
FUTSAL-knattspyrnulögin 2009



Knattspyrnusamband Íslands

Útgefið af skrifstofu KSÍ í nóvember 2009

Ábendingar um FUTSAL-knattspyrnulögin

Frávik

Með samþykki viðkomandi knattspyrnusambands 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 Alþjóðanefndarinnar.

Karlar og konur

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

Skýringar

Í Futsal-knattspyrnulögnum eru notuð eftirfarandi tákni:

* Nema það falli undir **Sérstakar aðstæður**, sem taldar eru upp í 8. grein – Upphaf leiks og leikur hafinn að nýju.

| Einföld lína táknar nýlega lagabreytingu (hér árið 2009).

Futsal-knattspyrnulögin á íslensku

Futsal-knattspyrnulögin 2009 á íslensku:

Að þessari þýðingu Futsal-knattspyrnulaganna unnu; Andri Vigfússon, Birkir Sveinsson og Þorvaldur Ingimundarson, samkvæmt enskri útgáfu FIFA 2008. Stuðst var við þýðingu Halldórs B. Jónssonar fyrrum formanns dómaranefndar KSÍ og Rafns Hjaltalíns á knattspyrnulögnum frá árinu 2000 með áorðnum breytingum frá alþjóðanefnd FIFA 2001-2008.

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.

EFNISYFIRLIT

GREINAR	Síða
1- Leikvöllurinn _____	4
2- Knötturinn _____	8
3- Fjöldi leikmanna _____	10
4- Búnaður leikmanna _____	12
5- Dómarinn og dómari 2 _____	13
6- Tímavörðurinn og varadómarinn _____	15
7- Leiktíminn _____	17
8- Upphaf leiks og leikur hafinn að nýju _____	18
9- Knöttur í og úr leik _____	20
10- Hvernig mark er skorað _____	21
11- Leikbrot og óviðeigandi hegðun _____	22
12- Aukaspjrnur _____	25
13- Uppsöfnuð brot _____	26
14- Vítaspjrna _____	28
15- Innspjrna _____	30
16- Markkast _____	31
17- Hornspjrna _____	32
Aðferðir til að ákveða sigurvegara _____	33
Bendingar dómara _____	34

1. grein – Leikvöllurinn

Stærð

Leikvöllurinn skal vera rétthyrndur og skal hliðarlína vera lengri en marklína.

Lengd: minnst 25 m
 mest 42 m

Breidd: minnst 15 m
 mest 25 m

Milliríkjaleikir

Lengd: minnst 38 m
 mest 42 m

Breidd: minnst 18 m
 mest 22 m

Merking vallar

Leikvöllurinn er merktur með línur. Línurnar heyra til þeim svæðum, sem þær afmarka. Tvær lengri útlínurnar nefnast hliðarlínur, en tvær þær styttri marklínur.

Allar línur eru 8 cm breiðar.

Miðlína skiptir leikvöllinum í tvo helminga.

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

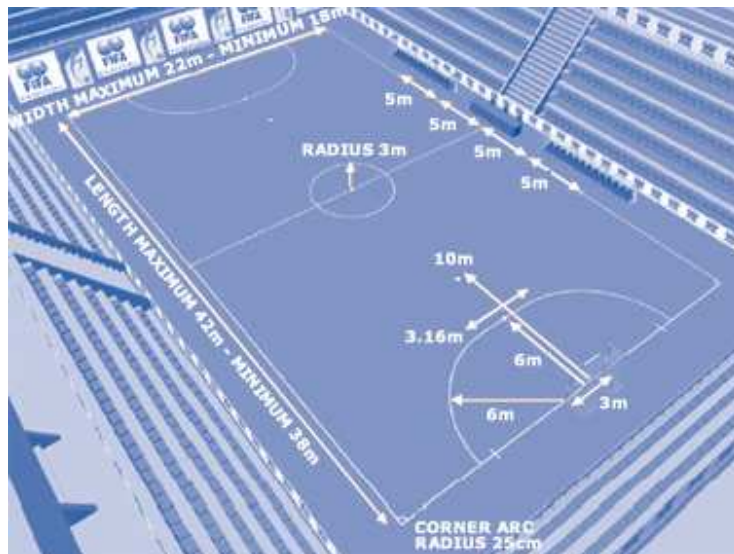


Vítateigur

Vítateigur er merktur á hvorn enda vallarins sem hér segir:

Kvarthringir, með 6 m radíus, eru dregnir með miðju við ytri hlið hvers markstangar. Kvarthringirnir eru dregnir frá marklínu til móts við ímyndaða línu dregna hornrétt á marklínuna við ytri hlið markstangarinnar. Efri endi tveggja kvarthringja eru tengdir saman með 3,16 m línu samsíða marklínunni á milli markstanganna.

Bogna línan sem markar ytri mörk vítateigsins kallast vítateigslína.



Vítamerki

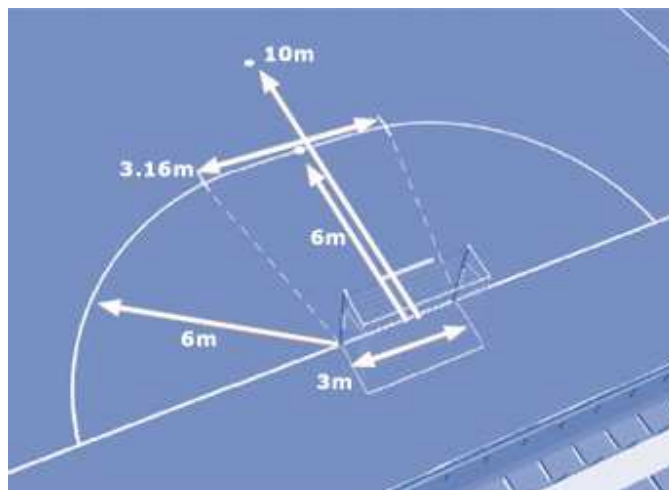
Vítamerki er dregið 6 m frá miðpunkti milli markstanganna og jafnlangt frá þeim.

Ytra vítamerki

Ytra vítamerki er dregið 10 m frá miðpunkti milli markstanganna og jafnlangt frá þeim.

Hornbogi

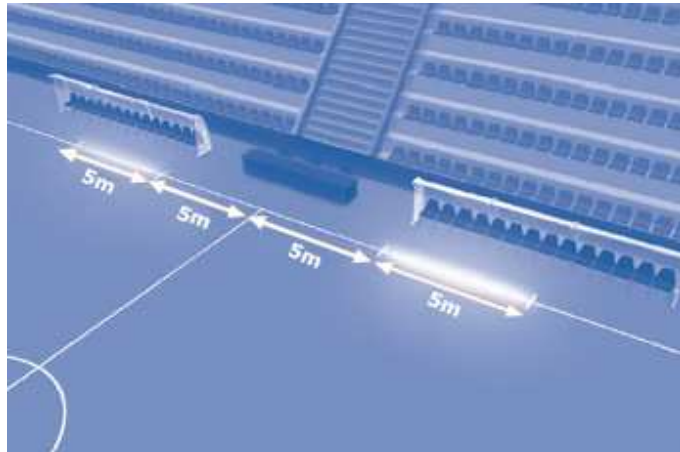
Kvarthringur með 25 cm radíus er dreginn í hverju horni innan leikvallarins.



Skiptisvæði leikmanna

Skiptisvæði leikmanna eru staðsett á sömu hlið vallarins og varamannabekkir liðanna og eru beint fyrir framan bekkina. Á þessu svæði fara leikmannaskiptin fram.

- Skiptisvæðin eru staðsett beint fyrir framan varamannabekki liðanna og eru 5 m að lengd. Þau eru merkt á hvorn helming með línu sem er hornrétt á hliðarlínuna, 8 cm breið og 80 cm löng, 40 cm inná völlinn og 40 cm fyrir utan völlinn.
- Það er 5 m fjarlægð frá nær enda hvors skiptisvæðis að skurðpunkti hliðar- og miðlínu. Þessu lausa svæði, sem er beint fyrir framan borð tímavarðarins, skal haldið auðu.



Mörk

Mörk verða að vera sett á miðju hvorrar marklínu. Þau eru gerð úr tveimur lóðréttum markstöngum, jafnlangt frá hornunum, og láréttri þverslá sem tengir þær saman að ofan.

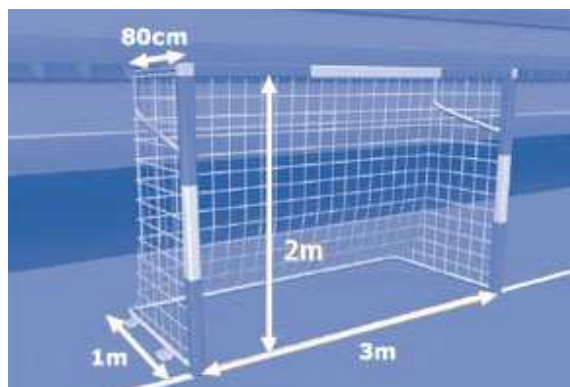
Lengd (innanmál) milli markstanga er 3 m. og hæð frá neðri brún þverslár til gólfs er 2 m.

Markstangirnar tvær og þversláin skulu vera sömu breiddar og þykktar, 8 cm. net, búin til úr hampi, striga eða nælon, eru fest við stangirnar og þverslána aftan við mörkin. Neðri hlutinn er studdur með bognum stöngum eða öðrum hlutum sem veita fullnægjandi stuðning.

Dýpt marksins, skilgreind sem fjarlægðin frá innri hlið stanganna áleiðis út fyrir leikvöllinn, er a.m.k. 80 cm. efst og 100 cm. við gólfíð.

Til öryggis

Mörkin skulu fest við jörðu þannig að þau geti ekki oltið. Mörkin mega vera færarleg svo fremi sem þau séu fest tryggilega.



Yfirborð leikvallarins

Yfirborð leikvallarins er slétt og flatt en ekki hrjúft. Mælt er með notkun parkets eða gerviefna. Forðast skal notkun steypu og malbiks.

Ákvarðanir Alþjóðanefndarinnar

1. Ef marklína mælist einungis 15 – 16 m skal radíus kvarthrings mælast 4 m. Í þessum tilvikum er vítamerkið ekki lengur staðsett á vítateigslínu heldur verður vítamerkið enn 6 m. frá miðpunkti milli markstanganna og jafnlangt frá þeim.
2. 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.
3. Tvö viðbótarkerki, hvort í 5 m fjarlægð sitt hvoru megin við ytra vítamerki, skulu sett á leikvöllinn til að tryggja að rétt fjarlægð sé virt við framkvæmd vítaspyrnu á ytra vítamerki. Breidd merkisins er 6 cm.
4. Varamannabekkir liðanna eru staðsettir fyrir aftan hliðarlínuna, við hliðina á auða svæðinu fyrir framan borð tímavarðarins.

2. grein – Knötturinn

Eiginleikar og mál

Knötturinn er:

- *hnöttóttur;*
- *gerður úr leðri eða öðru hentugu efni;*
- *með ummál ekki minna en 62 cm og ekki meira en 64 cm;*
- *að þyngd ekki minni en 400 g og ekki meiri en 440 g við upphaf leiks;*
- *með þrýsting 0,4 – 0,6 loftþyngd ($400 - 600 \text{ g/cm}^3$) við sjávarmál.*



Skipt um gallaðan knött

Ef knötturinn springur eða verður ónothæfur meðan á 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*.*

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

- *Skal leikurinn hafinn að nýju eins og ætlað var.*

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

Ákvarðarnir Alþjóðanefndarinnar

1. Utanhússknettir eru ekki leyfðir í alþjóðlegum mótaleikjum.
2. Knötturinn má ekki skoppa minna en 50 cm né hærra en 65 cm í fyrsta endurkasti þegar honum er sleppt úr 2 m hæð.

Í mótaleikjum má einungis nota knetti sem standast tæknilegar lágmarkskröfur í 2. grein.

Í mótaleikjum FIFA og í mótaleikjum á vegum álfusambandanna eru einungis þeir knettir samþykktir til notkunar, sem bera eina af eftirfarandi þremur áletrunum:

- hið opinbera "FIFA APPROVED" tákn, eða
- hið opinbera "FIFA INSPECTED" tákn, eða
- tilvísunina "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD".

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

Knattspyrnusambönd geta krafist þess í mótum sínum að notaðir verði knettir með einhverri þessarra þriggja áletrana.

Í öllum öðrum kappleikjum skal knötturinn standast kröfur 2. greinar.

Í atvikum þar sem knattspyrnusamband leggur á notkun knatta sem bera táknið FIFA APPROVED eða FIFA INSPECTED í eigin mótaleikjum, skal knattspyrnusambandið einnig leyfa notkun knatta sem bera óháðu merkinguna "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD".

Í mótaleikjum FIFA og í mótaleikjum á vegum álfusambanda og knattspyrnusambanda eru engar viðskiptaauglýsingar leyfðar á knettinum, nema merki keppinnar, framkvæmdaaðila hennar og viðurkennt vörumerki framleiðandans. Mótareglur geta takmarkað stærð og fjölda slíkra merkja.

3. grein – Fjöldi leikmanna

Leikmenn

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

Leikmannaskipti

Varamenn mega vera notaðir í öllum leikjum sem leiknir eru eftir reglum í mótum á vegum FIFA, álfusambanda eða knattspyrnusambanda.

Nota má sjö varamenn hið mesta í leik.

Fjöldi innáskiptinga í leik er ótakmarkaður.

Leikmaður sem farið hefur af velli má koma aftur inn á leikvöllinn sem varamaður fyrir annan leikmann. Innáskipting er framkvæmd óháð því hvort knötturinn sé í eða úr leik og eftirfarandi ákvæðum sé framfylgt:

- *Leikmaðurinn sem kemur af leikvelli skal fara af velli við skiptisvæði síns liðs.*
- *Varamaðurinn sem kemur inná leikvöllinn skal einnig fara inn á völlinn við skiptisvæði síns liðs, þó ekki fyrr en leikmaðurinn sem útaf fer er allur kominn út fyrir hliðarlínuna.*
- *Leikmaður á varamannabekk heyrir undir valdsvið dómara óháð því hvort leikmaðurinn komi inn á völlinn.*
- *Innáskiptingunni er lokið þegar varamaðurinn kemur inn á leikvöllinn og verður frá þeirri stundu þátttakandi í leiknum og leikmaðurinn sem hann leysir af hættir sinni þátttöku í leiknum.*

Markvörður má skipta um stöðu við hvaða leikmann sem er.



Brot og refsíákvæði

Ef, á meðan skiptingu stendur, varamaður kemur inn á leikvöllinn áður en leikmaðurinn sem yfirgefur leikvöllinn er alveg kominn af leikvöllum:

- *Skal leikurinn stöðvaður.*
- *Þeim leikmanni sem skipta á útaf er bent á að yfirgefa leikvöllinn.*
- *Varamaðurinn er áminntur, sýnt gult spjald og gert að yfirgefa leikvöllinn til að klára framkvæmd leikmannaskiptanna.*
- *Skal leikur hafinn að nýju með óbeinni aukaspymu frá þeim stað er knötturinn var þegar leikur var stöðvaður*.*

Ef, á meðan skipting fer fram, varamaður fer inn á leikvöllinn eða leikmaður sem skipta á útaf fer af leikvöllum á öðrum stað en á skiptisvæðinu:

- *Skal leikurinn stöðvaður*
- *Brotlegi leikmaðurinn er áminntur, honum sýnt gult spjald og gert að yfirgefa leikvöllinn til að klára framkvæmd leikmannaskiptanna.*
- *Skal leikur hafinn að nýju með óbeinni aukaspyrnu sem tekin skal af leikmanni mótherjanna frá þeim stað, þar sem knötturinn var staðsettur þegar leikurinn var stöðvaður*.*

Ákvarðanir Alþjóðanefndarinnar

1. Við upphaf leiks verða bæði lið að vera skipuð fimm leikmönnum.
2. Ef, í því tilfalli að leikmönnum sé vikið af leikvelli, færri en þrír leikmenn (að meðtöldum markmanni) eru eftir í öðru liðinu á leikvöllum, skal leiknum slitið.
3. Forráðamaður liðs má koma leikrænum leiðbeiningum á framfæri til leikmanna á meðan leik stendur. Hinsvegar mega forráðamenn og aðrir starfsmenn liðs ekki trufla eða hindra hreyfingar og hlaupaleiðir leikmanna og dómara, þeir skulu staðsetja sig innan boðvangs, þar sem þeim ber að vera, og skulu ávallt koma fram með ábyrgum hætti.
4. Boðvangur á sér í lagi við um leiki sem spilaðir eru í íþróttahúsum með sér svæði fyrir starfsmenn liðs og varamenn. Þar sem boðvangur getur verið mismunandi á milli íþróttahúsa, t.d. hvað varðar stærð, gilda eftirfarandi atriði sem leiðarvísir:
 - Boðvangur nær 1 m út frá hvorri hlið varamannabekkja og nær allt að 75 cm að hliðarlínu vallarins.
 - Mælt er með að boðvangur sé afmarkaður, t.d. með línunum.
 - Fjöldi aðila sem heimilt er að vera innan boðvangs hverju sinni er skilgreindur í mótareglum.
 - Aðilar innan boðvangsins skulu skilgreindir fyrir upphaf leiks í samræmi við mótareglur.
 - Aðeins einum aðila í einu er heimilt að gefa tilskipanir til leikmanna hverju sinni og verður viðkomandi að snúa aftur á sinn stað að því loknu.
 - Þjálfarinn og aðrir starfsmenn liðs verða að halda sig innan boðvangs, nema við sérstakar aðstæður, til dæmis þegar lækni eða sjúkraþjálfara er heimiluð innkoma á leikvöllinn, af dómurnum, til að hlúa að meiddum leikmanni.
 - Þjálfarinn og aðrir aðilar innan boðvangs skulu koma fram með ábyrgum hætti.

4. grein – Búnaður leikmanna

Til öryggis

Leikmaður má ekki nota búnað eða klæðast neinu því, sem hætta gæti stafað af fyrir hann sjálfan eða aðra leikmenn, þar með taldir hvers kyns skartgripir.

Lágmarksbúnaður

Lágmarks skyldubúnaður leikmanns samanstendur af eftirfarandi aðskildum hlutum:

- *peysa eða skyrta – ef klæðst er nærskyrtu innan undir, skulu ermar nærskyrtunnar vera í sama meginlit og keppnisskyrtunnar;*
- *stuttbuxur – ef klæðst er undirbuxum innan undir skulu þær vera í sama meginlit og stuttbuxurnar;*
- *sokkar;*
- *legghlífar;*
- *skór – einu gerðirnar sem leyfðar eru eru strigaskór eða íþróttaskór úr mjúku leðri með sóla úr gúmmí eða svipuðu efni.*

Legghlífar

- *skulu huldar algjörlega með sokkunum;*
- *skulu gerðar úr hentugu efni (gúmmí, plast eða álíka efni);*
- *skulu veita hæfilega vörn gegn meiðslum.*

Markverðir

- *Markverði er heimilt að vera í síðum buxum*
- *Hvor markvörður um sig skal klæðast litum sem aðgreina hann frá öðrum leikmönnum og dómurum.*
- *Ef útileikmaður skiptir við markvörð, verður markvarðartreyjan sem leikmaðurinn klæðist að vera merkt með eigin númeri leikmannsins.*

Brot og refsíákvæði

Fyrir öll brot á þessari grein:

- *Brotlega leikmanninum er fyrirskipað af dómurum að yfirgefa leikvöllinn og laga búnað sinn eða fá þann búnað sem vantar. Leikmaðurinn má ekki koma inn á leikvöllinn fyrr en hann hefur fyrst haft samband við einn af dómurum sem athugar hvort búnaðurinn sé í lagi.*

Leikur hafinn að nýju

Stöðvi dómaramir leikinn til að áminna brotlega leikmanninn:

- *Skal leikur hafinn að nýju með óbeinni aukaspýrnu, sem tekin skal af leikmanni mótherjanna frá þeim stað, þar sem knötturinn var staðsettur þegar dómaramir stöðvuðu leikinn*.*

Ákvarðanir Alþjóðanefndar

1. Leikmenn mega ekki láta nærfatnað sjást, sem á eru slagorð eða auglýsingar. Lágmarks skyldubúnaður skal ekki bera neinar pólitískar, trúarlegar eða persónulegar fullyrðingar/yfirlýsingar.
2. Leikmanni, sem fer úr eða lyftir skyrtu sinni til að láta slagorð eða auglýsingar sjást, verður refsað af mótshaldara. Liði leikmanns, hvers lágmarks skyldubúnaður ber pólitískar, trúarlegar eða persónulegar yfirlýsingar eða slagorð, verður refsað af mótshaldara eða af FIFA.
3. Peysur verða að vera með ermum.

5. grein – Dómarinn og dómari 2

Valdsvið dómara

Öllum leikjum er stjórnað af tveimur dómurum, sem hafa full réttindi til að framfylgja knattspyrnulögunum í sambandi við leikinn, sem þeir hafa verið skipaðir til að dæma, frá því augnabliki er þeir koma á staðinn þar sem völlurinn er staðsettur þar til þeir yfirgefa svæðið.

Réttindi og skyldur

Dómararnir:

- framfylgja knattspyrnulögunum;
- láta leikinn halda áfram, þegar liðið sem brotið hefur verið á hefur af því hagnað, og verða að refsar fyrir upphaflega leikbrotið, ef hinn ætlaði hagnaður fylgir þá ekki í kjölfarið;
- halda skýrslu um leikinn og senda viðkomandi yfirvöldum leikskýrslu, sem hefur að geyma upplýsingar um hvers kyns agarefsingar sem leikmenn og/eða forráðamenn liðs voru beittir, svo og um önnur atvik sem áttu sér stað fyrir leik, á meðan leik stóð eða eftir leik;
- grípa til agarefsinga gegn leikmönnum sem gerast sekir um áminningarverð leikbrot og leikbrot sem leiða til brottvísunar;
- grípa til aðgerða gagnvart forráðamönnum liðanna sem gerast sekir um óviðeigandi hegðun og, ef þarf, vísar þeim frá leikvöllinum og næsta nágrenni, án þess að sýna þeim rautt spjald;
- sjá um að enginn komi inn á leikvöllinn, sem ekki hefur til þess heimild;
- stöðva leikinn, ef leikmaður er alvarlega meiddur að þeirra dómi, og sjá um að hann sé færður af leikvelli;
- láta leikinn halda áfram þar til knötturinn er úr leik, ef leikmaður er aðeins lítillega meiddur að þeirra dómi;
- sér um að allir knettir sem notaðir eru standist kröfur 2. greinar;
- refsar fyrir alvarlega brotið, þegar leikmaður brýtur af sér með fleiri en einum hætti samtímis.

Dómarinn:

- er tímavörður í þeim atvikum þar sem tímavörður er ekki til staðar;
- stöðvar, frestar eða slítur leiknum vegna hvers kyns brota á knattspyrnulögunum, eða vegna hvers kyns utanaðkomandi truflana, þegar hann telur það viðeigandi;



Ákvarðanir dómara

Úrskurðir dómara varðandi atvik leiksins, þar með talið hvort mark sé skorað eða ekki, eru endanlegir.

Dómarinn og dómari 2 geta því aðeins breytt úrskurði sínum, komist þeir að raun um að hann sé rangur eða þeir telji það nauðsynlegt, enda hafi þeir ekki hafið leik að nýju eða slitið honum.

Ákvarðanir Alþjóðanefndarinnar

1. Ef dómarinn og dómari 2 gefa merki um leikbrot samtímis og ósamkomulag er um hvoru liðinu skal refsað, ræður ákvörðun dómara úrslitum.
2. Bæði dómarinn og dómari 2 hafa rétt til að áminna og vísa leikmanni af leikvelli, en sé ósamkomulag á milli þeirra, ræður ákvörðun dómara úrslitum.
3. Hafi dómari 2 ótilhlýðileg afskipti af leiknum eða hegði sér á óviðeigandi hátt, skal dómarinn leysa hann frá hlutverki sínu, gera ráðstafanir fyrir skiptingu á dómara 2 og gefa viðeigandi yfirvöldum skýrslu um málið.
4. Dómari 2 er skipaður á gagnstæða hlið vallarins við dómara. Hann hefur einnig leyfi til að nota flautu.
5. Í alþjóðlegum viðureignum skal vera dómari 2.



6. grein – Tímavörðurinn og varadómariinn

Skyldur

Tímavörður og varadómari eru tilnefndir. Þeir sitja fyrir utan leikvöllinn við miðjúlínuna, sömu megin og skiptisvæðin eru.

Tímavörðurinn og varadómari eru útbúnir hentugri klukku (tímamæli) og nauðsynlegum útbúnaði til að gefa til kynna uppsöfnuð leikbrot, sem lagt er til af því sambandi eða félagi þar sem leikurinn fer fram.

Tímavörðurinn

- sér um að lengd leiksins fylgi ákvæðum 7. greinar með því að:
 - setja klukkuna (tímamælinn) af stað strax eftir upphafsspyrnu;
 - stöðva klukkuna (tímamælinn) þegar knötturinn er úr leik;
 - setja tímann aftur af stað við innspyrnu, markkast, hornspyrnu, aukaspyrnu, vítaspyrnu eða spyrnu af ytra vítamerki, eftir að leikur hefur verið stöðvaður eða þegar knötturinn er látinn falla;
- hefur umsjón með einnar mínútu leikhléunum;
- hefur umsjón með tveggja mínútna virka refsitímanum eftir að leikmanni hefur verið vikið af leikvelli;
- gefur til kynna þegar leiktími fyrri hálfleiks, seinni hálfleiks, fyrri og seinni hálfleiks framlengingar og leikhléa er runninn út með flauti eða annars konar hljómburðarmerki frábrugðnu því sem dómaramir nota;
- gefur til kynna beiðni liðs um leikhlé með flauti eða annars konar hljómburðarmerki frábrugðnu því sem dómaramir nota, eftir að hafa látið varadómaramann vita;
- gefur til kynna með merki þegar fimmta uppsafnaða leikbrot er framið af öðru hvoru liðinu með flauti eða annars konar hljómburðarmerki frábrugðnu því sem dómaramir nota, eftir að hafa látið varadómaramann vita.



Varadómariinn

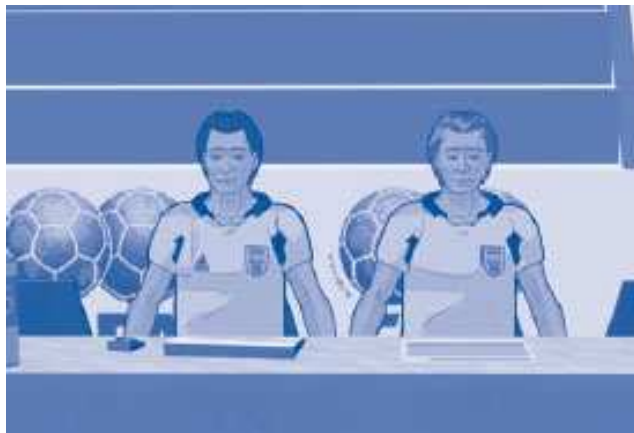
Auk þess að aðstoða tímavörðinn skal varadómariinn:

- halda skýrslu yfir fyrstu fimm uppsafnanleg leikbrot sem hvort liðið fremur, eftir bendingum dómaramanna, í hvorum hálfleik og gefur til kynna með merki þegar fimmta uppsafnaða leikbrot er framið af öðru hvoru liðinu;
- halda skýrslu um hversu mörg leikhlé hvort lið á eftir, halda dómurinum og liðunum upplýstum samkvæmt því og gefa til kynna leyfi fyrir leikhléi sem forráðmenn hvors liðs óska eftir (7. grein);
- halda skýrslu yfir stöðvanir leiktíma í leiknum og ástæður þeirra;
- halda skýrslu um þá leikmenn sem taka þátt í leiknum;
- skrá niður númer þeirra leikmanna sem skora mörk;

- skrá nöfn og númer þeirra leikmanna sem eru áminntir eða er vikið af leikvelli;
- hafa umsjón með skiptingu á knöttum, að beiðni dómara;
- ef nauðsyn krefur, kannar útbúnað varamanna áður en þeir fara inná leikvöllinn;
- gefa dómurunum merki þegar augljós mistök eiga sér stað við áminningu eða brottrekstur leikmanns eða ef alvarlegt leikbrot hefur átt sér stað utan sjónsviðs dómara. Í öllum tilfellum skulu dómaramir ákvarða um mál tengd leiknum;
- fylgjast með framkomu forráðamanna og varamanna á varamannabekkjunum og upplýsa dómara um hvers konar óviðeigandi hegðun;
- afla allra annarra upplýsinga tengdum leiknum.

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

Ef dómari eða dómari 2 meiðast, kemur varadómari í stað dómara 2.



Ákvarðanir Alþjóðanefndarinnar

1. Í alþjóðlegum viðureignum skal vera tímavörður og varadómari.
2. Í alþjóðlegum viðureignum skal klukkan (tímamælirinn) sem notuð er vera með öllum þeim aðgerðum sem nauðsynleg eru (nákvæm tímamæling, búnað til að gefa til kynna tveggja mínútna refsingu fyrir fjóra leikmenn í einu og vaktara fyrir samansöfnuð leikbrot fyrir hvort lið fyrir sig í hvorum hálfleik leiksins).
3. Ef varadómari er ekki til staðar, skal tímavörðurinn einnig sjá um sérstakar skyldur varadómara.

7. Grein – Leiktíminn

Leikhlutar

Leikurinn stendur í tvo jafna hluta, hvor um sig er 20 mínútur.

Tímavarsla er í umsjá tímavarðar en skyldur hans eru útlistaðar í 6. grein.

Lengd hvors hálfleiks skal framlengja til að leyfa töku vítaspyrnu, eða beinnar aukaspyrnu hafi brotlega liðið framið fleiri en fimm uppsafnanleg leikbrot.



Leikhlé

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

Eftirfarandi skilyrði gilda fyrir leikhlé:

- *Forráðamönnum liða er heimilt að biðja varadómarann um einnar mínútu leikhlé.*
- *Óska má eftir einnar mínútu leikhléi hvenær sem er en leikhlé er aðeins veitt þegar liðið sem eftir því óskaði hefur yfirráð yfir knettinum.*
- *Tímavörðurinn gefur til kynna heimild til leikhlés þegar knötturinn er úr leik með notkun flautu eða hverju öðru hljóðmerki frábrugðnu því sem dómaramir nota.*
- *Þegar leikhlé er veitt, verða varamenn að vera utan leikvallar. Leikmönnum má einungis skipta út í lok leikhlés. Forráðamaðurinn sem gefur frá sér leiðbeiningar má ekki koma inn á leikvöllinn.*
- *Lið sem óskar ekki eftir leikhléi í fyrri hálfleik á samt sem áður einungis rétt á einu leikhléi í seinni hálfleik.*

Leikhlé í hálfleik

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

Ákvarðanir Alþjóðanefndarinnar

1. Séu varadómari eða tímavörður ekki til staðar, má forráðamaður liðs biðja dómaramann um leikhlé.
2. Ef mótareglur kveða á um að framlengja beri leik að loknum venjulegum leiktíma, þá er liðum ekki heimilt að biðja um leikhlé í framlengingu.

8. Grein – Upphaf leiks og leikur hafinn að nýju

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 hlutkestkið tekur upphafsspyrnu til að hefja seinni 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.*

Skora má 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 skal vera kyrrstæður á miðjumerki.*
- *Dómarinn skal gefa merki.*
- *Knötturinn er kominn í leik, þegar honum hefur verið spynt og hann hreyfist fram á við.*
- *Spyrmandinn má ekki snerta knöttinn öðru sinni, fyrr en knötturinn hefur snert annan leikmann.*

Eftir að lið skorar mark, skal hitt liðið taka upphafsspyrnu.

Brot og refsíákvæði

Ef spyrnandinn snertir knöttinn öðru sinni áður en knötturinn hefur snert annan leikmann:

- *skal liði mótherjanna dæmd óbein aukaspyrna, sem tekin skal frá brotstað*.*

Fyrir öll önnur brot við framkvæmd upphafsspyrnu skal upphafsspyrnan endurtekin.



Að láta knöttinn falla

Að láta knöttinn falla er aðferð til að hefja leik að nýju eftir stöðvun um stundarsakir, sem verður nauðsynleg, þegar knöttur er í leik, af ástæðum sem ekki er getið um annars staðar í knattspyrnulögunum.

Framkvæmd

Annar hvor dómarinn lætur knöttinn falla á þeim stað sem hann var staðsettur þegar leikur var stöðvaður*.

Leikur er hafinn að nýju, þegar knötturinn snertir gólfið.

Brot og refsíákvæði

Knötturinn er látinn falla á ný:

- ef leikmaður snertir knöttinn áður en hann snertir gólfið;
- ef knötturinn fer út fyrir leikvöllinn eftir að hafa snert gólfið, án þess að leikmaður snerti hann.

Sérstakar aðstæður

Sé liðinu sem er til varnar dæmd aukaspyrna inn í eigin vítateig, má taka hana frá hvaða stað sem er innan vítateigsins.

Sé liðinu sem sækir dæmd óbein aukaspyrna inni í markteig mótherjanna, skal hún tekin frá vítateigslínu, á þeim stað sem er næstur brotstað.

Þegar knöttur er látinn falla til að hefja leik að nýju eftir að hann hefur verið stöðvaður um stundarsakir inni í vítateig, skal það gert á vítateigslínu, næst þeim stað sem knötturinn var þegar leikur var stöðvaður.

9. Grein – Knöttur í og úr leik

Knöttur úr leik

Knötturinn er úr leik:

- þegar hann hefur farið allur yfir marklínu eða hliðarlínu, hvort heldur með jörðu eða á lofti;
- þegar dómaramir hafa stöðvað leikinn;
- þegar 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 leikvellingum;
- þegar hann hrekkur af öðrum hvorum dómaramum þegar þeir eru inni á leikvellingum.



Ákvarðanir Alþjóðanefndarinnar

1. Þegar leikið er innanhúss og knötturinn hæfir loftið, skal leikur hafinn að nýju með innspyrnu sem tekin skal af leikmanni mótherja liðsins er snerti knöttinn síðast. Innspyrnan skal tekin af hliðarlínu næst þeim stað þar sem knötturinn hæfði loftið.
2. Lágmarkslofthæð skal vera 4 m og skal sett sem skilyrði í mótareglur.

10. Grein – Hvernig mark er skorað

Skorað mark

Nema annað sé tekið fram í þessum lögum, er mark skorað þegar allur knötturinn fer yfir marklínuna, á milli markstanganna og undir þverslá, nema knettinum hafi verið kastað, hann borinn eða snertur viljandi með hendi eða handlegg leikmanns sóknarliðsins, að meðtöldum markverði.

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

Ef mótareglur kveða á um að sigurvegari skuli fást úr viðureign, eða ef viðureign í útsláttarkeppni endar með jafntefli, má einungis notast við eftirfarandi aðferðir:

- fjöldi marka skoruðum á útivelli;
- framlenging;
- vítaspyrnukeppni.



Ákvarðanir Alþjóðanefndar

Einungis má notast við þær aðferðir sem FIFA kveður á um í þessum knattspyrnulögum til að ákvarða sigurvegara viðureignar eða viðureignar í útsláttarkeppni þegar mótareglur kveða á um slíkt.

11. Grein – Leikbrot og óviðeigandi hegðun

Fyrir leikbrot og óviðeigandi hegðun er refsað með eftirfarandi hætti:

Bein aukaspyrna

Bein aukaspyrna er dæmd liði mótherjanna, ef leikmaður fremur eitthvert eftirfarandi sjö leikbrota á þann hátt að dómarnir telji það ógætilegt, gáleysislegt eða gert á of harkalegan hátt:

- *sparkar eða gerir tilraun til að sparka í mótherja;*
- *bregður eða gerir tilraun til að bregða mótherja, hvort sem er með rennitæklingu eða með því að beygja sig niður fyrir framan eða aftan mótherja;*
- *stekkur á mótherja;*
- *ræðst á mótherja;*
- *slær eða gerir tilraun til að slá mótherja;*
- *tæklar mótherja;*
- *hrindir mótherja.*

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

- *heldur mótherja;*
- *hrækir að mótherja;*
- *rennir sér (rennitækling) í tilraun til að ná knettinum þegar knettinum er leikið af mótherja eða þegar mótherjinn gerir tilraun til að leika knettinum, að frátöldum markverði innan eigin vítateigs að því tilskildu að hann leiki ekki ógætilega, gáleysislega eða á of harkalegan hátt;*
- *handleikur knöttinn viljandi, nema markvörður innan eigin vítateigs.*

Bein aukaspyrna skal tekin frá brotstað.

Öll ofangreind leikbrot teljast til uppsafnaðra leikbrota.

Vítaspyrna

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

Óbein aukaspyrna

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

- *eftir að hafa losað sig við knöttinn, snertir hann knöttinn aftur eftir sendingu frá samherja án þess að knötturinn hafi farið yfir miðlínuna eða honum hafi verið leikið eða hann snertur af mótherja;*
- *hann snertir eða leikur knettinum með höndum eftir að samherji hefur spyrt knettinum viljandi til hans;*
- *hann snertir eða leikur knettinum með höndum eftir að hafa fengið hann beint úr innspyrnu sem samherji tekur;*
- *hann snertir eða hefur vald á knettinum annað hvort með höndum eða fótum á eigin vallarhelmingi í meira en 4 sekúndur.*

Óbein aukaspyrna er einnig dæmd liði mótherjanna, sem tekin skal af brotstað* ef, að mati dómara, leikmaður:

- *leikur með háskalegum hætti;*
- *hindrar för mótherja þegar ekki er verið að leika knettinum;*
- *hindrar markvörðinn í að losa sig við knöttinn úr höndum sínum;*
- *fremur eitthvert annað leikbrot, sem hefur ekki áður verið nefnt í 11. grein, sem stöðva skal leik fyrir til að áminna eða vísa leikmanni af leikvelli.*

Óbein aukaspyrna skal tekin frá brotstað*.

Agarefsingar

Gul og rauð spjöld má einungis sýna leikmönnum og varamönnum.

Dómaramenir hafa heimild til að kveða upp agarefsingar til leikmanna frá því augnabliki er þeir koma inn á leikvöllinn þar til þeir yfirgefa leikvöllinn eftir lokaflaut.

Áminningarverð leikbrot

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

- *gerist sekur um óþróttamannslega framkomu;*
- *hefur uppi mótmæli með orðum eða látæði;*
- *brýtur knattspyrnulögin hvað eftir annað;*
- *tefur að leikur geti hafist að nýju;*
- *virðir ekki tilskylda fjarlægð, þegar hefja skal leik að nýju með hornspyrnu, innspyrnu, aukaspyrnu eða markkasti;*
- *kemur inn á eða kemur aftur inn á leikvöllinn án leyfis dómara eða brýtur í bága við framkvæmd skiptingar;*
- *fer viljandi af leikvelli án leyfis dómara.*

Varamaður skal áminntur og sýnt gult spjald, ef hann fremur eitthvert eftirfarandi leikbrota:

- *gerist sekur um óþróttamannslega framkomu;*
- *hefur uppi mótmæli með orðum eða látæði;*
- *tefur að leikur geti hafist að nýju.*

Leikbrot sem leiða til brottvísunar

Leikmanni eða varamanni skal vísað af leikvelli og sýnt rautt spjald, 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 knöttinn viljandi (með undantekningu 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 skal vísað frá leikvangi og sýnt rautt spjald ef hann fremur eftirfarandi leikbrot:

- *hefur af liði mótherja mark eða augljóst marktækifæri.*

Ákvarðanir Alþjóðanefndarinnar

1. Leikmaður, sem vikið hefur verið af leikvelli, má ekki koma aftur inná í sama leik, né heldur má hann vera á varamannabekknunum þar sem hann verður að yfirgefa nágrenni leikvallarins. Varamaður má þó koma inná leikvöllinn eftir tvær heilar mínútur frá brottvísun liðsfélaga, nema mark sé skorað áður en sá tími rennur út og með því skilyrði að tímavörðurinn hafi veitt honum heimild til að fara inná leikvöllinn. Við þessar aðstæður á eftirfarandi við:

- *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 fjórum leikmönnum og mark er skorað, þá halda bæði lið sínum leikmannafjölda;*
- *ef leikið er fimm á móti þremur eða fjórir á móti þremur og fjölmennara liðið skorar, þá má liðið með þremur leikmönnum aðeins bæta við einum leikmanni;*

- *ef bæði lið leika með þremur leikmönnum og mark er skorað, þá halda bæði lið sínum leikmannafjölda;*
 - *ef fámennara liðið skorar þá heldur leikurinn áfram án breytinga á fjölda leikmanna.*
2. Með fyrirvara um ákvæði 11. greinar, má leikmaður senda knöttinn aftur til eigins markvarðar með höfði, bringu eða hné, o.s.frv. að því tilskyldu að knötturinn hafi farið yfir miðlínu vallarins eða verið snertur eða leikið af mótherja. Ef hinsvegar, að mati dómara, leikmaður neytir viljandi bragða, á meðan knötturinn er í leik, til að komast í kringum greinina, er leikmaðurinn sekur um óíþróttamannslega framkomu. Hann er áminntur, sýnt gult spjald og óbein aukaspyrna er dæmd liði mótherjanna sem tekin skal frá brotstað*.
Við slíkar aðstæður, skiptir ekki máli hvort markvörðurinn í framhaldinu snerti knöttinn með höndum eða ekki. Brotið er framið þegar leikmaðurinn reynir að fara í kringum bæði orðanna hljóðann og anda 11. greinar.
 3. Fyrir tæklingu, sem stofnar öryggi mótherja í hættu, skal refsað eins og um alvarlega grófan leik sé að ræða.
 4. Fyrir alla uppgerð hvar sem er á leikvöllinum, sem er til þess ætluð að villa um fyrir dómurinum, skal refsað eins og um óíþróttamannslega framkomu sé að ræða.
 5. Leikmaður sem fer úr keppnistreyju þegar hann fagnar marki skal áminntur fyrir óíþróttamannslega framkomu.

12. Grein – Aukaspurnur

Tvenns konar aukaspurnur

Aukaspurnur eru annað hvort beinar eða óbeinar.

Fyrir bæði beinar eða óbeinar aukaspurnur, skal knötturinn vera kyrrstæður þegar spyrman er tekin og spyrmandinn má ekki snerta knöttinn öðru sinni fyrr en knötturinn hefur snert annan leikmann.

Bein aukaspyrna

Ef knetti er spyrnt rakleitt í mark mótherja úr beinni aukaspyrnu, er mark skorað.

Óbein aukaspyrna

Mark verður aðeins skorað ef knötturinn snertir annan leikmann áður en knötturinn fer í markið.

Staðsetning aukaspyrnu

Allir mótherjar skulu vera að minnsta kosti 5 m frá knettinum þar til knötturinn er kominn í leik. Knötturinn er kominn í leik, þegar hann hefur verið snertur eða honum hefur verið spyrnt. Þegar varnarlið tekur aukaspyrnu innan eiginns vítateigs verða allir mótherjar að vera utan vítateigsins. Knötturinn er í leik um leið og hann yfirgefur vítateiginn.

Brot og refsíákvæði

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

- *skal spyrnan endurtekin.*

Ef, eftir að knötturinn er kominn í leik, spyrmandinn snertir knöttinn öðru sinni áður en knötturinn hefur snert annan leikmann:

- *skal liði mótherjanna dæmd óbein aukaspyrna, sem tekin skal frá brotstað*.*

Ef lið notar meira en 4 sekúndur til að taka aukaspyrnu:

- *skulu dómaramir dæma liði mótherjanna óbeina aukaspyrnu sem tekin skal frá brotstað*.*

Bendingar dómara

Bein aukaspyrna:

- Annar hvor dómari heldur annarri hendi lárétrri, í þá átt sem spyrnan skal tekin. Dómari bendir til gólfs með vísifingri hinnar handar til að láta varadómara, eða þess starfsmann leiksins við ritaraborðið, vita að brotið telji til uppsafnaðra brota.

Óbein aukaspyrna:

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

13. Grein – Uppsöfnuð brot

Uppsöfnuð brot

- *Eru þau sem refsað er fyrir með beinni aukaspyrnu og tilgreind eru í 11. grein.*
- *Fimm fyrstu uppsöfnuðu brotin í hvorum hálfleik eru skráð á leikskýrslu leiksins.*
- *Dómararnir mega láta leik halda áfram með því að veita hagnað ef varnarliðið hefur ekki framið fimm uppsafnanleg leikbrot og sóknarliðið ekki rænt augljósu marktækifæri.*
- *Þegar hagnaði er beitt, verða dómaramir að nota tilskylda bendingu til að gefa tímaverði og varadómara til kynna að um uppsafnanlegt brot hafi verið að ræða, um leið og knötturinn er úr leik.*
- *Ef leikur fer í framlengingu, gilda uppsöfnuð brot úr seinni hálfleik venjulegs leiktíma áfram. Öllum uppsafnanlegum leikbrot liðs í framlengingu er bætt við fjölda slíkra brota úr seinni hálfleik venjulegs leiktíma.*

Staðsetning aukaspyrnunnar

Fyrir fyrstu fimm uppsafnanleg brot skráð á hvort lið í hvorum hálfleik:

- *Leikmenn mótherjanna mega mynda varnarvegg.*
- *Allir mótherjar skulu vera að minnsta kosti 5 m. frá knettinum uns hann er kominn í leik.*
- *Skora má rakleitt í mark mótherja úr þessari spyrnu.*

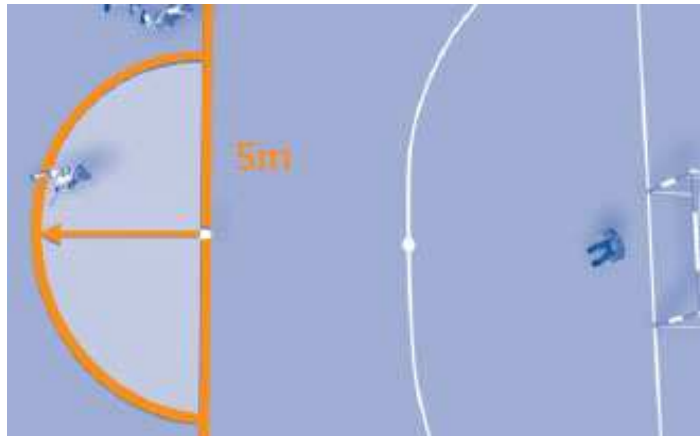


Byrjað á sjötta uppsafnaða broti skráð á annað hvort liðið í öðrum hvorum hálfleikum:

- *Leikmenn mótherjanna mega ekki mynda varnarvegg.*
- *Fram skal koma greinilega hver spyrnandinn er.*
- *Markvörðurinn verður að halda sig innan eigin vítateigs og að minnsta kosti 5 m. frá knettinum.*
- *Allir aðrir leikmenn á leikvöllinum verða að halda sig fyrir aftan ímyndaða línu sem liggur þvert á völlinn, samsíða marklínunum og í gegnum knöttinn og fyrir utan vítateiginn. Þeir verða að vera að minnsta kosti 5 m frá knettinum og mega ekki hindra leikmanninn sem tekur spyrnuna. Enginn leikmaður má fara yfir þessa ímyndaðu línu fyrr en knötturinn hefur verið snertur eða honum spymt.*

Framkvæmd (fyrir sjöttu og hverja uppsöfnuðu aukaspyrnu þar á eftir)

- Leikmaðurinn sem framkvæmir aukaspyrnuna verður að spyra knettinum í þeim tilgangi að skora mark og má ekki senda knöttinn til annars leikmanns.
- Þegar aukaspyrman hefur verið tekin, má enginn leikmaður snerta knöttinn fyrr en markvörðurinn sem er til varnar hefur snert hann eða hann kastast aftur af markstöng eða þverslá eða knötturinn hafi farið út fyrir leikvöllinn.
- Ef leikmaður fremur 6. uppsafnanlega leikbrot síns liðs á vallarhelmingi mótherja eða sínum eigin á milli ímyndaðrar línu sem liggur 10 m frá marklínu og liggur í gegnum ytra vítamerki, skal aukaspyrman tekin frá ytra vítamerki. Greint er frá ytra vítamerki í 1. grein. Aukaspyrman skal tekin í samræmi við þau atriði sem nefnd eru í „**staðsetning aukaspyrnunnar**”.
- Ef leikmaður fremur 6. uppsafnanlega leikbrot síns liðs síns á eigin vallarhelmingi á milli 10 m. línunnar og marklínunnar, en fyrir utan vítateig, má liðið sem aukaspyrman er dæmd til ráða hvort spyrman sé tekin af ytra vítamerki eða frá brotstað.
- Bætt skal við leiktímann til að láta taka aukaspyrnu í lok hvors hálfleiks og í lok hvors leikhluta í framlengingu.



Brot og refsíákvæði

Ef leikmaður varnarliðs brýtur af sér:

- Skal spyrman endurtekin, en einungis ef mark er skorað.
- Spyrman er ekki endurtekin ef mark er skorað.

Samherji spyrnandans brýtur af sér:

- Skal spyrman endurtekin, ef mark er skorað.
- Ef mark er ekki skorað, stöðva dómaramir leikinn og hefja hann að nýju með óbeinni aukaspyrnu sem lið mótherjanna fær og tekin skal frá þeim stað sem knötturinn var staðsettur þegar brotið var framið*.

Ef spyrnandinn brýtur af sér, eftir að knötturinn er kominn í leik:

- skal liði mótherja dæmd óbein aukaspyrna, sem tekin skal frá brotstað*.

Ef leikmaður varnarliðsins og leikmaður sóknarliðsins brjóta þessa grein:

- skal spyrman endurtekin.

Ef knötturinn snertir utanaðkomandi hlut eftir að honum hefur verið spilað:

- skal spyrman endurtekin.

Ef knötturinn hrekkur af markverði, þverslá eða markstöng og svo í utanaðkomandi hlut:

- dómaramir stöðva leikinn,
- skal leikur hafinn að nýju með því að láta knöttinn falla á þeim stað sem hann snerti hlutinn*.

14. Grein – Vítaspyrna

Vítaspyrna er dæmd á það lið, sem fremur eitthvert þeirra leikbrota sem bein aukaspyrna er dæmd á, innan eigin vítateigs, þegar knötturinn er í leik.

Mark má skora rakkleitt úr vítaspyrnu.

Bætt skal við leiktímann 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:

- *fram skal koma greinilega hver hann er.*

Markvörðurinn sem er til varnar:

- *skal vera á eigin marklínu, snúa að spymandanum og á milli marksúlnanna, þar til knettinum hefur verið spynt.*

Aðrir leikmenn en spyrandinn skulu vera:

- *innan leikvallar;*
- *utan vítateigs;*
- *aftar eða til hliðar við vítamerkið;*
- *að minnsta kosti 5 m. frá vítamerkinu.*



Framkvæmd

- *Leikmaðurinn sem tekur vítaspyrnuna skal spyrna knettinum fram á við.*
- *Hann má ekki leika knettinum öðru sinni fyrr en knötturinn hefur snert annan leikmann.*
- *Knötturinn er kominn í leik, þegar honum hefur verið spynt og hann hreyfist fram á við.*

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

- *aðra hvora eða báðar markstangirnar og/eða þverslána og/eða markvörðinn*

Brot og refsíákvæði

Leikmaður varnarliðs brýtur af sér:

- *Vítaspyrman er endurtekin ef mark er ekki skorað.*
- *Vítaspyrman er ekki endurtekin ef mark er skorað.*

Samherji spyrnandans brýtur af sér:

- *Vítaspyrnan er endurtekin ef mark er skorað.*
- *Ef mark er ekki skorað, stöðva dómarnir leikinn og hefja hann að nýju með óbeinni aukaspymu sem lið mótherjanna sem tekin skal frá þeim stað sem knötturinn var staðsettur á þegar brotið var framið*.*

Ef spyrnandinn brýtur af sér, eftir að knötturinn er kominn í leik:

- *skal liði mótherja dæmd óbein aukaspyma, sem tekin skal frá brotstað*.*

Ef leikmaður varnarliðsins og leikmaður sóknarliðsins brjóta af sér:

- *Vítaspyrman er endurtekin.*

Ef knötturinn snertir utanaðkomandi hlut eftir að honum hefur verið spilað:

- *Vítaspyrnan er endurtekin.*

Ef knötturinn hrekkur af markverði, þverslá eða markstöng og svo í utanaðkomandi hlut:

- *dómarnir stöðva leikinn,*
- *skal leikur hafinn að nýju með því að láta knöttinn falla á þeim stað sem hann snerti hlutinn*.*

15. Grein – Innspyrna

Innspyrna er aðferð til að hefja leik að nýju.

Mark verður ekki skorað beint úr innspyrnu.

Innspyrna:

- skal dæmd þegar allur knötturinn fer út fyrir hliðarlínu, hvort heldur með jörðu eða á lofti, eða hæfir loftið
- skal tekin á þeim stað þar sem knötturinn fór yfir hliðarlínuna
- skal dæmd til mótherja leikmannsins sem snerti knöttinn síðast.

Staðsetning knattarins og leikmanna

Knettinum:

- skal vera stillt upp kyrrstæðum á hliðarlínunni;
- má spyrna aftur í leik í hvaða átt sem er.

Spyrnandinn skal:

- hafa hluta af öðrum fæti annað hvort á hliðarlínunni eða á gólfinu utan vallar .

Leikmenn vamarliðsins:

- verða að vera að minnsta kosti 5 m. frá þeim stað sem innsparkið er tekið.

Framkvæmd

- Spymandinn skal losa sig við knöttinn innan fjögurra sekúndna frá því hann fær knöttinn í sína vörslu.
- Spymandinn má ekki snerta knöttinn aftur, fyrr en knötturinn hefur snert annan leikmann.
- Knötturinn er kominn í leik, þegar honum hefur verið spynt eða hann snertur.

Brot og refsíákvæði

Óbein aukaspyrna er tekin af leikmanni mótherja ef:

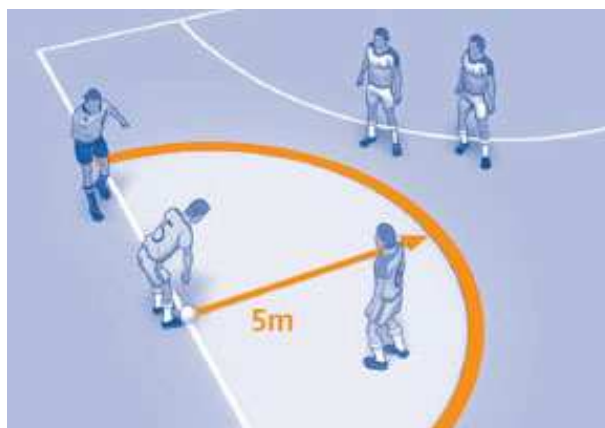
- Spymandinn leikur knettinum aftur áður en hann hefur snert annan leikmann. Óbeina aukaspyrnan skal tekin frá brotstað*.

Innspyrnan er endurtekin af leikmanni mótherja ef:

- Innspyrnan er framkvæmd vitlaust.
- Innspyrnan er framkvæmd á öðrum stað en þeim er knötturinn fór yfir hliðarlínuna á.
- Innspyrnan er ekki framkvæmd innan fjögurra sekúndna frá því leikmaðurinn fékk knöttinn í sína vörslu.
- Önnur brot á knattspyrnulögunum verða.

Ef mótherji truflar framkvæmd eða hindrar að innspyrnan sé tekin á réttan hátt:

- Brotlegi leikmaðurinn er áminntur fyrir óþróttamannslega hegðun og sýnt gult spjald.



16. Grein – Markkast

Markkast er aðferð til að hefja leik að nýju.

Mark verður ekki skorað beint úr markkasti.

Markkast er dæmt:

- Þegar allur knötturinn fer yfir marklínuna eftir að hafa síðast snert leikmann liðsins sem sækir, hvort heldur með jörðu eða á lofti, og mark hefur ekki verið skorað í samræmi við 10. grein.

Framkvæmd

- Knettinum er kastað í leik frá hvaða stað sem er innan vítateigsins af markverði liðsins sem er til varnar.
- Mótherjar skulu vera utan vítateigsins, þar til knötturinn er kominn í leik.
- Markvörðurinn má ekki leika knettinum öðru sinni fyrr en knötturinn hefur snert mótherja eða er sendur aftur til hans frá samherja eftir að hafa farið yfir miðlínu vallarins.
- Knötturinn er í leik, þegar honum hefur verið kastað rakleitt út fyrir vítateiginn.

Brot og refsíákvæði

Ef knettinum er ekki kastað rakleitt í leik úr fyrir vítateig:

- skal markkastið endurtekið.

Ef, eftir að knötturinn er kominn í leik, markvörðurinn snertir knöttinn öðru sinni áður en knötturinn hefur snert mótherja eða farið yfir miðlínu vallarins:

- skal liði mótherjanna dæmd óbein aukaspyrna, sem tekin skal frá brotstað*.

Ef markkastið er ekki framkvæmt innan fjögurra sekúndna frá því að markvörðuin fær knöttinn í sína vörslu:

- skal liði mótherjanna dæmd óbein aukaspyrna, sem tekin skal á vítateigslínunni sem næst brotstað.

17. Grein – Hornspyrna

Hornspyrna er aðferð til að hefja leik að nýju.

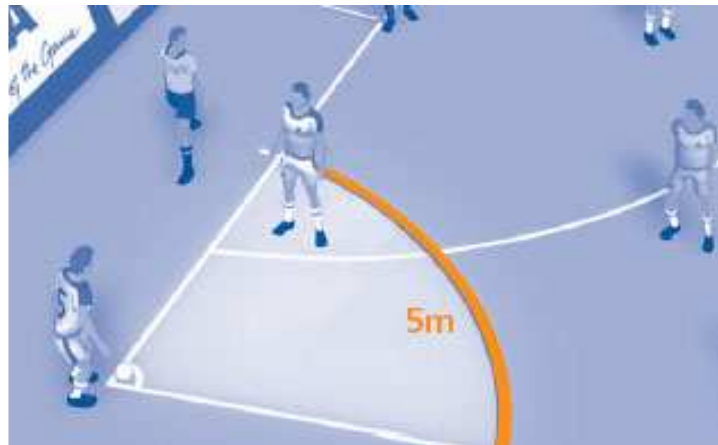
Skora má mark rakteitt úr hornspyrnu, en eingöngu í mark mótherjanna.

Hornspyrna er dæmd:

- Þegar allur knötturinn fer yfir marklínuna, hvort heldur með jörðu eða á lofti, eftir að hafa síðast snert leikmann liðsins sem er til vamar og mark hefur ekki verið skorað í samræmi við 10. grein.

Framkvæmd

- Knötturinn skal látinn vera innan hornbogans í næsta horni.
- Mótherjar skulu vera að minnsta kosti 5 m. frá hornboganum, þar til hann er kominn í leik.
- Leikmaður liðsins sem sækir skal spyrna knettinum.
- Knötturinn er kominn í leik, þegar honum hefur verið spyrt eða hann hreyfist.
- Spyrandinn má ekki leika knettinum öðru sinni fyrr en knötturinn hefur snert annan leikmann.



Brot og refsíákvæði

Óbein aukaspyrna er dæmd liði mótherjanna ef:

- Spyrandi leikur knettinum öðru sinni áður en knötturinn hefur snert annan leikmann. Óbeina aukaspyrnan skal tekin frá brotstað*.
- Hornspyrnan er ekki framkvæmd innan fjögurra sekúndna frá því spyrandi fær knöttinn í sína vörslu. Spyrnan skal tekin frá hornboganum.

Fyrir öll önnur brot á þessari grein:

- Skal spyrnan endurtekin.

Aðferðir til að ákveða sigurvegara leiks eða útsláttarviðureignar

Aðferðir til að ákveða sigurvegara leiks eða útsláttarviðureignar

Mörk á útivelli, framlenging og vítaspyrnukeppni eru aðferðir til að ákveða sigurvegara, þegar þess er krafist í mótareglum að fenginn sé sigurvegari í leik sem endar með jafntefli.

Mörk á útivelli

Mótareglur geta kveðið á um að ef lið hafa skorað jafn mörg mörk eftir að hafa leikið einn leik á heimavelli og einn leik á útivelli, þá gildi mörk skoruð á útivelli tvöfalt.

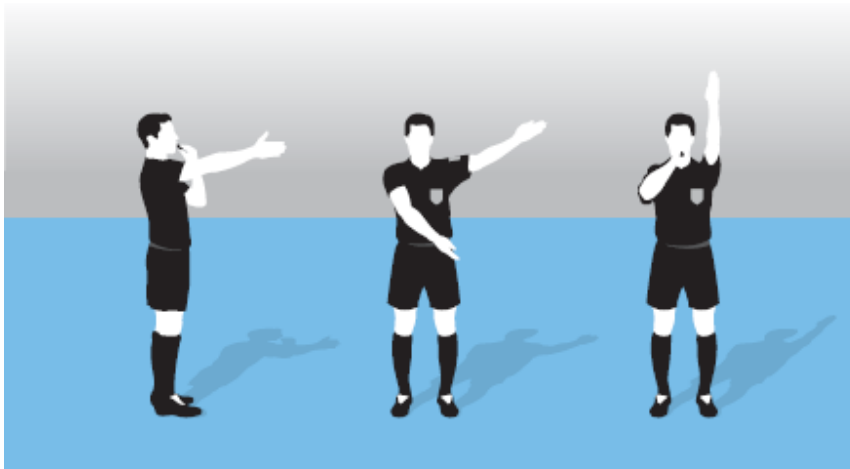
Framlenging

- *Framlenging samanstendur af tveim jöfnum leikhlutum, hvor leikhluti er fimm mínútur.*
- *Þegar annað liðið nær ekki að skora fleiri mörk en mótherjar þess, þegar framlengingu er lokið, skal sigurvegari fenginn með vítaspyrnukeppni.*

Vítaspyrnukeppni

- Dómarinn velur markið fyrir vítaspyrnukeppnina.
- Dómarinn varpar hlutkesti og liðið sem vinnur hlutkestið ákveður hvort það taki fyrstu eða aðra spyrnuna.
- Dómarinn, varadómarinn og tímavörðurinn halda skrá um spyrnurnar sem teknar eru.
- Bæði lið taka fimm spyrnur, með fyrirvara um skilyrði sem fara hér á eftir.
- Liðin skiptast á um 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 fram í sömu röð þar til annað liðið hefur skorað marki meira en hitt úr jafn mörgum spyrnum.
- Allir lögmætir leikmenn og varamenn mega taka þátt 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 eigin markvörð í vítaspyrnukeppni.
- Aðeins lögmætir leikmenn og dómaramenn mega vera á leikvellingum í vítaspyrnukeppni.
- Allir lögmætir leikmenn, nema leikmaðurinn sem tekur spyrnuna og markverðirnir, skulu vera á gagnstæðum helmingi vallarins ásamt varadómaranum.
- Markvörðurinn sem er samherji spyrnandans skal vera á leikvellingum, utan við vítateiginn þar sem spyrnumar eru teknar og á marklínunni, þar sem marklínan og vítateigslínan mætast.
- Viðeigandi greinar knattspyrnulaganna og ákvarðanir Alþjóðanefndarinnar eiga við í vítaspyrnukeppni, nema annars sé getið.
- Ljúki lið leik með fleiri leikmönnum en mótherjar þeirra, skal það fækka leikmönnum sínum til jafns við mótherja og láta dómaramann vita um nöfn og númer þeirra leikmanna sem fækkað er um. Fyrirliðinn hefur þetta hlutverk.
- Áður en vítaspyrnukeppni hefst, skal dómarinn sjá um að jafn margir lögmætir leikmenn séu í báðum liðum, að þeir séu á gagnstæðum vallarhelmingi tilbúnir til að taka vítaspyrnurnar.

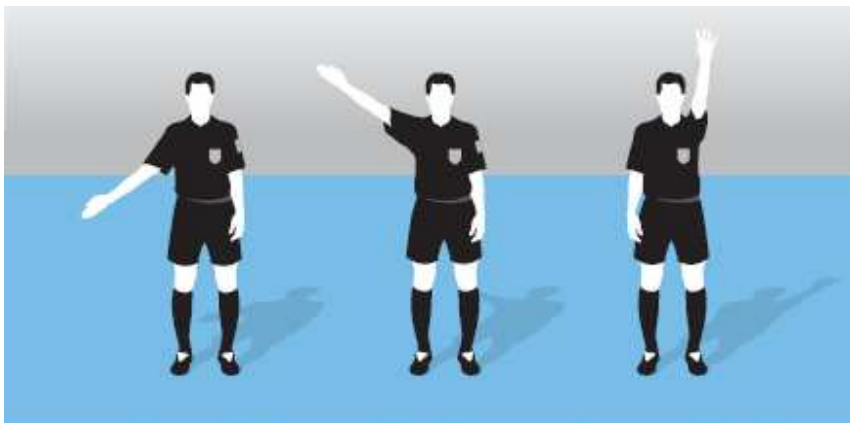
Bendingar dómara



Start and restart
of play (kick-off)

Indirect free kick

Direct free kick/
penalty kick



Corner kick

Kick-in

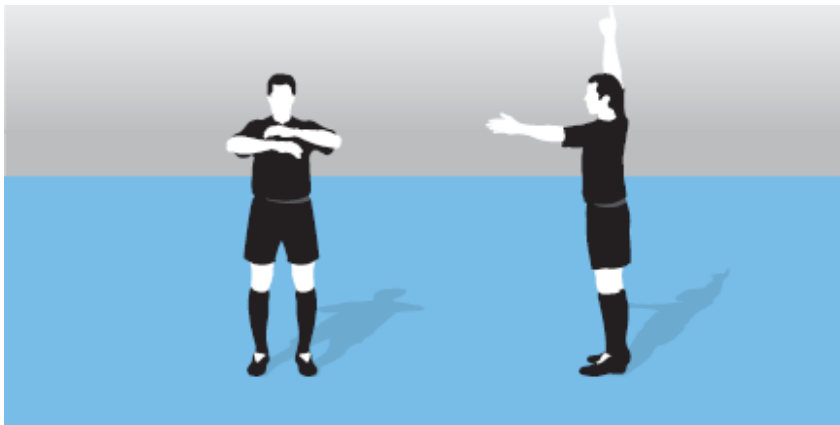
Four second count



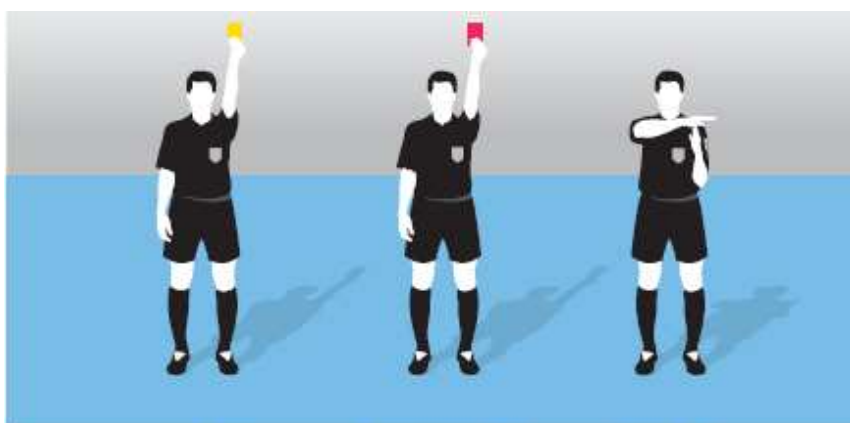
Fifth accumulated foul

Advantage indirect free kick

Advantage accumulated foul



Accumulated foul



Caution

Sending-off

Time-out