta varaknöttinn falla á vítateigslínunni næst þeim stað sem upphaflegi knötturinn var þegar leikurinn var stöðvaður.
- skal leikurinn hafinn að nýju með endurtekningu spyrnunnar ef knötturinn springur eða verður ónothæfur við framkvæmd beinnar aukaspyrnu án varnarveggs, spyrnu frá frá ytra vítamerki eða vítaspyrnu og snertir ekki markstangir, þverslá eða leikmann og engin önnur brot eru framin

Ef knötturinn springur eða verður ónothæfur þegar hann er ekki í leik við upphafsspyrnu, markkast, hornspyrnu, aukaspyrnu, vítaspyrnu eða innspyrnu:

- skal leikurinn hafinn að nýju í samræmi við Futsal-knattspyrnulögin

Ekki má skipta um knött á meðan leik stendur nema með leyfi dómaranna.

## Merki á knöttum

---

Til viðbótar kröfum 2. greinar eru einungis þeir knettir samþykktir til notkunar í opinberum mótaleikjum á vegum FIFA og álfusambandanna sem bera eina af eftirfarandi áletrunum:

- opinbera „FIFA APPROVED“ táknið
- opinbera „FIFA INSPECTED“ táknið
- „INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD“ táknið



**IMS**  
INTERNATIONAL  
MATCHBALL  
STANDARD.

Slíkt tákni á knetti gefur til kynna að hann hafi verið prófaður opinberlega og reynst vera í samræmi við sérstakar tæknilegar kröfur, sem eru mismunandi fyrir hvert tákni, og til viðbótar þeim lágmarkskröfum sem fram eru settar í 2. grein. Skrá yfir viðbótarkröfur, sem eru sérstakar fyrir hvert tákni, verður að hljóta samþykki Alþjóðanefndarinnar. Stofnanir sem framkvæma prófanirnar eru háðar viðurkenningu FIFA.

Meðlimasambönd geta einnig gert þá kröfu að í mótum á þeirra vegum séu notaðir knettir áletraðir með einhverju þessara þriggja tákna.

## Auglýsingar

---

Í opinberum mótaleikjum á vegum FIFA, álfusambanda og meðlima-sambanda eru engar viðskiptaunglýsingar leyfðar á knettinum nema merki keppinnar, framkvæmdaaðila hennar og viðurkennt vörumerki framleiðandans. Mótareglur geta takmarkað stærð og fjölda slíkra merkja.

### Leikmenn

---

Leikur fer fram milli tveggja liða, í hvoru þeirra um sig eru ekki fleiri en fimm leikmenn og skal einn þeirra vera markvörður.

Leikur getur ekki hafist ef annað hvort liðið er skipað færri leikmönnum en þremur. Leik skal slitið ef annað hvort liðið hefur færri en þrjá leikmenn á leikvöllinum.

### Opinber mót

---

Nota má hið mesta sjö varamenn í öllum leikjum sem leiknir eru í opinberum mótum á vegum FIFA, álfusambanda eða meðlimasambanda.

Fjöldi innáskiptinga í leik er ótakmarkaður.

### Aðrir leikir

---

Í leikjum A-landsliða má nota tíu varamenn hið mesta.

Í öllum öðrum leikjum má nota fleiri varamenn að því tilskyldu að:

- viðkomandi lið nái samkomulagi um hámarksfjölda þeirra
- dómaraþing séu látnir vita áður en leikur hefst

Ef dómaraþing eru ekki látnir vita, eða samkomulag næst ekki áður en leikur hefst, er ekki heimilt að nota fleiri en tíu varamenn.

### Allir leikir

---

Í öllum leikjum skulu nöfn leikmanna og varamanna tilkynnt dómurinum áður en leikur hefst. Sérhver varamaður sem ekki hefur verið nefndur á þeirri stundu í tilkynningu til dómara má ekki taka þátt í leiknum.

## Leikmannaskipti

---

Innáskiptingu má framkvæma á hvaða tíma sem er, hvort sem knötturinn er í leik eða ekki. Þegar varamaður kemur í stað leikmanns, skal eftirfarandi skilyrða gætt:

- leikmaðurinn yfirgefur leikvöllinn við skiptisvæði síns liðs, sjá þó undantekningar í Futsal-knattspyrnulögum
- varamaðurinn kemur einungis inn á leikvöllinn eftir að leikmaðurinn sem hann skiptir við hefur yfirgefið leikvöllinn
- varamaðurinn kemur inn á leikvöllinn í gegnum skiptisvæðið
- innáskiptingunni er lokið þegar varamaðurinn hefur komið inn á leikvöllinn í gegnum skiptisvæðið
- frá þeirri stundu verður varamaðurinn leikmaður og leikmaðurinn sem hann skiptir við verður leikmaður sem skipt hefur verið útaf
- leikmaðurinn sem skipt hefur verið útaf má taka frekari þátt í leiknum
- allir varamenn lúta valdsviði dómaranna, hvort sem þeir koma inn á til að leika eða ekki
- ef leiktími er framlengdur til að leyfa töku vítaspyrnu, spyrnu frá ytra vítamerki eða beinnar aukaspyrnu án varnarveggis, má einungis skipta um markvörð liðsins til varnar

## Skipt um markvörð

---

- hvaða varamaður sem er má skipta við markvörðinn án þess að tilkynna dómurunum um það eða bíða eftir stöðvun á leik
- hvaða leikmaður sem er má skipta um stöðu við eigin markvörð
- leikmaðurinn sem skiptir um stöðu við eigin markvörð verður að gera það þegar leikur hefur verið stöðvaður og verður að láta dómaranna vita áður en skiptin fara fram
- leikmaður eða varamaður sem skiptir um stöðu við eigin markvörð verður að vera í markvarðartreyju með sínu númeri á bakinu

### Brot og refsíákvæði

---

Ef varamaður kemur inn á leikvöllinn áður en leikmaðurinn sem skipta á útaf hefur yfirgefið leikvöllinn eða kemur inn á leikvöllinn frá öðrum stað en skiptisvæði eigins liðs:

- stöðva dómarnir leikinn (þó ekki strax geti þeir beitt hagnaði)
- áminna dómarnir varamanninn fyrir að brjóta gegn leikmannaskiptunum og skipa honum að yfirgefa leikvöllinn

Stöðvi dómarnir leikinn, skal leikurinn hafinn að nýju með óbeinni aukaspyrnu mótherjanna frá þeim stað sem knötturinn var þegar leikurinn var stöðvaður (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu). Hafi sami varamaður eða lið hans einnig framið annað brot, skal leikur hafinn að nýju í samræmi við hluta laganna sem nefnist „Túlkun Futsal-knattspyrnuleganna og leiðbeiningar til dómara“ (grein 3).

Ef leikmaður sem skipta á útaf yfirgefur leikvöllinn af ástæðum sem ekki eru tilgreindar í Futsal-knattspyrnulögunum og á öðrum stað en skiptisvæði eigins liðs:

- stöðva dómarnir leikinn (þó ekki strax geti þeir beitt hagnaði)
- áminna dómarnir leikmanninn fyrir að brjóta gegn leikmannaskiptunum

Stöðvi dómarnir leikinn, skal leikurinn hafinn að nýju með óbeinni aukaspyrnu mótherjanna frá þeim stað sem knötturinn var þegar leikurinn var stöðvaður (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu).

Ef önnur brot eru framin á þessari lagagrein:

- skulu viðkomandi leikmenn áminntir
- skal leikurinn hafinn að nýju með óbeinni aukaspyrnu mótherjanna frá þeim stað sem knötturinn var þegar leikurinn var stöðvaður (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu). Við sérstakar aðstæður skal leikurinn hafinn að nýju í samræmi við hluta laganna sem nefnist „Túlkun Futsal-knattspyrnuleganna og leiðbeiningar til dómara“ (grein 3).

### Leikmönnum og varamönnum vikið af leikvelli

---

Í stað leikmanns sem vísað hefur verið af leikvelli áður en leikur hefst má einungis koma einn hinna tilnefndu varamanna.

Enginn má koma í stað tilnefnds varamanns sem vikið hefur verið af leikvelli hvort heldur áður en leikur hefst eða eftir að hann er hafinn.

Varamaður má koma í stað leikmanns sem vísað hefur verið af leikvelli þegar tvær heilar mínútur eru liðnar frá brottvísun liðsfélaga, með því skilyrði að hann hafi heimild tímavarðar eða varadómara (aðstoðardómarnir), nema mark sé skorað áður en sá tími rennur út, en þá gildir eftirfarandi:

- ef leikið er fimm á móti fjórum og fjölmennara liðið skorar, þá má liðið með einungis fjóra leikmenn bæta fimmta leikmanninum við
- ef bæði lið leika með þremur eða fjórum leikmönnum og mark er skorað, halda bæði lið sínum leikmannafjölda
- ef leikið er fimm á móti þremur eða fjórir á móti þremur og fjölmennara liðið skorar, má liðið með þremur leikmönnum einungis bæta við einum leikmanni
- ef fámennara liðið skorar, heldur leikurinn áfram án breytinga á fjölda leikmanna

### Til öryggis

---

Leikmaður má ekki nota búnað eða klæðast neinu því sem er hættulegt honum sjálfum eða öðrum leikmönnum (þ.m.t. hvers kyns skartgripir).

### Lágmarks búnaður

---

Lágmarks skyldubúnaður leikmanns samanstendur af eftirfarandi aðskildum hlutum:

- peysu eða skyrtu – ef klæðst er nærskyrtu skal litur erma vera í sama meginlit og ermi peysunnar eða skyrtunnar
- stuttbuxum – ef klæðst er undirbuxum skulu þær vera í sama meginlit og stuttbuxurnar. Markverði er heimilt að vera í síðbuxum.
- sokkum
- legghlífum
- skóm – strigaskór eða æfinga- eða íþróttaskór úr mjúku leðri með sóla úr gúmmí eða svipuðu efni

### Legghlífar

---

- skulu huldar algjörlega með sokkunum
- skulu gerðar úr gúmmí, plasti eða álíka samþykktu efni
- skulu veita hæfilega vörn gegn meiðslum

### Litir

---

- Liðin tvö skulu klæðast litum sem aðgreina þau frá hvort öðru og einnig frá dómurunum og aðstoðardómurunum
- Hvor markvörður um sig skal klæðast litum sem aðgreina hann frá öðrum leikmönnum, dómurunum og aðstoðardómurunum

### Brot og refsíákvæði

---

Ef brot eru framin á þessari lagagrein:

- þarf ekki að stöðva leik
- skulu dómara skipa hinum brotlega leikmanni að yfirgefa leikvöllinn til að lagfæra búnað sinn, næst þegar knötturinn er úr leik, nema hann hafi þá þegar lagfært búnaðinn
- skal leikmaður, sem látinn er yfirgefa leikvöllinn til að lagfæra búnað sinn, ekki koma aftur inn á nema með leyfi dómara eða varadómara
- skulu dómara, annað hvort sjálfir eða í gegnum varadómara, aðgæta hvort búnaðurinn sé í lagi áður en leikmanninum er leyft að koma aftur inn á
- má leikmaðurinn, hafi honum ekki verið skipt útaf, einungis koma aftur inn á leikvöllinn þegar knötturinn er úr leik eða undir eftirliti varadómara

Leikmaður sem hefur verið látinn yfirgefa leikvöllinn vegna brots á þessari grein og ekki verið skipt útaf og kemur aftur inn á leikvöllinn án leyfis dómara skal áminntur.

### Leikur hafinn að nýju

---

Stöðvi dómara leikinn til að veita áminningu:

- er leikurinn hafinn að nýju með óbeinni aukaspyrnu sem tekin skal af leikmanni mótherjanna frá þeim stað þar sem knötturinn var þegar dómara stöðvuðu leikinn (sjá grein 13- staðsetning aukaspyrnu)

### Auglýsingar á búnaði

---

Leikmenn mega ekki láta nærskyrtur sjást sem á eru slagorð eða auglýsingar. Yfirlýsingar af pólitískum, trúarlegum eða persónulegum toga mega ekki sjást á lágmarks skyldubúnaði leikmanna.

Leikmanni, sem fer úr peysu sinni eða skyrtu til að láta slagorð eða auglýsingar sjást, verður refsað af mótshaldara. Líði leikmanns, sem ber yfirlýsingar af pólitískum, trúarlegum eða persónulegum toga á lágmarks skyldubúnaði sínum, verður refsað af mótshaldara eða af Alþjóða knattspyrnusambandinu (FIFA).

### Valdsvið dómara

---

Öllum leikjum er stjórnað af tveimur dómurum, dómara og dómara 2, sem hafa full réttindi til að framfylgja Futsal-knattspyrnulögum í sambandi við leikinn sem þeir hafa verið skipaðir til að dæma.

### Völd og skyldur

---

Dómararnir:

- framfylgja Futsal-knattspyrnulögum
- stjórna leiknum í samvinnu við aðstoðardómaranna, þar sem við á
- sjá um að allir knettir sem notaðir eru standist kröfur 2. greinar
- sjá um að búnaður leikmanna standist kröfur 4. greinar
- halda skýrslu um leikinn
- stöðva leikinn eftir þeirra eigin mati vegna hvers kyns brota á Futsal-knattspyrnulögum
- stöðva leikinn vegna hvers kyns utanaðkomandi truflana
- stöðva leikinn ef leikmaður er alvarlega meiddur að þeirra dómi og sjá um að hann sé færður af leikvelli. Leikmaðurinn má einungis koma aftur inn á leikvöllinn eftir að leikur er hafinn að nýju
- láta leikinn halda áfram þar til knötturinn er úr leik ef leikmaður er aðeins lítillega meiddur að þeirra dómi
- sjá um að leikmaður með blæðandi sár fari af leikvelli. Leikmaðurinn má einungis koma aftur inn á eftir að hafa fengið merki frá dómurinum, sem verða að fullvissa sig, sjálfir eða í gegnum varadómarann, um að blæðingin sé hætt
- láta leikinn halda áfram, þegar liðið sem brotið hefur verið á hefur af því hagnað, og refsa fyrir upphaflega leikbrotið, ef hinn ætlaði hagnaður fylgir þá ekki í kjölfarið
- refsa fyrir alvarlegra leikbrotið þegar leikmaður brýtur af sér með meira en einum hætti samtímis
- refsa fyrir alvarlegri óviðeigandi hegðunina ef leikmaður gerist sekur um fleiri en eina óviðeigandi hegðun samtímis

- grípa til agarefsinga gegn leikmönnum sem gerast sekir um áminningarverð leikbrot og leikbrot sem leiða til brottvísunar. Dómurinum er ekki skylt að grípa til slíkra agarefsinga þegar í stað en verða að gera það næst þegar knötturinn fer úr leik
- grípa til aðgerða gegn forráðamönnum liðs sem ekki haga sér með ábyrgum hætti og geta að eigin mati vísað þeim frá leikvöllinum og næsta umhverfi hans
- sjá um að enginn komi inn á leikvöllinn sem ekki hefur til þess heimild
- gefa til kynna hvenær hefja megi leikinn að nýju eftir að hann hefur verið stöðvaður
- gefa bendingar sem lýst er í þeim kafla laganna sem heitir „Bendingar dómara og aðstoðardómara“
- staðsetja sig á leikvöllinum sem lýst er í kafla sem heitir „Staðsetningar með knött í leik“ sem er hluti af „Túlkun Futsal-knattspyrnuleganna og leiðbeiningar til dómara“
- senda viðkomandi yfirvöldum leikskýrslu, sem hefur að geyma upplýsingar um hvers kyns agarefsingar sem leikmanni og/eða forráðamanni liðs voru beittir, svo og um önnur atvik sem áttu sér stað fyrir leik, meðan á leik stóð eða eftir leik

#### Dómarinn:

- er tímavörður og varadómari í þeim atvikum þar sem aðstoðardómarar eru ekki til staðar
- frestar eða slítur leiknum eftir hans eigin mati vegna hvers kyns brota á Futsal-knattspyrnulegum
- frestar eða slítur leiknum vegna hvers kyns utanaðkomandi truflana

#### Dómari 2:

- kemur í stað dómarsins ef hann meiðist eða verður óleikfær

### Ákvarðanir dómara

---

Úrskurðir dómara varðandi atvik leiksins, þ.m.t. hvort mark sé skorað eða ekki og úrslit leiksins, eru endanlegir.

Dómararnir geta því aðeins breytt úrskurði sínum komist þeir að raun um að hann sé rangur eða fara að eigin mati eftir ráðleggingu aðstoðardómara, enda hafi þeir ekki hafið leik að nýju eða slitið leiknum.

Ákvarðanir dómara ráða yfir ákvarðanir dómara 2 ef báðir gefa til kynna leikbrot og ósamkomulag er þeirra á milli.

Hafi dómari 2 eða aðstoðardómari ótilhlýðileg afskipti af leiknum eða hegði sér á óviðeigandi hátt, skal dómari leysa hann frá hlutverki sínu, gera ráðstafanir fyrir skiptingu á honum og gefa viðeigandi yfirvöldum skýrslu um málið.

### Ábyrgð dómara

---

Dómararnir (eða aðstoðardómari þar sem við á) verða ekki gerðir ábyrgir fyrir:

- meiðslum sem leikmaður, forráðamaður eða áhorfandi verður fyrir
- eignatjóni af nokkru tagi
- öðru tjóni sem einstaklingur, félag, fyrirtæki, samband eða annar aðili verður fyrir, sem verður vegna eða kann að verða vegna einherrar ákvörðunar sem þeir kunna að taka samkvæmt Futsal-knattspyrnulögunum eða með hliðsjón af eðlilegum starfsháttum við að standa fyrir, taka þátt í og stjórna leik

Slík ákvörðun kann að vera:

- ákvörðun um að ástand leikvallar eða umhverfi hans eða veður sé með þeim hætti að heimila eða heimila ekki að leikur fari fram
- ákvörðun um að slíta leik af hvaða ástæðu sem er
- ákvörðun um hvort útbúnaður leikvallar sé við hæfi, sem og knötturinn

- ákvörðun um að stöðva eða stöðva ekki leik vegna truflana áhorfenda eða hvers kyns vandamála á áhorfendasvæðum
- ákvörðun um að stöðva eða stöðva ekki leik til að leyfa að meiddur leikmaður sé færður af leikvelli til meðferðar
- ákvörðun um að óska eftir að meiddur leikmaður sé færður af leikvelli til meðferðar
- ákvörðun um að leyfa eða leyfa ekki leikmanni að klæðast vissum búningi eða búnaði
- ákvörðun um (sé það á þeirra valdsviði) að leyfa eða leyfa ekki neinum (þ.m.t. forráðamönnum liðs eða leikvanga, öryggisvörðum, ljósmyndurum eða öðrum starfsmönnum fjölmiðla) að vera í næsta nágrenni leikvallarins
- sérhver önnur ákvörðun sem þeir kunna að taka samkvæmt Futsal- knattspyrnulögunum eða í samræmi við hlutverk þeirra samkvæmt ákvæðum reglna eða reglugerða FIFA, álfusambands, meðlimasambands eða deildar, sem um leikinn gilda

### Alþjóðlegir leikir

---

Í alþjóðlegum leikjum skal vera dómari 2.

### Vara aðstoðardómari

---

Í mótum eða keppnum þar sem vara aðstoðardómari er tilnefndur, skulu hans hlutverk og skyldur vera í samræmi við leiðbeiningarnar sem fylgja þessari útgáfu.

### Valdsvið aðstoðardómaranna

---

Skipa má tvo aðstoðardómara (varadómara og tímavörð) sem verða að gegna sínum skyldum í samræmi við Futsal-knattspyrnulögin. Þeir eru staðsettir fyrir utan leikvöllinn við miðlínuna og sömu megin og skiptisvæðin eru. Tímavörðurinn situr við tímavarðarborðið, á meðan varadómarinn má sinna sínum skyldum hvort sem er sitjandi eða standandi.

Tímavörðurinn og varadómarinn eru útbúnir hentugum tímamæli og nauðsynlegum útbúnaði til að halda skýrslu um uppsöfnuð leikbrot, sem lagt er til af því sambandi eða félagi þar sem leikurinn fer fram.

Þeim er úthlutað tímavarðarborð til að geta sinnt skyldum sínum rétt.

### Völd og skyldur

---

Varadómarinn:

- aðstoðar dómaranna og tímavörðinn
- heldur skýrslu um þá leikmenn sem taka þátt í leikum
- hefur umsjón með skiptingu á knöttum að beiðni dómaranna
- skoðar búnað varamanna áður en þeir fara inn á leikvöllinn
- skráir niður númer markaskorara
- lætur tímavörðinn vita af beiðni um liðs leikhlé þegar forráðamaður liðs biður um það (sjá grein 7 – Leiktíminn)
- gefur skyldubundna leikhlés-bendingu þegar tímavörðurinn hefur gefið hljóðmerki, til að gefa dómurunum og liðunum til kynna að leikhlé hafi verið veitt
- heldur skýrslu um leikhlés beiðnir
- heldur skýrslu um uppsöfnuð leikbrot hvors liðs í hvorum hálfleik, sem dómararnir gefa til kynna

- gefur skyldubundna bendingu þegar annað liðið hefur framið fimm uppsöfnuð leikbrot í hálfleik
- setur sýnilegt skilti á tímavardarborðið til að gefa til kynna að lið hafi framið fimm uppsöfnuð leikbrot í einum hálfleik
- skráir nöfn og númer þeirra leikmanna sem eru áminntir eða er vikið af leikvelli
- afhendir í byrjun hvors hálfleiks forráðamönnum hvors liðs spjald sem þeir geta notað til að biðja um leikhlé og safnar þeim aftur við enda hvors hálfleiks, hafi ekki verið beðið um leikhlé

**FIFA®**

*For the Game. For the World.*

**TIME-OUT  
TEMP MORT  
TIEMPO MUERTO  
AUSZEIT**

- afhendir forráðamanni hvors liðs spjald sem gefur til kynna hvenær varamaður getur komið inn á í stað leikmanns sem vikið hefur verið af leikvelli

**FIFA®**

*For the Game. For the World.*

THE SUBSTITUTE PLAYER WILL BE ABLE TO ENTER THE FIELD OF PLAY, WHEN THERE ARE - \_\_\_\_ MINUTE(S) AND \_\_\_\_ SECOND(S) ON THE CHRONOMETER LEFT TO END THE \_\_\_\_ PERIOD.

LE JOUEUR SUBSTITUT POURRA ENTRER DANS LE TERRAIN DE JEU QUAND LE CHRONOMETRE INDICQUERA \_\_\_\_ MINUTE(S) ET \_\_\_\_ SECONDE(S) \_\_\_\_ POUR FINIR LA \_\_\_\_ PÉRIODE.

EL JUGADOR SUSTITUTO PODRÁ ENTRAR EN EL TERRENO DE JUEGO CUANDO EL CRONÓMETRO ESTÉ EN EL MINUTO \_\_\_\_ Y SEGUNDOS \_\_\_\_ PARA FINALIZAR EL \_\_\_\_ PERIODO

DER ERSATZSPIELER KANN DAS SPIELFELD BETRETEN, WENNAUF DER ZEITMESSUNG NOCH \_\_\_\_ MINUTE(N) UND \_\_\_\_ SEKUNDE(N) FEHLEN, UM DIE \_\_\_\_ PERIODE ZU BEENDEN.

- fylgist með innákomu leikmanns sem hefur yfirgefið leikvöllinn til að lagfæra búnað sinn, undir eftirliti dómaranna
- fylgist með innákomu leikmanns sem hefur yfirgefið leikvöllinn vegna hvers kyns meiðsla, undir eftirliti dómaranna
- gefur dómurunum til kynna þegar augljós mistök eiga sér stað við áminningu eða brottrekstur leikmanns eða ef alvarlegt leikbrot hefur átt sér stað utan sjónsviðs dómaranna. Í öllum tilfellum skulu dómararnir ákvarða um mál tengd leiknum.
- fylgist með framkomu þeirra sem eru innan boðvangs, séu einhverjir þar, og þeirra sem eru á varamannabekkjum og upplýsir dómaranna um hvers konar óviðeigandi hegðun
- heldur skýrslu yfir stöðvanir leiktíma í leiknum vegna utanaðkomandi truflana og ástæður þeirra
- aflar allra annarra upplýsinga tengdum leiknum
- staðsetur sig á leikvöllinum sem lýst er í kafla sem heitir „Staðsetningar með knött úr leik“ sem er hluti af „Túlkun Futsalknattspyrnulaganna og leiðbeiningar til dómara“ (grein 5 – Dómararnir), þegar honum ber að gera það
- kemur í stað dómara 2 ef dómarinn eða dómari 2 meiðist eða verður óleikhæfur

#### Tímavörðurinn:

- sér um að lengd leiksins fylgi ákvæðum 7. greinar með því að:
  - setja tímamælinn af stað þegar upphafsspyrna hefur verið tekin rétt
  - stöðva tímamælinn þegar knötturinn er úr leik
  - setja tímann aftur af stað eftir rétta framkvæmd innspyrnu, markkasts, hornspyrnu, aukaspyrnu, vítaspyrnu, spyrnu frá ytra vítamerki eða þegar knötturinn hefur verið látinn falla
- skráir mörk, uppsöfnuð leikbrot og leikhluta á vallarklukkunni, ef mögulegt er
- gefur til kynna beiðni liðs um leikhlé með flauti eða annars konar hljóðmerki frábrugðnu því sem dómararnir nota, eftir að varadómarinn hefur látið hann vita
- hefur umsjón með einnar mínútu leikhléunum

- gefur til kynna enda einnar mínútu leikhlés með flauti eða annars konar hljóðmerki frábrugðnu því sem dómararnir nota
- gefur til kynna fimmta uppsafnaða leikbrot liðs með flauti eða annars konar hljóðmerki frábrugðnu því sem dómararnir nota, eftir að varadómari hefur látið hann vita
- hefur umsjón með tveggja mínútna virka refsitíma leikmanns
- gefur til kynna þegar leiktími fyrri hálfleiks, seinni hálfleiks, fyrri og seinni hálfleiks framlengingar, komi til þeirra, með flauti eða annars konar hljóðmerki frábrugðnu því sem dómararnir nota
- staðsetur sig á leikvöllinum sem lýst er í kafla sem heitir „Staðsetningar með knött úr leik“ sem er hluti af „Túlkun Futsalknattspyrnuleganna og leiðbeiningar til dómara“ (grein 5 – Dómararnir), þegar honum ber að gera það
- ef varadómari er ekki til staðar, skal tímavörðurinn einnig sjá um sérstakar skyldur varadómarans
- aftar allra annarra upplýsinga tengdum leiknum

### Alþjóðlegir leikir

---

Í alþjóðlegum leikjum er nærvera varadómara og tímavarðar skyldubundin.

Í alþjóðlegum leikjum verður tímamælirinn að innihalda allar nauðsynlegar aðgerðir (nákvæm tímamæling, tímamælar fyrir tveggja mínútna brottvísanir fyrir fjóra leikmenn samtímis og skjáir fyrir uppsöfnuð leikbrot beggja liða í hvorum hálfleik).

## Leikhlutar

---

Leikurinn stendur yfir í tvo jafna 20 mínútna hálfleiki, nema gagnkvæmt samkomulag sé um annað mili dómara og beggja liðanna. Samkomulag um að breyta lengd hálfleikjanna verður að gera áður en leikur hefst og verður að vera í samræmi við mótareglur.

## Að ljúka leikhlutumum

---

Tímavörðurinn gefur til kynna lok hvors hálfleiks með hljóðmerki eða flauti. Eftir að hafa heyrt flaut eða hljóðmerki tímavarðarins, gefur annar hvor dómari lok leikhlutans til kynna með flautu sinni, með eftirfarandi í huga:

- ef taka þarf eða endurtaka spyrnu frá ytra vítamerki eða beinnar aukaspyrnu, frá og með sjötta uppsafnaða leikbroti, skal leiktíminn lengdur í lok leikhlutans þar til spyrnunni er lokið
- ef taka þarf eða endurtaka vítaspyrnu, skal leiktíminn lengdur í lok leikhlutans þar til vítaspyrnunni er lokið

Hafi knettinum verið spyrrt í átt að öðru hvoru markinu, verða dómaramenn að bíða niðurstöðu spyrnunnar áður en tímavörðurinn má gefa flaut eða hljóðmerki. Leikhlutanum lýkur þegar:

- knötturinn fer rակleitt í markið og mark er skorað
- knötturinn yfirgefur mörk leikvallarins
- knötturinn snertir markvörð, markstangir, þverslá eða gólf, fer yfir marklínuna og mark er skorað
- markvörðurinn til varnar stöðvar knöttinn eða hann endurkastast af markstöngunum eða þverslá og fer ekki yfir marklínuna

Hafi engin brot verið framin sem leiða til endurtöku beinnar aukaspyrnu eða vítaspyrnu, eða, á meðan knötturinn var í loftinu, annað af liðunum fremur ekki leikbrot sem leiðir til beinnar aukaspyrnu, frá og með sjötta uppsafnaða leikbroti, eða vítaspyrnu, endar leikhlutanum þegar:

- knötturinn snertir annan leikmann en markvörðinn eftir að honum hefur verið spyrrt að marki andstæðinganna

## Leikhlé

---

Liðin eiga rétt á að biðja um einnar mínútu leikhlé í hvorum hálfleik.

Eftirfarandi skilyrði gilda:

- forráðamönnum liða er heimilt að biðja varadómarann, eða tímavörðinn ef varadómari er ekki til staðar, um einnar mínútu leikhlé með spjaldi sem þeir fá
- tímavörðurinn veitir leikhléið þegar liðið sem biður um leikhléið hefur yfirráð yfir knettinum og hann er úr leik, með notkun flautu eða hljóðmerkis ólíku því sem dómararnir nota
- á meðan leikhlé stendur, geta leikmennirnir verið innan eða utan leikvallar. Til að fá sér drykk verða leikmennirnir að yfirgefa leikvöllinn
- á meðan leikhlé stendur verða varamenn að vera utan leikvallar
- á meðan leikhlé stendur mega forráðamenn ekki gefa leiðbeiningar inn á leikvöllinum
- innáskiptingar má einungis framkvæma eftir hljóðmerki eða flaut sem gefur til kynna lok leikhlés
- lið sem óskar ekki eftir leikhléi í fyrri hálfleik á samt sem áður einungis rétt á einu leikhléi í seinni hálfleik
- séu varadómari né tímavörður ekki til staðar, má forráðamaður liðs biðja dómaranna um leikhlé
- það eru ekki leikhlé í framlengingu, ef framlengt er

### Leikhlé í hálfleik

---

Leikmenn eiga rétt á leikhléi, þegar leikur er hálfnaður.

Leikhlé í hálfleik skal ekki vara lengur en í 15 mínútur.

Mótareglur skulu kveða á um lengd leikhlés í hálfleik.

Lengd leikhlés í hálfleik má einungis breyta með samþykki dómarans.

### Leikur sem hefur verið slitið

---

Leikur, sem slitið hefur verið, skal leikinn að nýju, nema mótareglur kveði á um annað.

### Undirbúningur

---

Varpað er hlutkesti og það lið sem vinnur hlutkestið ákveður að hvoru markinu það sækir í fyrri hálfleik.

Hitt liðið tekur upphafsspyrnu til að hefja leikinn.

Liðið sem vinnur hlutkestið tekur upphafsspyrnu til að hefja síðari hálfleik.

Í seinni hálfleik skipta liðin um vallarhelming og sækja að gagnstæðu marki.

### Upphafsspyrna

---

Upphafsspyrna er aðferð til að hefja leikinn eða hefja hann að nýju:

- við upphaf leiksins
- eftir að mark hefur verið skorað
- við upphaf seinni hálfleiks
- við upphaf hvors leikhluta í framlengingu, ef framlengt er

Mark verður ekki skorað rակleitt úr upphafsspyrnu.

### ***Framkvæmd***

- allir leikmenn skulu vera á eigin vallarhelmingi
- mótherjar liðsins sem tekur upphafsspyrnuna skulu vera að minnsta kosti 3 m frá knettinum, þar til hann er kominn í leik
- knötturinn verður að vera kyrrstæður á miðjumerki
- dómarinn gefur merki
- knötturinn er kominn í leik þegar honum hefur verið spyrrt og hann hreyfist fram á við

Eftir að lið skorar mark, að því gefnu að leikhlutanum hafi ekki lokið, skal hitt liðið taka upphafsspyrnu.

### ***Brot og refsíákvæði***

Ef spyrnandinn snertir knöttinn aftur (nema með höndum) áður en knötturinn hefur snert annan leikmann:

- skal liði mótherjanna dæmd óbein aukaspyrna, sem tekin skal frá þeim stað sem knötturinn var þegar brotið var framið (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu)

Ef spyrnandinn handleikur knöttinn viljandi eftir að knötturinn er kominn í leik, áður en hann hefur snert annan leikmann:

- skal liði mótherjanna dæmd óbein aukaspyrna, sem tekin skal frá þeim stað sem knötturinn var þegar brotið var framið (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu) og liði hans refsað með uppsöfnuðu leikbroti

Ef önnur brot eru framin á framkvæmd upphafsspyrnu:

- skal upphafsspyrnan endurtekin og er ekki hægt að veita hagnað

### **Að láta knöttinn falla**

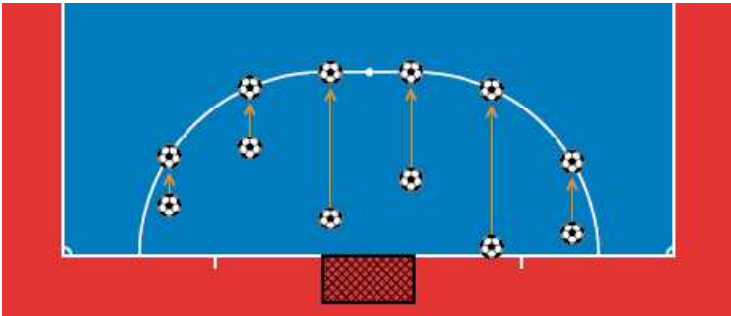
---

Ef dómaramarnir þurfa að stöðva leik um stundarsakir, meðan knötturinn er enn í leik, af öðrum ástæðum en getið er um annars staðar í Futsal-knattspyrnulögum, er leikur hafinn að nýju með því að láta knöttinn falla. Leikurinn er einnig hafinn að nýju með því að láta knöttinn falla þegar þess er getið í Futsal-knattspyrnulögum.

### ***Framkvæmd***

Dómarinn eða dómari 2 lætur knöttinn falla á þeim stað sem hann var þegar leikur var stöðvaður, nema hann hafi verið innan vítateigs, en þá ber öðrum af dómurunum að láta knöttinn falla á vítateigslínunni, næst þeim stað sem knötturinn var þegar leikur var stöðvaður.

Leikur er hafinn að nýju þegar knötturinn snertir gólfið innan marka vallarins. Ef knötturinn fer út fyrir leikvöllinn eftir að hafa snert gólfið, án þess að leikmaður snerti hann eftir að hann er kominn í leik, er knötturinn látinn falla á ný á sama stað og í fyrra skiptið.



***Brot og refsíákvæði***

Knötturinn er látinn falla á ný á sama stað og hann var látinn falla fyrst:

- ef leikmaður snertir knöttinn áður en hann snertir gólf
- ef önnur brot eru framin áður en knötturinn snertir gólf

### Knöttur úr leik

---

Knötturinn er úr leik þegar:

- hann hefur allur farið yfir marklínu eða hliðarlínu, hvort heldur með gólfi eða á lofti
- dómaramir hafa stöðvað leikinn
- hann hæfir loftið

### Knöttur í leik

---

Knötturinn er annars alltaf í leik, þar með talið þegar:

- hann hrekkur af markstöng eða þverslá og er áfram inni á leikvöllinum
- hann hrekkur af öðrum hvorum dómaranum þegar þeir eru inni á leikvöllinum

### Innanhússleikvöllur

---

Lágmarkslofthæð er 4 m og skal sett sem skilyrði í mótareglur.

Ef knötturinn hæfir loftið þegar hann er í leik, skal leikurinn hafinn að nýju með innspyrnu mótherja þess leikmanns sem snerti knöttinn síðast.

Innspyrnan skal tekin af hliðarlínunni næst þeim stað sem knötturinn hæfði loftið (sjá grein 15 – staðsetning innspyrnu).

### Skorað mark

---

Mark er skorað, þegar allur knötturinn fer yfir marklínuna, milli markstanga og undir þverslá, að því tilskýldu að liðið sem skoraði markið hafi ekki áður brotið Futsal-knattspyrnulögin.

Mark er ekki dæmt ef markvörður sóknarliðsins kastar eða snertir knöttinn viljandi með hendi eða handlegg innan eigin vítateigs og er síðasti leikmaðurinn sem snertir knöttinn. Leikurinn skal hafinn með markkasti mótherjanna.

Ef dómaramannir átta sig á, eftir að mark er skorað og leikur hefur ekki verið hafinn að nýju, að liðið sem skoraði markið spilar með auka leikmanni eða framkvæmt innáskiptingu vitlaust, verða þeir að dæma markið af og hefja leikinn að nýju með óbeinni aukaspyrnu mótherja brotlega leikmannsins frá hvaða stað sem er innan vítateigsins. Hafi upphafsspyrnan þegar verið framkvæmd, skulu þeir taka aðgerðir gegn brotlega leikmanninum samkvæmt grein 3, en markið telst gilt. Dómaramannir tilkynna atvikið til viðeigandi yfirvalda. Hafi markið verið skorað af hinu liðinu, verða þeir að leyfa það.

### Sigurvegari

---

Það lið sem skorar fleiri mörk í leik telst vera sigurvegari. Skori bæði lið jafn mörg mörk eða ef ekkert mark er skorað, eru úrslit leiksins jafntefli.

### Mótareglur

---

Þegar þess er krafist í mótareglum að fenginn sé sigurvegari í leik sem endar með jafntefli, eða þegar samanlögð úrslit heima og heiman eru jöfn, má eingöngu beita eftirfarandi aðferðum til að ákvarða sigurvegara:

- reglunni um mörk á útivelli
- framlengingu
- vítaspyrnukeppni

Þessum aðferðum er lýst í þeim kafla sem ber heitið „Aðferðir til að ákveða sigurvegara“.

## 36 11. GREIN – RANGSTAÐA

Það er ekki rangstaða í futsal.

Leikbrot og óviðeigandi hegðun eru brot á Futsal-knattspyrnulögum og er refsað fyrir með eftirfarandi hætti:

### Leikbrot

---

Fyrir leikbrot er refsað með beinni eða óbeinni aukaspyrnu eða vítaspyrnu.

### Leikbrot sem refsað er með beinni aukaspyrnu

---

Bein aukaspyrna er dæmd liði mótherjanna ef leikmaður fremur eitthvert eftirfarandi sjö leikbrota á þann hátt að dómaramannir telji það ógætilegt, gáleysislegt eða gert 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
- hrindir mótherja
- tæklar mótherja

Bein aukaspyrna er einnig dæmd liði mótherjanna ef leikmaður fremur eitthvert eftirfarandi þriggja leikbrota:

- heldur mótherja
- hrækir að mótherja
- handleikur knöttinn viljandi (nema markvörður innan eigin vítateigs)

Bein aukaspyrna skal tekin frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu).

Öll ofangreind leikbrot teljast til uppsafnaðra leikbrota.

### Leikbrot sem refsað er með vítaspyrnu

---

Vítaspyrna er dæmd ef leikmaður fremur eitthvert fyrrgreindra tíu leikbrota innan eigin vítateigs, án tillits til þess hvar knötturinn er, enda sé hann í leik.

### Leikbrot sem refsað er með óbeinni aukaspyrnu

---

Óbein aukaspyrna er dæmd liði mótherjanna ef markvörður fremur eitthvert eftirfarandi fjögurra leikbrota:

- hefur vald á knettinum annað hvort með höndunum eða fótunum á eigin vallarhelmingi í meira en 4 sekúndur
- eftir að hafa sent knöttinn frá sér, snertir hann knöttinn aftur eftir að samherji hefur spyrt knettinum viljandi til hans án þess að knötturinn hafi verið snertur eða honum leikið af mótherja
- snertir knöttinn með höndunum innan eigin vítateigs eftir að samherji hefur spyrt knettinum viljandi til hans
- snertir knöttinn með höndunum eftir að hafa fengið hann beint úr innspyrnu sem samherji tekur

Óbein aukaspyrna er einnig dæmd liði mótherjanna ef leikmaður að mati dómaranna:

- leikur með háskalegum hætti
- hindrar för mótherja
- hindrar markvörðinn í að losa sig við knöttinn úr höndum sínum
- fremur gegn samherja eitthvert þeirra níu leikbrota sem refsað er með beinni aukaspyrnu þegar brotið er gegn mótherja
- fremur eitthvert annað leikbrot, sem ekki hefur áður verið nefnt í 12. grein, sem stöðva skal leik fyrir til að áminna eða vísa leikmanni af leikvelli

Óbein aukaspyrna er tekin frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu).

## Óviðeigandi hegðun

---

Fyrir óviðeigandi hegðun er refsað með áminningu eða brottvísun.

### Agarefsingar

---

Gula spjaldið er notað til þess að gefa til kynna að leikmaður eða varamaður hafi verið áminntur.

Rauða spjaldið er notað til þess að gefa til kynna að leikmanni eða varamanni hafi verið vísað af leikvelli.

Einungis leikmanni eða varamanni má sýna rauða eða gula spjaldið. Viðeigandi spjald er sýnt opinberlega og aðeins á leikvellingum eftir að leikur hefur hafist. Annars skulu dómarnir greina leikmönnum og forráðamönnum liðs munnlega frá þeim agarefsingum sem grípið er til.

Dómarnir hafa vald til að grípa til agarefsinga frá þeirri stundu sem þeir koma á svæðið þar sem leikvöllurinn er fyrir upphaf leiks og þar til þeir yfirgefa svæðið.

Leikmaður sem gerist sekur um áminningar- eða brottvísunarvert leikbrot, innan leikvallar sem utan, hvort sem hann brýtur gegn mótherja, samherja, dómurinum, eða sérhverjum öðrum, er beittur agarefsingu í samræmi við eðli brotsins.

### Áminningarverð leikbrot

---

Leikmaður skal áminntur og sýnt gult spjald ef hann fremur eitthvert eftirfarandi sjö leikbrota:

- óþróttamannslega framkomu
- mótmæli með orðum eða látæði
- brýtur Futsal-knattspyrnulögin hvað eftir annað
- tefur að leikur geti hafist að nýju

- virðir ekki tilskilda fjarlægð, þegar hefja skal leik að nýju með hornspyrnu, aukaspyrnu eða innspyrnu (leikmaður sem er til varnar)
- kemur inn á eða kemur aftur inn á leikvöllinn án leyfis dómaranna eða brýtur gegn framkvæmd innáskiptingar
- fer viljandi af leikvelli án leyfis dómaranna

Varamaður er áminntur ef hann fremur eitthvert eftirfarandi fjögurra leikbrota:

- óþróttamannslega framkomu
- mótmæli með orðum eða látbragði
- tefur að leikur geti hafist að nýju
- kemur inn á leikvöllinn með því að brjóta gegn framkvæmd innáskiptingar

#### Leikbrot sem leiða til brottvísunar

---

Leikmanni eða varamanni skal vísað af leikvelli og sýnt rautt spjald ef hann fremur eitthvert eftirfarandi sjö leikbrota:

- alvarlega grófan leik
- ofsalega framkomu
- hrækir að mótherja eða hverjum öðrum sem er
- hefur af liði mótherjanna mark eða augljóst marktækifæri með því að handleika knöttinn viljandi (á ekki við um markvörð innan eigin vítateigs)
- hefur augljóst marktækifæri af mótherja, sem er á leið að marki leikmannsins, með leikbroti sem refsað er fyrir með aukaspyrnu eða vítaspyrnu
- notar særandi, móðgandi eða svívirðilegt orðbragð og/eða látbragð
- hlýtur aðra áminningu í sama leiknum

Varamanni er vísað af leikvelli og sýnt rautt spjald ef hann fremur eftirfarandi leikbrot:

- hefur af liði mótherjanna mark eða augljóst marktækifæri

Leikmaður eða varamaður sem vísað hefur verði af leikvelli, verður að fara frá næsta nágrenni leikvallar og boðvangs.

## Tvenns konar aukaspyrnur

---

Aukaspyrnur eru annað hvort beinar eða óbeinar.

## Bein aukaspyrna

---

### ***Bending***

Annar af dómurunum gefur beina aukaspyrnu til kynna með því að halda öðrum handleggnum láréttum í þá átt sem aukaspyrnan skal tekin. Hann bendir síðan til gólfs með hinum handleggnum til að gera það ljóst fyrir varadómaranum og tímaverðinum að brotið telji sem uppsafnað leikbrot.

### ***Knötturinn fer í markið***

- ef knetti er spyrnt rակeitt í mark mótherjanna úr beinni aukaspyrnu, er mark skorað
- ef knetti er spyrnt rակeitt í eigið mark úr beinni aukaspyrnu, skal liði mótherjanna dæmd hornspyrna

### ***Uppsöfnuð leikbrot***

- eru þau sem refsað er fyrir með beinni aukaspyrnu eða vítaspyrnu og tilgreind eru í 12. grein
- uppsöfnuð leikbrot framin af hvoru liði í hvorum hálfleik eru skráð á leikskýrsluna
- dómarnir mega láta leik halda áfram með því að veita hagnað ef varnarliðið hefur ekki þegar framið fimm uppsafnanleg leikbrot og sóknarliðið verður ekki af marki eða augljósu marktækifæri
- ef hagnaði er beitt, verða dómarnir að nota tilskilda bendingu til að gefa tímaverðinum og varadómaranum til kynna að um uppsafnað leikbrot hafi verið að ræða, um leið og knötturinn fer úr leik
- fari leikur í framlengingu, gilda uppsöfnuð leikbrot úr seinni hálfleik venjulegs leiktíma áfram út framlenginguna

## Óbein aukaspyrna

---

### ***Bending***

Dómararnir gefa óbeina aukaspyrnu til kynna með því að rétta handlegg upp fyrir höfuð. Þeir halda handleggnum þannig uppi þar til spyrnan hefur verið tekin og knötturinn hefur snert annan leikmann eða farið úr leik.

### ***Knötturinn fer í markið***

Mark verður því aðeins skorað að knötturinn snerti annan leikmann áður en knötturinn fer í mark:

- ef knetti er spyrnt rakleitt í mark mótherjanna úr óbeinni aukaspyrnu, skal dæmt markkast
- ef knetti er spyrnt rakleitt í eigið mark úr óbeinni aukaspyrnu, skal liði mótherjanna dæmd hornspyrna

### ***Framkvæmd***

---

Hvort sem um er að ræða beinar eða óbeinar aukaspyrnur, verður knötturinn að vera kyrrstæður þegar spyrnan er tekin.

Bein aukaspyrna frá sjötta uppsafnaða leikbroti hvors liðs

- Leikmaðurinn sem tekur aukaspyrnuna verður að spyrna knettinum í þeim tilgangi að skora mark og má ekki senda knöttinn til samherja
- Þegar aukaspyrnan hefur verið tekin, má enginn leikmaður snerta knöttinn fyrr en hann hefur snert markvörðinn sem er til varnar, kastast af markstöng eða þverslá eða farið útaf leikvellingum
- Ef leikmaður fremur sjötta uppsafnaða leikbrot síns liðs á vallarhelmingi mótherjanna eða vallarhelmingi síns liðs á milli miðlínu og ímyndaðrar línu sem liggur í gegnum ytra vítamerkið, samhliða marklínunni, skal aukaspyrnan tekin frá ytra vítamerkinu. Staðsetning ytra vítamerkisins er tilgreind í 1. grein. Aukaspyrnan skal tekin í samræmi við þann hluta útgáfunnar sem heitir „Staðsetning aukaspyrnu“.

- Ef leikmaður fremur sjötta uppsafnaða leikbrot síns liðs á eigin vallarhelmingi, á milli ímynduðu 10 m línunnar og marklínunnar, en fyrir utan vítateiginn, má liðið sem sækir ráða hvort aukaspurnan er tekin frá ytra vítamerkinu eða frá brotstað
- Frá sjötta uppsafnaða leikbroti skal bætt við leiktímann til að hægt sé að taka beina aukaspurnu í lok hvors hálfleiks eða í lok hvors leikhluta framlengingar

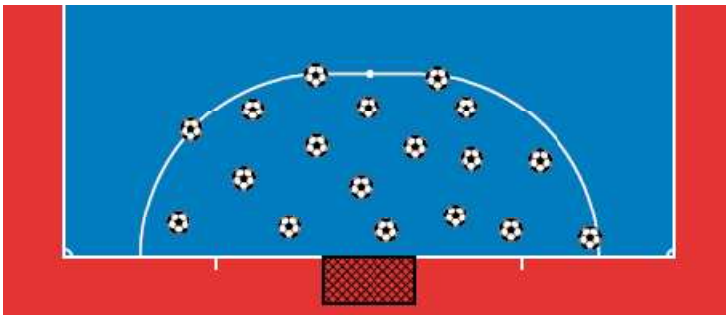
### Staðsetning aukaspurnu

#### **Aukaspurna utan vítateigs**

- Allir mótherjar skulu vera að minnsta kosti 5 m frá knettinum, þar til hann er kominn í leik
- Knötturinn er kominn í leik þegar honum hefur verið spyrrt og hann hreyfist
- Aukaspurnan skal tekin frá brotstað eða frá þeim stað sem knötturinn var þegar brotið átti sér stað (eftir eðli brotsins) eða frá ytra vítamerkinu

#### **Bein eða óbein aukaspurna innan vítateigs dæmd liðinu sem er til varnar**

- Allir mótherjar skulu vera að minnsta kosti 5 m frá knettinum, þar til hann er kominn í leik
- Allir mótherjar skulu vera utan vítateigs, þar til knötturinn er kominn í leik
- Knötturinn er kominn í leik þegar honum hefur verið spyrrt rակleitt út fyrir vítateiginn
- Taka má aukaspurnu, sem dæmd er innan vítateigs, frá hvaða stað sem er innan hans

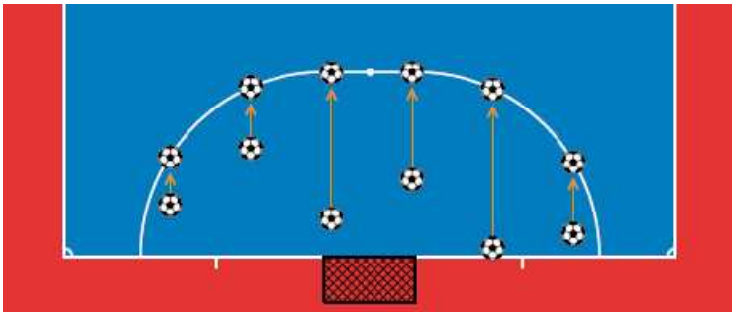


**Bein aukaspyrna frá sjötta uppsafnaða leikbroti í hvorum hálfleik**

- Leikmenn liðsins til varnar mega ekki mynda varnarvegg
- Spyrnandinn skal vera vel auðgreindur
- Markvörðurinn verður að halda sig innan eigin vítateigs og að minnsta kosti 5 m frá knettinum
- Allir aðrir leikmenn á leikvellinginum halda sig fyrir aftan ímyndaða línu sem liggur í gegnum knöttinn og samsíða marklínunni og fyrir utan vítateig, að minnsta kosti 5 m frá knettinum. Enginn leikmaður má fara yfir þessa ímyndaðu línu fyrr en knötturinn er kominn í leik

**Óbein aukaspyrna dæmd liðinu sem sækir**

- Allir mótherjar skulu vera að minnsta kosti 5 m frá knettinum, þar til hann er kominn í leik
- Knötturinn er kominn í leik þegar honum hefur verið spyrrt og hann hreyfist
- Taka skal óbeina aukaspyrnu, sem dæmd er innan vítateigs, frá vítateigslínu á þeim stað sem næstur er brotstað



### Brot og refsíákvæði

---

Ef mótherji er nær knettinum en tilskilið er, þegar aukaspyrna er tekin:

- skal spyrnan endurtekin og brotlegi leikmaðurinn áminntur, nema hægt sé að beita hagnaði eða annað leikbrot framið sem refsað er fyrir með vítaspyrnu. Ef refsa má fyrir leikbrotið með aukaspyrnu, ákveða dómarnir hvort refsa eigi fyrir upphaflega leikbrotið eða því sem framið er í kjölfarið. Ef refsa má fyrir seinna leikbrotið með vítaspyrnu eða beinni aukaspyrnu, er uppsafnað leikbrot skráð á brotlega liðið

Ef knettinum er ekki spyrint rakleitt út úr vítateignum, þegar aukaspyrna er tekin innan eigin vítateigs af liðinu sem er til varnar:

- skal spyrnan endurtekin

Ef liðið sem tekur aukaspyrnu tekur meira en fjórar sekúndur til þess:

- skulu dómarnir dæma liði mótherjanna óbeina aukaspyrnu, sem taka skal frá þeim stað sem leikurinn átti að hefjast að nýju (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu)

Ef spyrnandi beinnar aukaspyrnu, frá sjötta uppsafnaða leikbroti, tekur ekki spyrnuna í þeim tilgangi að skora mark:

- skulu dómarnir dæma liði mótherjanna óbeina aukaspyrnu, sem taka skal frá þeim stað sem leikurinn átti að hefjast að nýju

Ef bein aukaspyrna, frá sjötta uppsafnaða leikbroti, er framkvæmd af samherja leikmannsins sem tilgreindur hefur verið sem spyrnandinn:

- stöðva dómarnir leikinn, áminna leikmanninn fyrir óíþróttamannslega framkomu og hefja leikinn að nýju með óbeinni aukaspyrnu mótherjanna frá þeim stað sem leikmaðurinn spyrinti knettinum

***Aukaspyrna tekin af öðrum leikmanni en markverðinum***

Ef spyrnandinn snertir knöttinn aftur (nema með höndum), eftir að hann er kominn í leik, áður en knötturinn hefur snert annan leikmann:

- skal liði mótherjanna dæmd óbein aukaspyrna, sem tekin skal frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu)

Ef spyrnandinn handleikur knöttinn viljandi, eftir að hann er kominn í leik, áður en knötturinn hefur snert annan leikmann:

- skal liði mótherjanna dæmd bein aukaspyrna, sem tekin skal frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu) og liði hans refsað með uppsöfnuðu leikbroti
- skal vítaspyrna dæmd, ef brotið átti sér stað innan eigin vítateigs spyrnandans og liði hans refsað með uppsöfnuðu leikbroti

***Aukaspyrna tekin af markverðinum***

Ef markvörðurinn snertir knöttinn aftur (nema með höndum), eftir að hann er kominn í leik, áður en knötturinn hefur snert annan leikmann:

- skal liði mótherjanna dæmd óbein aukaspyrna, sem tekin skal frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu)

Ef markvörðurinn handleikur knöttinn viljandi, eftir að hann er kominn í leik, áður en knötturinn hefur snert annan leikmann:

- skal liði mótherjanna dæmd bein aukaspyrna, ef brotið átti sér stað utan vítateig markvarðarins, og skal spyrnan tekin frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu) og liði hans refsað með uppsöfnuðu leikbroti
- skal liði mótherjanna dæmd óbein aukaspyrna, ef brotið átti sér stað innan vítateigs markvarðarins, og skal spyrnan tekin frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu)

***Ef dómarnir hafa gefið merki um að taka beina aukaspyrnu, frá sjötta uppsafnaða leikbroti, og áður en knötturinn er kominn í leik:***

Leikmaður liðsins sem tekur spyrnuna brýtur Futsal-knattspyrnulögin, nema spyrnandinn noti meira en fjórar sekúndur:

- leyfa dómarnir töku spyrnunnar
- ef knötturinn fer í markið er spyrnan endurtekin
- ef knötturinn fer ekki í markið, stöðva dómarnir leikinn og leikurinn hefst að nýju með óbeinni aukaspyrnu til handa liðinu sem er til varnar sem tekin skal frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu)

Leikmaður liðsins sem er til varnar brýtur Futsal-knattspyrnulögin:

- leyfa dómarnir töku spyrnunnar
- ef knötturinn fer í markið er mark skorað
- ef knötturinn fer ekki í markið er spyrnan endurtekin

Einn eða fleiri leikmenn liðsins sem er til varnar og einn eða fleiri leikmenn liðsins sem sækir brjóta Futsal-knattspyrnulögin:

- skal spyrnan endurtekin

***Ef, hafi bein aukaspyrna, frá sjötta uppsafnaða leikbroti, verið tekin:***

spyrnandinn spyrnir ekki knettinum fram á við í þeim tilgangi að skora mark:

- stöðva dómarnir leikinn og leikurinn hefst að nýju með óbeinni aukaspyrnu til handa liðinu sem er til varnar sem tekin skal frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu)

spyrnandinn snertir knöttinn aftur (nema með höndum) áður en knötturinn hefur snert annan leikmann:

- er liði mótherjanna dæmd óbein aukaspyrna, sem tekin skal frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu)

annar leikmaður en spyrnandinn snertir knöttinn (nema með höndum), áður en hann hefur snert markvörðinn til varnar, hrokkið af annarri markstönginni eða þverslánni eða farið út fyrir leikvöllinn:

- skal liði mótherjanna dæmd óbein aukaspyrna, sem tekin skal frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu)

leikmaður handleikur knöttinn viljandi:

- skal liði mótherjanna dæmd bein aukaspyrna, sem tekin skal frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu) og liði hans refsað með uppsöfnuðu leikbroti
- skal vítaspyrna dæmd, ef brotið er framið af leikmanni liðsins til varnar innan eigin vítateigs, fyrir utan markvörðinn sem er til varnar (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu) og liði hans refsað með uppsöfnuðu leikbroti

knötturinn er snertur af einhverju(m) utanaðkomandi á leið knattarins fram á við:

- er spyrnan endurtekin

knötturinn hrekkur af markverði, þverslá eða markstöngum aftur út á leikvöllinn og er þá snertur af einhverju(m) utanaðkomandi:

- stöðva dómarnir leikinn
- leikurinn er hafinn að nýju með því að láta knöttinn falla á þeim stað, þar sem hann snerti hið utanaðkomandi, nema að snertingin hafi átt sér stað innan vítateigs, en þá lætur annar af dómurunum knöttinn falla á vítateigslínunni næst þeim stað sem knötturinn var þegar leikurinn var stöðvaður

knötturinn springur eða verður óleikhæfur í leik og hefur ekki snert markstangirnar, þversláanna eða annan leikmann:

- er spyrnan endurtekin

Vítaspyrna er dæmd á það lið, sem fremur innan eigin vítateigs og þegar knöttur er í leik, eitt hinna tíu leikbrota sem bein aukaspyrna er dæmd á.

Mark má skora rakleitt úr vítaspyrnu.

Bætt skal við leiktímamann til að láta taka vítaspyrnu í lok hvors hálfleiks og í lok hvors leikhluta í framlengingu.

### Staðsetning knattarins og leikmanna

---

Knötturinn:

- skal látinn vera á vítamerkinu

Leikmaðurinn sem tekur vítaspyrnuna:

- skal vera auðgreindur

Markvörðurinn sem er til varnar:

- skal nú á að spyrnandanum og vera á eigin marklínu, milli marksúlna, þar til knettinum hefur verið spyrrt

Aðrir leikmenn en spyrnandinn skulu vera:

- innan leikvallarins
- utan vítateigsins
- aftar en vítamerkið
- að minnsta kosti 5 m frá vítamerkinu

### Framkvæmd

---

- Eftir að leikmennirnir hafa tekið sér stöðu í samræmi við þessa lagagrein, gefur annar af dómurunum merki um að taka megi vítaspyrnuna
- Leikmaðurinn sem tekur vítaspyrnuna skal spyrna knettinum fram á við
- Knötturinn er kominn í leik þegar honum hefur verið spyrrt og hann hreyfist fram á við

Þegar vítaspyrna er tekin í venjulegum leiktíma, eða þegar leiktími hefur verið lengdur eftir fyrri hálfleik eða við lok leiks eða við lok framlengingar, til þess að láta taka eða endurtaka vítaspyrnu, skal mark teljast skorað, ef knötturinn snertir, áður en hann fer á milli markstanganna og undir þverslánna:

- aðra hvora eða báðar markstangirnar og/eða þverslánna og/eða markvörðinn

Dómararnir ákveða hvenær vítaspyrnu er lokið.

### Brot og refsíákvæði

Ef leikmaðurinn sem tekur vítaspyrnuna spyrnir knettinum ekki fram á við:

- stöðva dómararnir leikinn og leikurinn hefst að nýju með óbeinni aukaspyrnu til handa liðinu sem er til varnar, sem tekin skal frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu)

Ef vítaspyrna er framkvæmd af samherja leikmannsins sem tilgreindur hefur verið sem spyrnandinn:

- stöðva dómararnir leikinn, áminna leikmanninn fyrir óþróttamannslega framkomu og leikurinn hefst að nýju með óbeinni aukaspyrnu til handa liðinu sem er til varnar, sem tekin skal frá vítamerkinu (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu)

***Ef dómararnir hafa gefið merki um að taka megi vítaspyrnu og eitthvað af eftirtöldu á sér stað, áður en knötturinn er kominn í leik:***

leikmaður sama liðs og leikmaðurinn sem tekur vítaspyrnuna brýtur Futsal-knattspyrnulögin:

- leyfa dómararnir töku spyrnunnar
- ef knötturinn fer í markið er spyrnan endurtekin
- ef knötturinn fer ekki í markið stöðva dómararnir leikinn og leikurinn hefst að nýju með óbeinni aukaspyrnu til handa liðinu sem er til varnar sem tekin skal frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu)

leikmaður liðsins til varnar brýtur Futsal-knattspyrnulögin:

- leyfa dómarnir töku spyrnunnar
- ef knötturinn fer í markið er mark skorað
- ef knötturinn fer ekki í markið er spyrnan endurtekin

einn eða fleiri leikmenn liðsins til varnar og einn eða fleiri leikmenn liðsins sem sækir brjóta Futsal-knattspyrnulögin:

- er spyrnan endurtekin

***Ef, eftir að vítaspyrnan hefur verið tekin:***

spyrnandinn snertir knöttinn aftur (nema með höndum) áður en knötturinn hefur snert annan leikmann:

- er liði mótherjanna dæmd óbein aukaspyrna, sem tekin skal frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu)

spyrnandinn handleikur knöttinn viljandi áður en knötturinn hefur snert annan leikmann:

- er liði mótherjanna dæmd bein aukaspyrna, sem tekin skal frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu) og liði hans refsað með uppsöfnuðu leikbroti

knötturinn er snertur af einhverju(m) utanaðkomandi á leið knattarins fram á við:

- er spyrnan endurtekin

knötturinn hrekkur af markverði, þverslá eða markstöngunum aftur út á leikvöllinn og er þá snertur af einhverju(m) utanaðkomandi:

- stöðva dómarnir leikinn
- leikurinn er hafinn að nýju með því að láta knöttinn falla á þeim stað, þar sem hann snerti hið utanaðkomandi, nema að snertingin hafi átt sér stað innan vítateigs, en þá lætur annar af dómurinum knöttinn falla á vítateigslínunni næst þeim stað sem knötturinn var þegar leikurinn var stöðvaður

knötturinn springur eða verður óleikhæfur í leik og hefur ekki snert markstangirnar, þversláanna eða annan leikmann:

- er spyrnan endurtekin

Innspyrna er aðferð til að hefja leik að nýju.

Innspyrna er dæmd mótherjum þess leikmanns sem síðast snertir knöttinn áður en hann fer allur yfir hliðarlínuna, hvort heldur með gólfi eða á lofti, eða hæfir loft.

Mark verður ekki skorað beint úr innspyrnu.

### **Staðsetning leikmanna**

---

Mótherjarnir verða að:

- vera á leikvellingum
- vera að minnsta kosti 5 m frá þeim stað á hliðarlínunni sem innspyrnan er tekin

### **Framkvæmd**

---

Það er ein tegund framkvæmdar:

- innspyrna

### ***Staðsetning innspyrunnar***

Þegar spyrnandinn losar sig við knöttinn skal hann:

- hafa hluta af öðrum fæti á hliðarlínunni eða á gólfinu utan vallar
- spyrna knettinum, sem verður að vera kyrrstæður, annað hvort á staðnum sem hann yfirgaf leikvöllinn, eða á gólfinu fyrir utan leikvöllinn, ekki lengra en 25 cm frá þeim stað
- losar sig við knöttinn innan fjögurra sekúndna frá því hann er tilbúinn til þess

Knötturinn er í leik um leið og hann kemur inn á leikvöllinn.

***Brot og refsíákvæði***

Ef mótherji er nær knettinum en leyfilegt er þegar innspyrna er tekin:

- er innspyrnan endurtekin af sama liði og brotlegi leikmaðurinn er áminntur, nema hægt sé að beita hagnaði eða ef leikbrot sem refsá má með aukaspyrnu eða vítaspyrnu er framið af mótherjum leikmannsins sem tekur innspyrnuna

Ef mótherji truflar eða hindrar spyrnandann á óheimarlegan hátt:

- er hann áminntur fyrir óþróttamannslega framkomu

Fyrir öll önnur brot á framkvæmd innspyrnnar:

- er innspyrnan tekin af leikmanni úr liði mótherjanna

***Innspyrna tekin af öðrum leikmanni en markverðinum***

Ef spyrnandinn snertir knöttinn aftur (nema með höndum) eftir að hann er kominn í leik, áður en knötturinn hefur snert annan leikmann:

- er liði mótherjanna dæmd óbein aukaspyrna, sem tekin skal frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu)

Ef spyrnandinn handleikur knöttinn viljandi, eftir að hann er kominn í leik, áður en knötturinn hefur snert annan leikmann:

- er liði mótherjanna dæmd bein aukaspyrna, sem tekin skal frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu) og liði hans refsáð með uppsöfnuðu leikbroti
- er vítaspyrna dæmd, ef brotið átti sér stað innan vítateigs spyrnandans og liði hans refsáð með uppsöfnuðu leikbroti

***Innspyrna tekin af markverðinum***

Ef markvörðurinn snertir knöttinn aftur (nema með höndum), eftir að hann er kominn í leik, áður en knötturinn hefur snert annan leikmann:

- er liði mótherjanna dæmd óbein aukaspyrna, sem tekin skal frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu)

Ef markvörðurinn handleikur knöttinn viljandi, eftir að hann er kominn í leik, áður en knötturinn hefur snert annan leikmann:

- er liði mótherjanna dæmd bein aukaspyrna, ef brotið var utan vítateigs markvarðarins, og skal spyrnan tekin frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu) og liði hans refsað með uppsöfnuðu leikbroti
- er liði mótherjanna dæmd óbein aukaspyrna, ef brotið var innan vítateigs markvarðarins, og skal spyrnan tekin á vítateigslínunni, næst þeim stað sem brotið var framið (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu)

Markkast er aðferð til að hefja leik að nýju.

Markkast er dæmt þegar knötturinn fer allur yfir marklínuna, hvort heldur með gólfi eða á lofti, eftir að hafa síðast snert leikmann liðsins sem sækir, og mark er ekki skorað í samræmi við 10. grein laganna.

Mark verður ekki skorað beint úr markkasti.

### Staðsetning leikmanna

---

Mótherjar skulu vera:

- innan leikvallarins og utan vítateigs liðsins sem tekur markkastið þar til knötturinn er kominn í leik

### Framkvæmd

---

- Knettinum er kastað í leik frá hvaða stað sem er innan vítateigsins af markverði liðsins sem er til varnar
- Markvörður liðsins til sem er til varnar skal koma knettinum í leik innan fjögurra sekúndna frá því hann er tilbúinn til þess
- Knötturinn er kominn í leik þegar honum hefur verið kastað racleitt út úr vítateignum af markverði liðsins sem er til varnar

### Brot og refsíákvæði

---

Ef knettinum er ekki kastað racleitt út úr vítateignum úr markkasti:

- er markkastið endurtekið, en fjögurra sekúndna talningin er ekki endursett og heldur áfram um leið og markvörðurinn er tilbúinn til þess að endurtaka kastið

Ef markvörðurinn snertir knöttinn aftur (nema með höndum) eftir að hann er kominn í leik, áður en knötturinn hefur snert mótherja (nema hann hafi óvart snert annan leikmann í liði hans):

- er liði mótherjanna dæmd óbein aukaspyrna, sem tekin skal frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu)

Ef markvörðurinn handleikur knöttinn viljandi, eftir að hann er kominn í leik, áður en knötturinn hefur snert annan leikmann:

- er liði mótherjanna dæmd bein aukaspyrna, ef brotið var utan vítateigs markvarðarins, og skal spyrgan tekin frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu) og liði hans refsað með uppsöfnuðu leikbroti
- er liði mótherjanna dæmd óbein aukaspyrna, ef brotið var innan vítateigs markvarðarins, og skal spyrgan tekin á vítateigslínunni, næst þeim stað sem brotið var framið (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu)

Ef markkast er ekki framkvæmt innan fjögurra sekúndna:

- er liði mótherjanna dæmd óbein aukaspyrna, sem tekin skal á vítateigslínunni, næst þeim stað sem brotið var framið (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu)

Ef markkast er framkvæmt með sóknarleikmenn innan vítateigs:

- er markkastið endurtekið ef einhver sóknarleikmannanna snertir knöttinn eða hindrar að kastið sé tekið almennilega

Ef önnur brot eru framin á þessari grein:

- er markkastið endurtekið. Ef brotið er framið af liðinu sem tekur kastið, er fjögurra sekúndna talningin ekki endursett og heldur áfram um leið og markvörðurinn er tilbúinn til þess að endurtaka kastið

Hornspyrna er aðferð til að hefja leik að nýju.

Hornspyrna er dæmd þegar allur knötturinn fer yfir marklínuna, hvort heldur með gólfi eða á lofti, eftir að hafa síðast snert leikmann liðsins sem er til varnar, og mark er ekki skorað í samræmi við 10. grein laganna.

Skora má mark rակleitt úr hornspyrnu, en eingöngu í mark mótherjanna.

### Staðsetning knattarins og leikmanna

---

Knötturinn skal vera:

- innan hornbogans sem er nær þeim stað sem knötturinn fór yfir marklínuna

Mótherjar skulu vera:

- innan leikvallarins, að minnsta kosti 5 m frá hornbognum þar til knötturinn er kominn í leik

### Framkvæmd

---

Leikmaður liðsins sem sækir skal spyrna knettinum

Liðið sem tekur spyrnuna verður að losa sig við knöttinn innan fjögurra sekúndna frá því það er tilbúið til þess

Knötturinn er kominn í leik þegar honum er spyrint og hann hreyfist

### Brot og refsíákvæði

---

Ef mótherji er nær knettinum en leyfilegt er þegar hornspyrna er tekin:

- er hornspyrnan endurtekin af sama liði og brotlegi leikmaðurinn er áminntur, nema hægt sé að beita hagnaði eða ef leikbrot sem refsá má með aukaspyrnu eða vítaspyrnu er framið af liðinu sem er til varnar

Ef mótherji truflar eða hindrar þann sem tekur hornspyrnuna á óheiðarlegan hátt:

- er hann áminntur fyrir óþróttamannslega framkomu

Ef hornspyrna er ekki framkvæmd innan fjögurra sekúndna:

- er liði mótherjanna dæmt markkast

Fyrir öll önnur brot á framkvæmdinni eða staðsetningu knattarins:

- er spyrnan endurtekin. Ef brotið er framið af liðinu sem tekur spyrnuna, er fjögurra sekúndna talingin ekki endursett og heldur áfram um leið og spyrnandinn er tilbúinn til þess að endurtaka spyrnuna

#### ***Hornspyrna tekin af öðrum leikmanni en markverðinum***

Ef spyrnandi snertir knöttinn aftur (nema með höndum), eftir að hann er kominn í leik, áður en knötturinn snertir annan leikmann:

- er liði mótherjanna dæmd óbein aukaspyrna, sem tekin skal frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu)

Ef spyrnandi handleikur knöttinn viljandi, eftir að hann er kominn í leik, áður en knötturinn snertir annan leikmann:

- er liði mótherjanna dæmd bein aukaspyrna, sem tekin skal frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu) og liði hans refsað með uppsöfnuðu leikbroti
- er vítaspyrna dæmd, ef brotið átti sér stað innan vítateigs spyrnandans og liði hans refsað með uppsöfnuðu leikbroti

#### ***Hornspyrna tekin af markverðinum***

Ef markvörðurinn snertir knöttinn aftur (nema með höndum) eftir að hann er kominn í leik, áður en knötturinn hefur snert mótherja:

- er liði mótherjanna dæmd óbein aukaspyrna, sem tekin skal frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu)

Ef markvörðurinn handleikur knöttinn viljandi, eftir að hann er kominn í leik, áður en knötturinn hefur snert annan leikmann:

- er liði mótherjanna dæmd bein aukaspyrna, ef brotið var utan vítateigs markvarðarins, og skal spyrnan tekin frá brotstað (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu) og liði hans refsað með uppsöfnuðu leikbroti
- er liði mótherjanna dæmd óbein aukaspyrna, ef brotið var innan vítateigs markvarðarins, og skal spyrnan tekin á vítateigslínunni, næst þeim stað sem brotið var framið (sjá grein 13 – staðsetning aukaspyrnu)

Mörk á útivelli, framlenging og vítaspyrnukeppni eru þær þrjár aðferðir sem nota má til að ákveða sigurvegara þegar þess er krafist í mótareglum að fenginn sé sigurvegari í leik sem endar með jafntefli. Framlenging og vítaspyrnukeppni eru ekki hluti af leiknum.

### Mörk á útivelli

---

Mótareglur mega kveða á um, þegar lið leika hvort gegn öðru heima og heiman, að mörk skoruð á útivelli séu talin tvöfalt, ef samanlögð markatala er jöfn eftir seinni leikinn.

### Framlenging

---

Mótareglur mega kveða á um að leiknir skuli til viðbótar tveir jafnir leikhltar, sem hvor um sig skal ekki vara lengur en í 5 mínútur. Ákvæði 8. greinar eiga hér við.

### Vítaspyrnukeppni

---

Mótareglur mega kveða á um að vítaspyrnukeppni fari fram í samræmi við eftirfarandi framkvæmd.

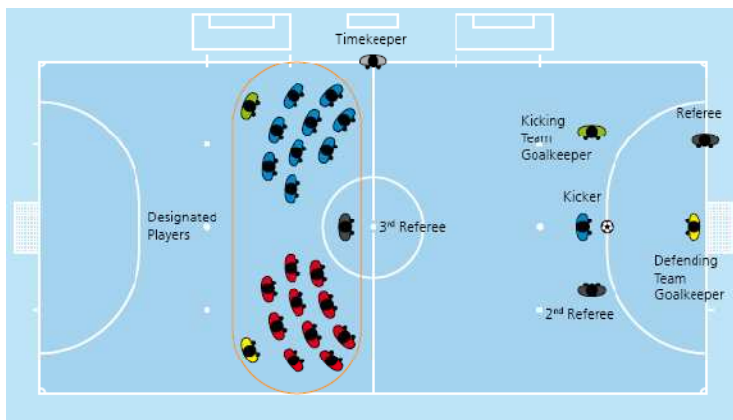
### Framkvæmd

---

- Dómarinn velur markið fyrir vítaspyrnukeppnina
- Dómarinn varpar hlutkesti og liðið sem vinnur hlutkestið ákveður hvort það taki fyrstu eða aðra spyrnuna
- Dómarinn, dómari 2, varadómarinn og tímavörðurinn halda skrá um spyrnurnar sem teknar eru
- Bæði liðin taka fimm spyrnur, með fyrirvara um skilyrðin sem fara hér á eftir
- Liðin skiptast á að taka spyrnurnar
- Hafi annað liðið, áður en bæði lið hafa tekið fimm spyrnur, skorað fleiri mörk en hitt liðið getur skorað, þó það lyki við allar fimm spyrnur sínar, eru ekki teknar fleiri spyrnur

- Hafi bæði lið skorað jafn mörg mörk eða engin mörk verið skoruð, þegar þau hafa bæði tekið fimm spyrnur, skal spyrnum haldið áfram í sömu röð þar til annað liðið hefur skorað marki meira en hitt úr jafn mörgum spyrnum
- Allir leikmenn og varamenn eru lögmætir til að taka vítaspyrnurnar
- Hvaða lögmætur leikmaður sem er má skipta við eigin markvörð í vítaspyrnukeppni
- Hver spyrna um sig er tekin af nýjum leikmanni og allir lögmætir leikmenn verða að taka spyrnu áður en nokkur leikmaður fær að taka aðra spyrnu
- Lögmætur leikmaður má hvenær sem er skipta um stöðu við markvörð í vítaspyrnukeppni, að því gefnu að dómariinn sé látinn vita og að búnaður leikmannsins sé réttur
- Aðeins lögmætir leikmenn, að meðtöldum markvörðunum, dómurinum og varadómaranum, mega vera á leikvellingum í vítaspyrnukeppni
- Allir leikmenn skulu vera á hinum helmingi leikvallarins ásamt varadómaranum, nema leikmaðurinn sem tekur spyrnuna og markverðirnir tveir
- Markvörðurinn sem er samherji spyrnandans skal vera á leikvellingum, á gagnstæðri hlið við skiptisvæðin, í línu við vítamerkið og að minnsta kosti 5 m frá því
- Viðeigandi greinar Futsal-knattspyrnulaganna og ákvarðanir dómaranefndar FIFA eiga við í vítaspyrnukeppni, nema annars sé getið
- Ef lið lýkur leik með fleiri leikmönnum en mótherjar þeirra, að varamönnum meðtöldum, fyrir upphaf vítaspyrnukeppni, skal það fækka leikmönnum sínum til jafns við mótherjanna og skal fyrirliðinn láta dómara vita um nöfn og númer þeirra leikmanna sem fækkað er um
- Ef lið þarf að fækka í liði sínu til jafns við mótherjanna, má það útiloka markverðina sem lögmæta leikmenn til töku vítaspyrna
- Markvörður sem hefur verið útilokaður sem spyrnandi til að jafna leikmannafjölda síns liðs til jafns við mótherjanna, t.d. sem er staðsettur innan boðvangs, má skipta við markvörð síns liðs hvenær sem er

- Áður en vítaspyrnukeppni hefst skal dómari sjá um að jafn margir leikmenn úr báðum liðum séu á hinum helmingi leikvallarins og skulu þeir taka spyrnurnar

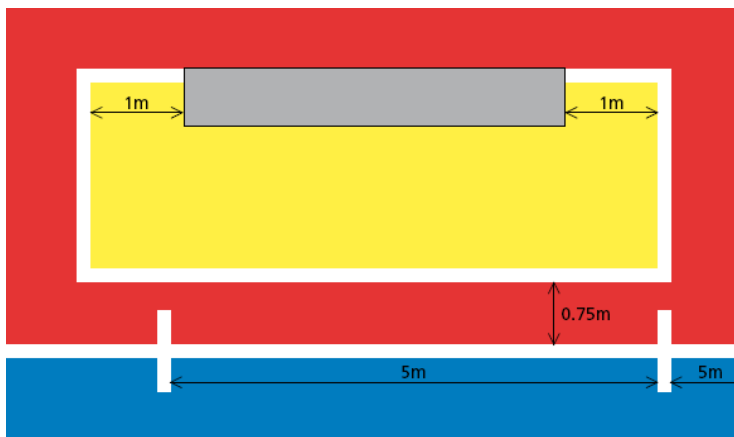


Boðvangurinn er ákveðið svæði fyrir forráðamenn liða og varamenn.

Jafnvel þó stærðir og staðsetningar boðvanga geti verið mismunandi á milli íþróttahúsa, eru eftirtalin atriði sett fram sem almennar leiðbeiningar:

- boðvangurinn samsvarar lengd svæðisins með sætunum að viðbættum einum metra við hvorn enda og nær fram að 75 cm frá hliðarlínu
- mælt er með því að boðvangurinn sé merktur til afmörkunar
- mótareglur skulu kveða á um fjölda þeirra, sem leyft er að vera á boðvangi
- tilgreina skal fyrir leik hverjir mega vera á boðvangi í samræmi við mótareglur
- aðeins einn aðili í einu má koma leikrænum leiðbeiningum á framfæri og má vera standandi
- þjálfarinn og aðrir forráðamenn liðsins skulu halda sig innan marka hans, nema í sérstökum tilvikum, t.d. þegar sjúkraþjálfari eða læknir fer inn á leikvöllinn með leyfi dómaranna til að meta meiðsli leikmanns
- þjálfarinn og aðrir sem eru á boðvangi skulu koma fram á ábyrgan hátt og forðast að hindra á nokkurn hátt hreyfingar og hlaupaleiðir leikmannanna og dómaranna

- varamennirnir og þrekþjálfarinn mega hita upp á meðan leik stendur á svæði ætluðu til þess, svo framarlega sem þeir hindra ekki hreyfingar leikmanna og dómara og þeir komi fram á ábyrgan hátt



Vara aðstoðardómarinn:

- er skipaður samkvæmt mótareglum og tekur við starfi varadómarans ef annar af dómurunum getur ekki haldið áfram að dæma leikinn. Hann aðstoðar dómaranna hvenær sem þörf krefur
- aðstoðar, samkvæmt fyrirmælum dómaranna, við öll umsjónarstörf fyrir leik, meðan á leik stendur og að leik loknum
- að leik loknum, sendir hann skýrslu til viðkomandi yfirvalda um hvers kyns óviðeigandi hegðun og önnur atvik, sem hafa átt sér stað þar sem dómararnir sjá ekki til. Hann skal láta dómaranna vita um slíkar skýrslur
- skráir öll atvik sem gerast fyrir leik, meðan á leik stendur og að leik loknum
- hefur á sér skeiðklukku til vara, komi til þess að hennar þurfi vegna hvaða atvika sem kunna að koma upp
- er staðsettur á hentugum stað, en þó ekki hjá aðstoðardómurunum

Dómararnir skulu gefa þær bendingar sem fara hér á eftir, með það í huga að það eru bendingar sem einungis annar dómari gefur og ein bending sem báðir dómarnir gefa samtímis.

Aðstoðardómararnir skulu gefa bendingarnar fyrir leikhlé og fimmta uppsafnaða leikbrotið.

### Bendingar sem aðeins annar af dómurunum gefur

---



Upphafsspyrna/leikur hafinn að nýju



Bein aukaspyrna/vítaspyrna





Innspyrna (1)



Innspyrna (2)



Hornspyrna (1)



Hornspyrna (2)



Markkast (1)



Markkast (2)



Leikhlé



Fjögurra sekúndna talning (1)



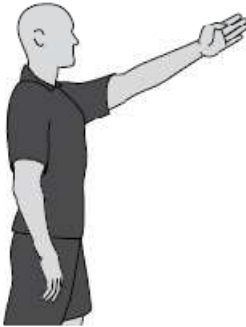
Fjögurra sekúndna talning (2)



Fimmta uppsafnaða leikbrot



Hagnaður eftir uppsafnað leikbrot



Hagnaður eftir önnur leikbrot

ii



Uppsafnað leikbrot eftir að hagnaði hefur verið beitt (1)



Uppsafnað leikbrot eftir að hagnaði hefur verið beitt (2)



Uppsafnað leikbrot eftir að hagnaði hefur verið beitt (3)



Uppsafnað leikbrot eftir að hagnaði hefur verið beitt (4)



Áminning (gult spjald)



Brottvísun (rautt spjald)



Óbein aukaspyrna



Númer leikmanns – 1



Númer leikmanns – 2



Númer leikmanns – 3



Númer leikmanns – 4



Númer leikmanns – 5



Númer leikmanns – 6



Númer leikmanns – 7



Númer leikmanns – 8



Númer leikmanns – 9



Númer leikmanns – 10



Númer leikmanns – 11



Númer leikmanns – 12



Númer leikmanns – 13



Númer leikmanns – 14



Númer leikmanns – 15



Mark



Sjálfsmark (1)



Sjálfsmark (2)

Bending beggja dómara þegar leikur hefst að nýju

---



Óbein aukaspyrna

Bendingar aðstoðardómaranna

---



Leikhlé



Fimmta uppsafnaða leikbrot