



Byrjendafyrirlestur.

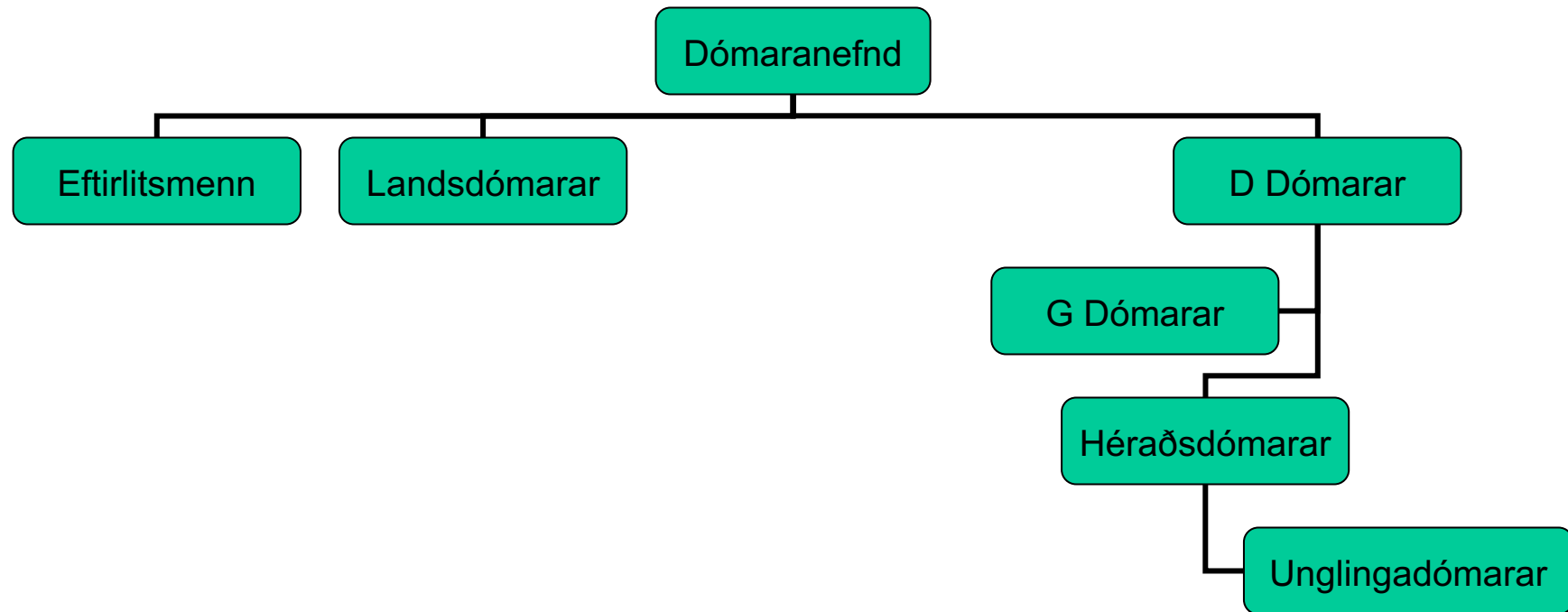
Dómaranámskeið fyrir byrjendur.





Harry Kane, framherji Tottenham, segir að það hafi gert sér gott að fá ekki að vera lengur í yngri liðum Arsenal. Kane byrjaði að æfa fótbolta með Arsenal en þegar hann var átta ára gamall fékk hann þau skilaboð að hann mætti ekki æfa lengur með liðinu þar sem hann þótti ekki nægilega öflugur leikmaður.

Skipurit



Staðreyndir 2022

- Heildarfjöldi dómarastarfa: Um 25.500.
- Störf sem KSÍ raðaði á: 5.040.
- Stórar helgar.
Virkir dómarar: 585.
- Nýliðun: 107.

Helgi Mikael Jónasson

28. ára.

- -Byrjar hjá KSÍ 2014.
- -Fyrrum leikmaður.
- -Fyrrum þjálfari.
- -Dómari í Bestu.
- -Norðurlandamót.
- -Dómaraskipti England.
- -Norræn dómaraskipti.
- -25 ferðir út á land í sumar.
- - 2 CORE námskeið í Sviss
- - Nýliðanámskeið á Möltu



Bríet Bragadóttir 29 ára.

- Byrjar hjá KSÍ 2011
- Fyrrum leikmaður
- Úrslitaleikur Mjólkurbikars
- 4 X Norðulandamót
- 3 X La Manga U-19 og U23
- Dómari ársins 2014 og 2017
- Fyrsti FIFA kvendómari Íslands 2017
- 4. dómari á landsleikjum og meistardeild.



Tómas Úlfar Mayer

- Kemur inn sem foreldri.
- 2022: 54 leikir



Eydís Ragna Einarsdóttir

- Kemur inn 2016
- 2018: 42 leikir
- Norðurlandamót
- U-19 í Liechtenstein
- Besta-kvenna 15
- Lengjudeild-kvenna 2
- 3. deild 4
- 4. deild 3





- Gunnar Oddur
- Kemur inn 15 ára.
- Verkefni við hæfi.
- 26 ára í dag.
- 2022: 69 verkefni á árinu.

Þyrnar á leiðinni.

- 1. Þjálfarar.
- 2. Leikmenn.
- 3. Foreldrar.





Umbun.

- Virkur í skemmtilegri íþrótt.
- Góður félagskapur.
- Dómaraskírteini: Frítt á alla leiki.
- 10 leikir til þess að virkja skírteinið.
- 15 leikir á ári til að viðhalda skírteini.
- Sum félög byrjuð að greiða fyrir dómgæslu.
- Dómarar á vegum KSÍ fá greitt fyrir alla leiki.



Greiðslur. Flokkur 1.

- Bestadeild karla
- Mjólkur-bikar karla frá 16-liða úrslitum.
- Laun dómara: 40.000
- Laun aðstoðardómara: 26.600
- Laun varadómara: 14.000
- + undirbúningur, akstur og fæði.

Greiðslur 2. fl.

- 1. deild karla, Meistarakeppni karla,
- VISA-bikar kvenna frá og með undanúrslitum
- Laun dómara: 20.000
- Laun aðstoðardómara: 14.700
- + akstur og fæði.

Greiðsla. Flokkur 3.

- Bestadeild kvenna, Meistarakeppni kvenna,
- 2. deild karla, Mjólkur-bikar karla að 16-liða úrslitum
- Laun dómara: 16.000
- Laun aðstoðardómara: 9.700
- + akstur og fæði.

Greiðslur 5. fl

- 2. deild kvenna. 2. fl.

Laun dómara 11.750 kr.

Laun aðstoðardómara 7.850 kr.

+akstur og fæði.

The FIFA logo consists of the word "FIFA" in a bold, white, sans-serif font, centered within a solid blue square. A registered trademark symbol (®) is located at the top right of the word.

FIFA®

Knattspyrnulögin.



Knattspyrnulögin

- Knattspyrnulögin.
 - Eins í öllum löndum.
 - Gefin út af FIFA.
- Reglugerðir.
 - Gefnar út af KSÍ og gilda aðeins fyrir Ísland.

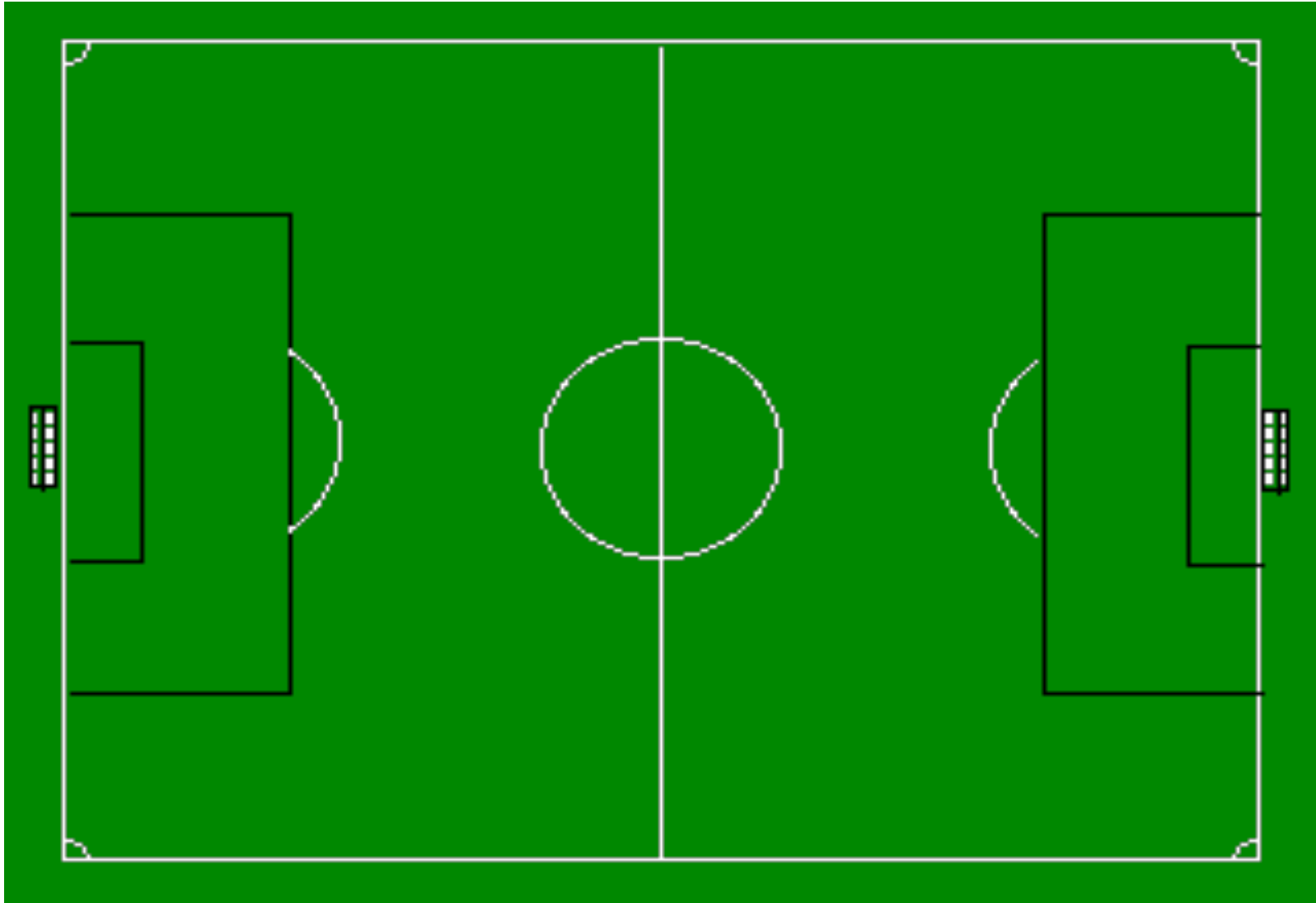
Knattspyrnulögin

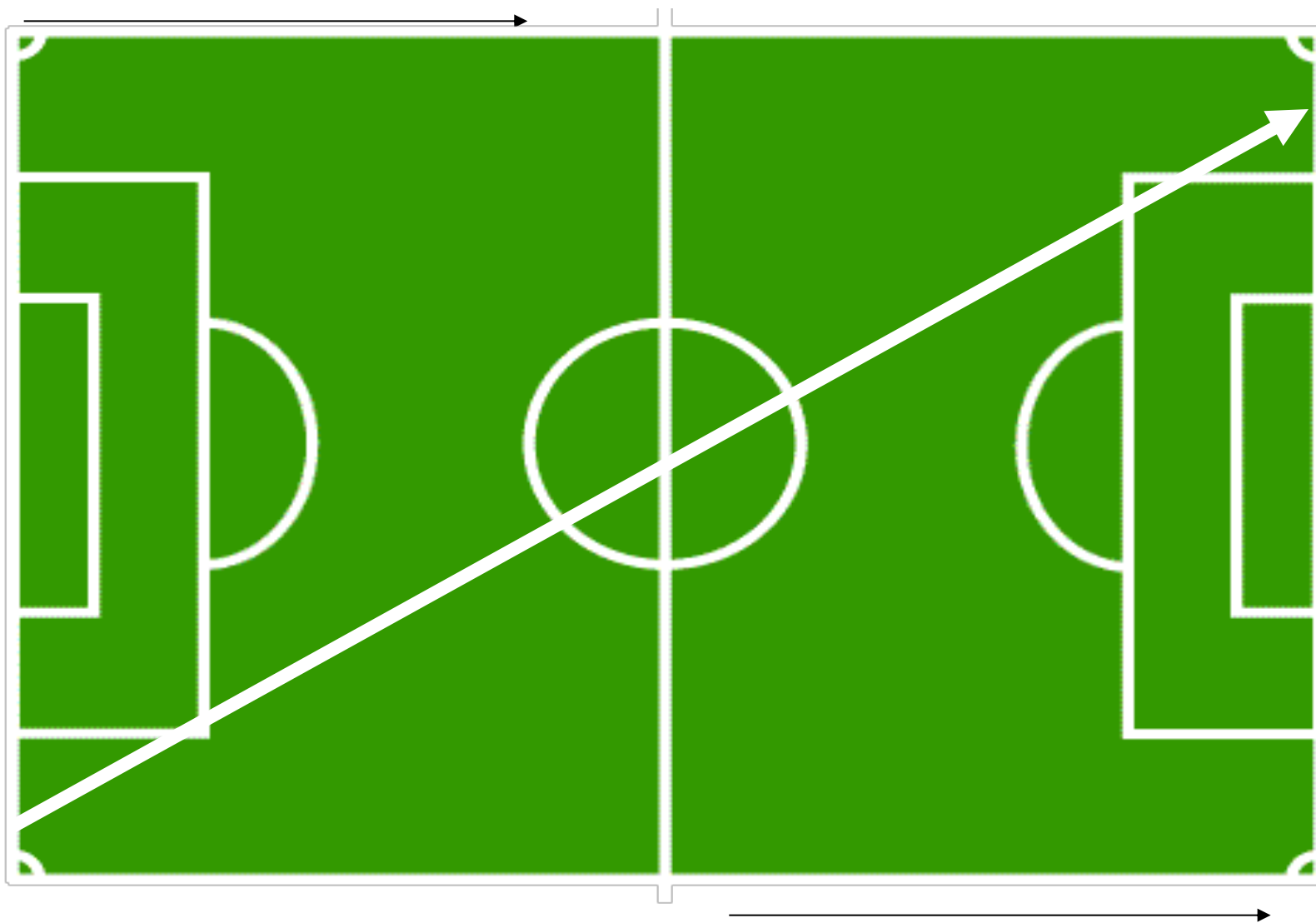
1. Leikvöllurinn
2. Knötturinn
3. Fjöldi leikmanna
4. Búnaður leikmanna
5. Dómarinn
6. Aðstoðardómarinn
7. Leiktíminn
8. Upphaf leiks
9. Knötturinn í og úr leik
10. Hvernig mark er skorað
11. Rangstaða
12. Leikbrot og yfirsjónir
13. Aukaspurnur
14. Vítaspurnur
15. Innvarp
16. Markspyrna
17. Hornspyrna



1. Leikvöllurinn

- Hámarksstærð 120 x 90
- Lágmarksstærð 90 x 45.
- Línur skulu ekki vera breiðari en 12 cm.
- Stærð efstu deildum á Íslandi 105 x 68 (Reglugerð).





2. Knötturinn

- **Gæði og lögun:** hann skal vera hnöttóttur gerður úr leðri eða öðru hentugu efni.
- **Stærð:** ummál má ekki vera meira en 70 cm en minnst 68 cm.
- **Þyngd:** má ekki vera meiri en 450 gr. og ekki minni en 410 gr. við upphaf leiks
- **Loftþrýsting:** með þrýsting 0,6 – 1,1 Loftþyngd (600-1100 g/cm²) við sjávarmál



3. Fjöldi leikmanna

- Ekki fleiri en 11 leikmenn í liði og þar af skal einn vera markvörður.
- Fjöldi varamanna fer eftir reglugerðum.
- Stöðva skal leik ef leikmenn í liði eru færri en 7
- Á Íslandi má ekki hefja leik nema 9 leikmenn séu til staðar. (Reglugerð).
- Leikmannaskipti þurfa ekki að fara fram við miðlínu. Leikmaður fer styðstu leið út af vellinum.
- Skiptingar.

4. Búnaður leikmanna

- **Öryggi:** leikmaður má ekki nota búnað eða klæðast neinu því, sem hætta gæti stafað af fyrir hann sjálfan eða aðra leikmenn. Allt af.
Spelkur: Ákvörðun dómarans á leikstað.
- **Klæðnaður:** Treyja, og sokkar mega ekki vera í sama lit og hjá andstæðingunum.
- Ef klæðst er hitabuxum eða treyjum innan undir skulu þær vera í sama meginlit og stuttbuxur.
- **Legghlífur:** Leikmönnum er óheimiluð þátttaka í leiknum ef þeir klæðast ekki legghlífum.
- **Klæðnaður markvarðar:** hvor markvörður um sig skal klæðast litum, sem aðgreina hann frá öðrum leikmönnum, dómara og aðstoðardómurum.



Hendi.

Dómari skal hafa eftirfarandi í huga.

- Hreyfing handar í átt að knetti.
- Fjarlægð milli mótherja og knattar.
- Er leikmaður að gera sig breiðari.



Dæma skal hendi í eftirfarandi tilfellum:



-boltinn fer í markið eftir að hafa snert hönd/handlegg sóknarmanns. --leikmaður nær valdi á boltanum eftir að hafa snert hann með hönd/handlegg og skorar í framhaldinu, eða skapar með því marktækifæri.

-boltinn snertir hönd/handlegg leikmanns sem hefur þannig gert líkama hans óeðlilega stærri. ----boltinn snertir hönd/handlegg leikmanns í yfir axlarhæð (nema leikmaðurinn hafi leikið boltanum viljandi sem síðan snertir hönd/handlegg hans).

Ekki hendi.

-Boltinn snertir hönd/handlegg leikmannsins beint af hans eigin höfði/líkama/fæti, eða höfði/líkama/fæti annars nálægs leikmanns.

-Boltinn snertir hönd/handlegg leikmanns sem er með hana þétt við líkama sinn þannig að líkaminn verði ekki við það óeðlilega stærri.

-Ef leikmaður fellur og boltinn snertir hönd/handlegg hans þegar hún er á milli líkamans og jarðarinnar til stuðnings (en ekki er teygt úr handleggnum til að gera líkamann stærri). ---Ef markvörðurinn reynir að "hreinsa frá" (koma boltanum í leik) eftir innkast eða viljandi sendingu frá

5. Dómarinn

- Skal hafa full réttindi.
- Framfylgja knattspyrnulögunum.
- Ákvarðanir dómarans eru endanlegar. Þó getur hann breytt dómi hafi leikur ekki hafist að nýju.
- Stjórnun á leik með aðstoðardómara og fjórða dómara.
- Tryggja öryggi leikmanna.



Bendingar dómara.



The background of the slide is a composite image of a soccer match. In the foreground, a referee in a black and white striped shirt is celebrating with his arms raised. In the background, a player in a yellow jersey is also celebrating, and a crowd of spectators is visible in the stands.

**If you fail to prepare...
prepare to fail**

8 mannabolti.

- Víti: 8 metrar frá marklínu.
- Vítateigur 10 metrar frá marklínu.
- Annar leikmaður má koma inn á þegar rekið er útaf í 5 fl. og neðar.
Aukaspyrna: Andstæðingar skulu vera í minnst 6m fjarlægð frá knetti.
- Aukaspyrnur inni í teig skulu teknar á vítateignum.
- Engar óbeinar spyrnur. Það má rekja boltann úr markspyrnu.

8 og 5 mannabolti.

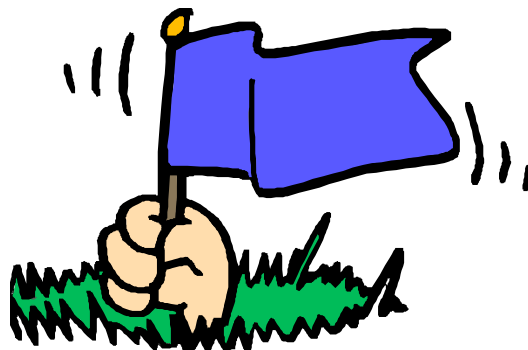
- Innspark: Bolti er lagður kyrr á hliðarlínu og honum komið í leik með sendingu. Óheimilt er að lyfta bolta hærra en í hnéhæð með innsparki. Óheimilt er að skora beint úr innsparki.
- Knattrak: Bolti er lagður kyrr á hliðarlínu og honum komið í leik með því að rekja boltann af stað frá hliðarlínu.
- Allir mótherjar verða að standa a.m.k. 2m frá þeim stað á hliðarlínunni sem taka á innkastið/innsparkið/knattrakið frá.

5 mannabolti.

- Markmaður í 6. fl. og neðar má taka boltann með höndum eftir sendingu frá samherja.
- Vítaspyrnur eru teknar á vítateigslínu.
- Það má leika knetti til markvarðar án þess að knöttur hafi farið út úr vítateig.

6. Aðstoðardómarinn

- Aðstoðar dómarann við stjórnun á leiknum.
- Tekur ákvörðun um leikbrot. Hvort knöttur er úr leik eða ekki. Gefur til kynna hvort mark hafi verið skorað. Aðstoðar við framkvæmd markspyrnu, hornspyrnu, innvarp, skiptingu varamanna o.fl



Bendingar aðstoðardómara.



7. Leiktíminn

- Leikurinn skiptist í tvo jafna hluta, 45 mínútur nema annað eigi við samkvæmt reglugerðum.



8. Upphaf leiks og leikur hafinn að nýju

⚽ Upphafsspyrna:

- ⚽ Er aðferð til að hefja leikinn við upphaf hálfleikja eða þegar mark hefur verið skorað. Boltinn verður að hreyfast. Spyrna má í hvaða átt sem er.
- ⚽ Liðið sem vinnur hlutkesti velur mark eða upphafsspyrnu.

Að láta boltann falla er

aðferð til að hefja leik að nýju eftir stöðvun um stundarsakir, af ástæðum sem ekki er getið um í knattspyrnulögunum.

Inni í vítateig fær markm. boltann. Utan teigs sá sem snerti boltann síðast. Varnarveggur í 4m fjarlægð.

Knötturinn er látinn falla á þeim stað er hann var er leikur var stöðvaður. Verður að snerta 2 menn til að mark sé skorað.

Hann er kominn í leik þegar hann snertir jörð.



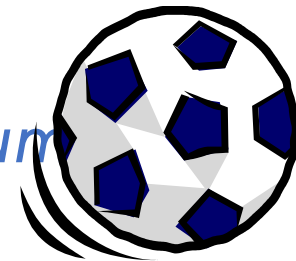
9. Knöttur í og úr leik

⚽ Knötturinn er úr leik: þegar hann hefur allur farið yfir marklínu, hliðarlínu, hvort heldur með jörðu eða á lofti.

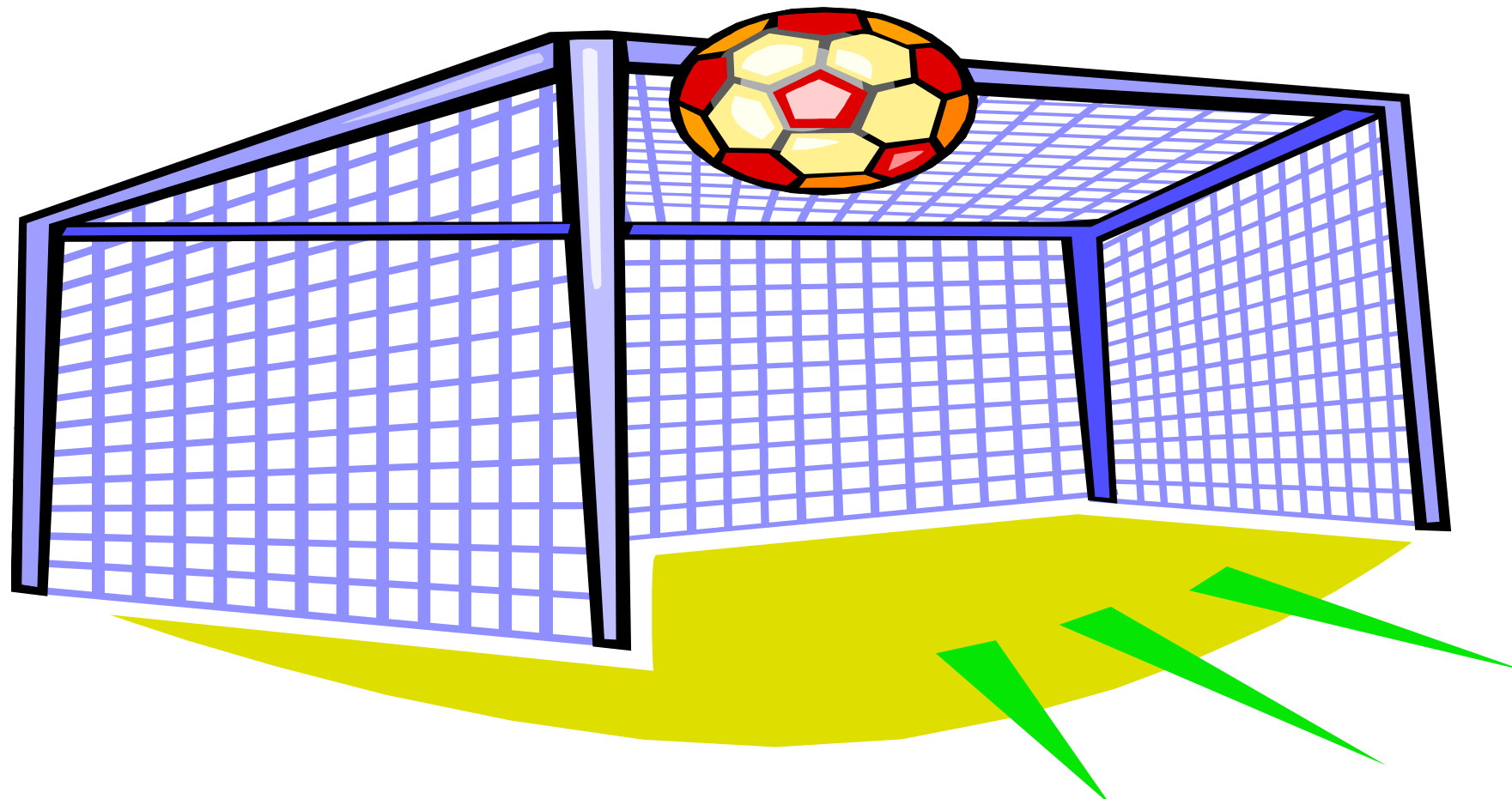
Einnig þegar dómari hefur stöðvað leikinn.

⚽ Knötturinn er annars alltaf í leik, þar með talið þegar hann hrekkur af markstöng, þverslá eða hornfánastöng.

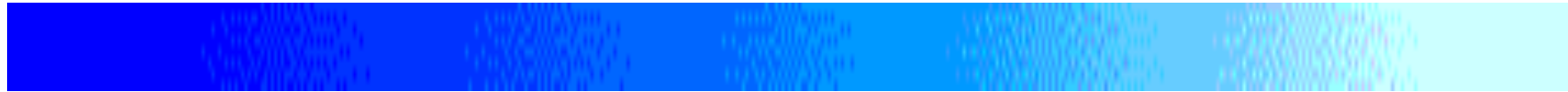
Einnig þegar hann hrekkur af dómara eða aðstoðardómara, þegar þeir eru inni á vellinum



10. Hvernig mark er skorað



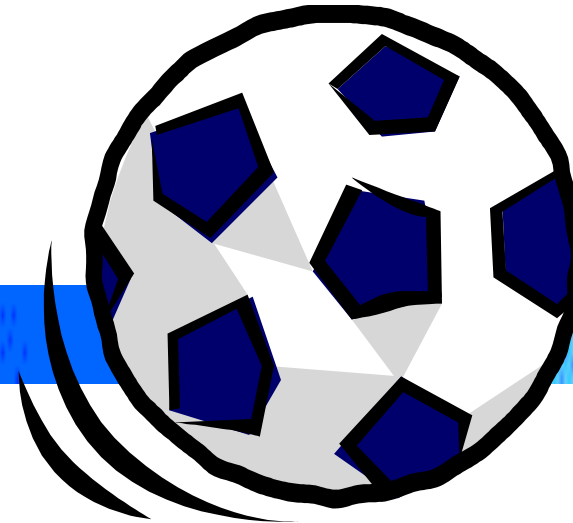
Mark



Markteigur

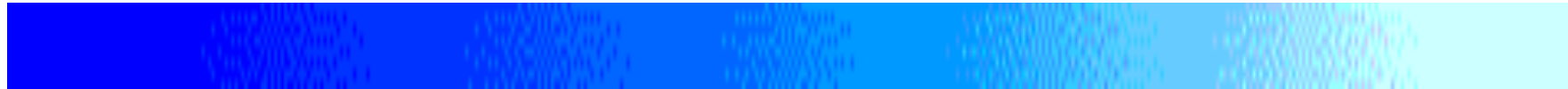


Mark



Markteigur

Mark



Markteigur



Rangstaða.



11. Rangstaða

•

Leikmanni skal aðeins refsað ef:

Hann hefur áhrif á leikinn, með því að trufla mótherja eða að hann hafi hagnað af staðsetningu sinni.

Það er ekki rangstaða

Ef leikmaður fær knöttinn úr markspyrnu, innkasti eða hornspyrnu.

Hann er ekki rangstæður á eigin vallarhelmingi.

Ef hann er samsíða næst aftasta mótherja er ekki um rangstöðu að ræða.

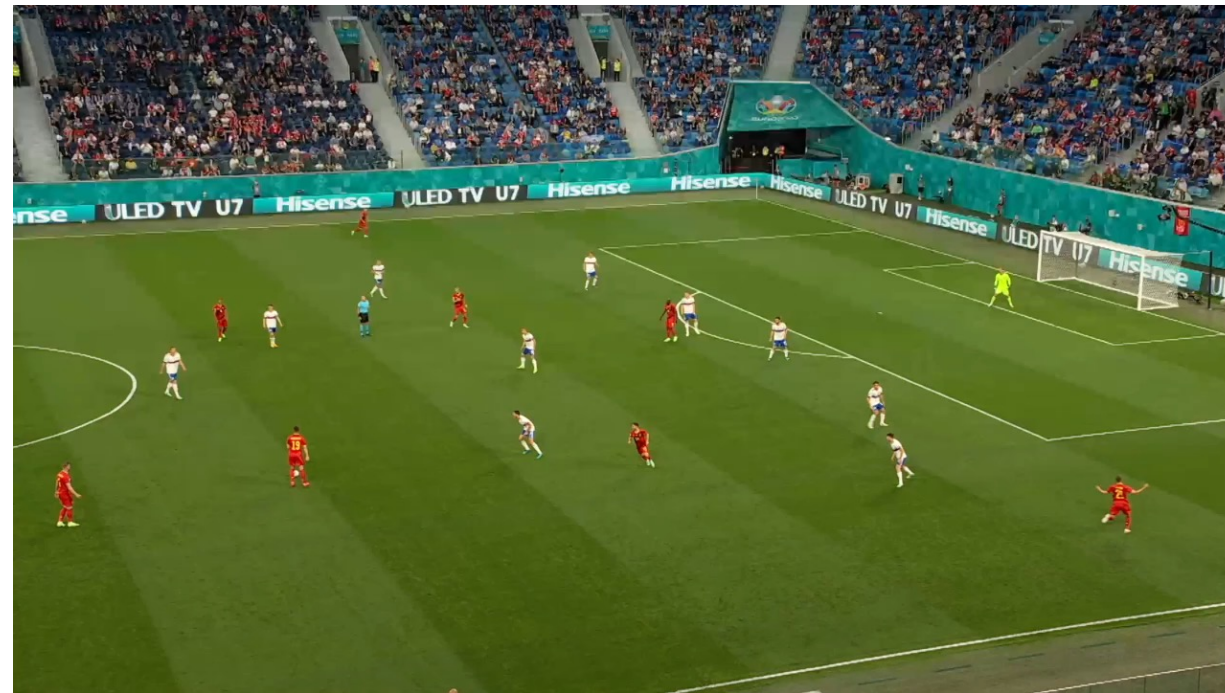


-

Að hafa áhif á leikinn þýðir að leika knettinum eða snerta boltann.

-að trufla mótherja þýðir að hindra hann í því að leika knettinum, hafa truflandi áhrif eða vera greinilega fyrir sjónlínu eða hreyfingarlínu mótherjans.

Bolta leikið viljandi eða ekki



12. Leikbrot og yfirsjónir

- Hér er um að ræða lang erfiðustu grein laganna.

- ⚽ Bein aukaspyrna
- ⚽ Vítaspyrna
- ⚽ Óbein aukaspyrna
- ⚽ Áminningar
- ⚽ Brottvísanir





Bein aukaspyrna

1. Sparkar eða gerir til raun til að sparka í mótherja.
2. Fellir eða gerir tilraun til að fella mótherja.
3. Stekkur á mótherja.
4. Ræðst á mótherja.
5. Slær eða gerir tilraun til að slá mótherja.
6. Hrindir mótherja.
7. Tæklar mótherja til að ná knettinum, en snertir mótherja áður en hann snertir bolta.
8. Heldur mótherja.
9. Hrækir á mótherja.
10. Handleikur knöttinn viljandi (nema marktörður innan eigin vítateigs).





Vítaspyrna

- Vítaspyrna er dæmd ef leikmaður fremur eitthvert fyrrgreindra leikbrota innan eigin vítateigs.
- Staðsetning knattarins skiptir þar engu máli.
- Ef spyrnandi brýtur af sér í spyrnunni fær hann gult spjald og dæmd óbein aukaspyrna á hann.



Óbein aukaspyrna

- **Markvörður** notar meira en 6 sekúndur eftir að hann hefur náð valdi á knettinum.
- Snertir knöttinn aftur með höndum án þess að annar leikmaður hafi snert knöttinn.
- Snertir knöttinn með höndum eftir að samherji hefur spyrnt knettinum viljandi til hans.
- Snertir knöttinn með höndum eftir að hafa fengið hann beint úr innkasti sem samherji tekur.
- **Leikmaður** leikur með háskalegum hætti.
- Hindrar för mótherja.
- Hindrar markvörðurinn í að losa sig við knöttinn úr höndum sér.
- Fremur eitthvert annað leikbrot sem hefur ekki verið nefnt í 12. grein.
- Rangstaða.

🏈 Áminningar



1. Gerist sekur um óíþróttamannslega framfarir
2. Hefur uppi mótmæli með orðum eða láti
3. Brýtur knattspyrnulögin hvað eftir annað
4. Tefur fyrir að leikur geti hafist að nýju
5. Virðir ekki tilskilda fjarlægð, þegar hefja skal leik að nýju með hornspyrnu eða aukaspyrnu
6. Kemur inn á eða kemur aftur inn á, án leyfis dómara
7. Fer viljandi af leikvelli án leyfis dómara



Brottvísanir

- Leikmanni skal vísað af leikvelli og sýnt rautt spjald, ef hann fremur eitthvert eftirfarandi sjö leikbrota:
 1. Gerist sekur um alvarlega grófan leik
 2. Gerist sekur um ofsalega framkomu
 3. Hrækir að mótherja eða hverjum sem er
 4. Hefur af leiði mótherjanna mark eða augljóst marktækifæri með því að handleika knöttinn viljandi (á ekki við markvörð innan eigin vítateigs)
 5. Hefur augljóst marktækifæri af mótherja, sem er á leið að marki leikmannsins.
 6. Notar særandi eða móðgandi eða svívirðilegt orðbragð og/eða látæði
 7. Hlýtur aðra áminningu í sama leiknum



Leikbrot-Til athugunar

- Möguleiki á að leika knetti.
- Hraði/kraftur.
- Staða fótar / Takkar.
- Ógnar öryggi andstæðings.





Ógætileg, gáleysisleg eða of harkaleg leikbrot.

- Ógætileg: Leikmaður sækir að mótherja án nærgætni eða tillitsemi eða sýnir ekki aðgát. Ekkert spjald.
- Skeytingarlaus: Leikmaður virðir lítils áhættuna sem hann skapar mótherjanum og afleiðingar Gult spjald.
- Heiftarleg: Leikmaður beitir óþörfu afli og ógnar þannig öryggi anstæðings síns. Rautt spjald.

Rupl.

- Alltaf rautt eigi ruplið sér stað utan teigs.
- Inni í teig. Áfram rautt fyrir einlægan brotavilja. Annars gult.



13. Aukaspurnur

Beinar aukaspurnur.

Það má skora rակleitt í mark andstæðinganna úr beinni spyrnu.

Óbeinar aukaspurnur.

Knötturinn verður að koma við annan leikmann til að markið standi.

Ef knetti er spyrnt í mark mótherjanna úr óbeinni aukaspyrnu, skal dæma markspyrnu

Ef knetti er spyrnt rակleitt í eigið mark úr óbeinni aukaspyrnu, skal liði mótherjanna dæmd hornspyrna.

Ef 3 eða fleiri í vegg = Andstæðingar í 1 meters fjarlægð.

14. Vítaspyrna

● Staðsetning knattar og leikmanna

Knöttur skal vera á vítamerkinu. Greinilega skal koma fram hver spyrnandinn er. Markvörður skal snúa að spyrnanda og vera á marklínunni þegar knettinum er spyrint.

● Dómarinn

Skal ekki gefa merki um að taka megi vítaspyrnuna fyrr en leikmenn eru fyrir utan vítateig í minnst í minnst 9,15 m fjarlægð frá knetti. Hann ákveður hvenær vítaspyrnu er lokið.



● 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 spyrint og hann hreyfist fram á við. Ef markmaðurinn fer af marklínunni og spyrnan misferst/er endutekin ber að sýna markmanninum gula spjaldið.

Vítaspyrnukeppni

- Varpað hlutkesti 2. Mark valið og hverjir byrja.
- Skipta má um meiddan markmann hvenær sem er.
- Ekki þarf að upplýsa um nöfn/númer/röð.



3. Grein – Leikmennirnir

- Viðbótarskipting heimiluð í framlengingu (jafnvel þó allar heimilaðar skiptingar hafi ekki verið notaðar í venjulegum leiktíma).
- Að hámarki 12 varamenn á leikskýrslu í vináttuleikjum A-landsliða, en þar af mega 6 skipta inn á.



15. Innvarp

- Innvarp er framkvæmt þegar knötturinn hefur farið allur úr fyrir hliðarlínu.
- Mark verður ekki skorað beint úr innkasti.
Það skal tekið frá þeim stað sem knötturinn fór yfir hliðarlínuna.

Framkvæmd:

Snúa að vellingum

Hafa hluta af báðum fótum annað hvort á hliðarlínu eða á jörðu utan hennar

Nota báðar hendur

Kasta knettinum úr bakstöðu og fram yfir höfuð

Sá er kastar inn má ekki snerta knöttinn aftur fyrr en knötturinn hefur snert annan leikmann.

Knötturinn er í leik samstundis og hann kemur inn á leikvöllinn



Total Video Solutions
<http://effecmatrix.com>

elRellano.com





16. Markspyrna

- Markspyrna er aðferð til að hefja leik að nýju
- Skora má mark rakteitt úr markspyrni, þó aðeins í mark mótherjanna.
- Spyrnuna má taka hvaðan sem er innan markteigs.
- Boltinn er kominn í leik um leið og honum hefur verið spyrnt og hann hreyfist.
- Andstæðingar skulu vera utan teigs en samherji markmanns má vera inna teigs og það má senda á hann.
- Spyrnandinn má ekki leika knettinum öðru sinni fyrr en knötturinn hefur snert annan leikmann.



die-ligen.de

17. Hornspyrna

- ⚽ Hornspyrna er aðferð til að hefja leik að nýju.
- ⚽ Framkvæmd:
 - ⚽ *Knötturinn skal látinn vera innan hornbogans við næstu hornfánastöng.*
 - ⚽ *Hornfánastöng má ekki færa úr stað.*
 - ⚽ *Mótherjar skulu vera í minnst 9,15 metra fjarlægð frá knettinum þar til hann er kominn í leik.*
 - ⚽ *Knötturinn er kominn í leik, þegar honum hefur verið spyrint og hann hreyfist.*

BOÐVANGURINN

Boðvangurinn, sem lýst er í 3. grein knattspyrnulaganna (ákvörðun 2), á sérstaklega við um leiki sem fara fram á leikvöllum, þar sem er ákveðið svæði með sætum fyrir forráðamenn liða og varamenn, eins og hér er sýnt.



Leikskýrsla.

- Dómari skal aldrei hefja leik fyrr en leikskýrslan er komin í hans hendur.
- Bera saman „skorkort“ við aðstoðardómara.
- Skýrsluskil: Koma skýrslunni strax í þann farveg sem félagið hefur ákveðið.
- Það eru aðilar sem vilja fá upplýsingar um leikinn á heimasíðu KSÍ sem fyrst.

Leikskýrsla.

Stofnun KSI
gardalsvöllur
Reykjavík

Heimalið (H) Regin

Mót Fxl. mót

Vandið allan frágang

Gestalið (G) Sindri

Flokkur/Dælið M. AKK 3. deild A-riðu

LEIKSKÝRSLA

Leikskólar Þorbárhafnun völkur

Dagur og tími 22.08.09 kl. 19⁰⁰

Heimalið

Nr.	Kennitala	Nafn	Nr.	Mörk	Leikmenn	Þjálfari	Ástæða
8	100185-2107	Albert Síli Óskarsen		51			
16	160291-2009	Arnar Þri Jónsson					80
10	040280-5459	Atli Þinn Leif			43		
6	111180-5129	Ásgeir Jónsson (F)	79				80
15	190387-2109	Þjónni Árn Váldursson					
1	290187-3349	Guðmundur M. Sigurðsson (U)					
4	141010-2519	Jón Rópur Svansson			11		67
14	211081-5899	Lárus Arnur Guðmunds	47				
9	260291-3009	Arnarur Skúli Allason			45		72
11	041181-5459	Arnaldur Arnur Þjónsson					84
3	220182-3109	Karvald Pálmarsson	28				
Varamenn							
5	290287-2079	Móttíllur Þjónsson					80
12	070285-2329	Gunnar Sigfus Jónsson					80
17	250281-4059	Elfu Þri Bryggjars					84
18	160283-5989	Guðlaugur Arnarsson					67
7	200578-3099	Ólafur Jónsson					92

* Libstjóri

Nr.	Kennitala	Nafn	Starf
20106-3209	1	Jóhanna Árnason	Þ.
011159-2009	2	Sveinn Jónsson	Þ.
290587-2079	3	Franski Friðbergsson	S.
251183-2019	4	Gunnar Valberg Pálmarsson	L.
100781-3359	5	Þorsteinn Víðissson	Þ.
	6		
	7		

Gestalið

Nr.	Kennitala	Nafn	Nr.	Mörk	Leikmenn	Þjálfari	Ástæða
1	111089-4039	Ólafur Ólafsson					
7	010284-2430	Óskar E. Óskarsen					
7	010278-5629	Július Fr. Valgeirsson					35
10	220589-2209	Áli Arnarsson	21				85
18	110740-3439	Atli Haraldsson			21		85
9	300781-4189	Leifur Þri Ólafsson					33
5	230880-2589	Einar Smári Þorsteinsson					53
6	110168-4929	Gunnar Jón Valgeirsson					7+
8	260403-2769	Alex Freyr Hilmarsen					79
3	130390-2609	Heiður K. Rúnarsson					85
15	2602922779	Sindri Órn Elvarsson					51
Varamenn							
13	290991-3069	Sigfríður Þjónsson					85
16	300992-2989	Ingi Ingeirsson			40/2		79
12	121083-3759	Leifur Þri Ólafsson					
11	111084-2039	Þorsteinn Jónsson			56		51
17	060782-2079	Ólafur Albert Svansson					85

* Libstjóri

Nr.	Kennitala	Nafn	Starf
270365-2219	1	HARAUIN HARAUIN	Þ 30
161166-2009	2	MIRZA HARAUIN	Þ
2509922519	3	MIRZA HARAUIN	Þ
	4		
	5		
	6		
	7		

*Eingöngu þar sem mótareglur heimila

Nr. 6 Ásgeir Jónsson Setjið (M) fyrir aftan markvörð/verði og (F) fyrir aftan fyrirliða

Nr. Underskrift fyrirliða Ásgeir Jónsson Underskrift forráðamanns

Mörk í fyrri hálfleik H 1 G 1 Mörk í fyrri hálfleik framlengingar H _____ G _____

Mörk í seinni hálfleik H 2 G 0 Mörk í seinni hálfleik framlengingar H _____ G _____

Áthugasemdir Leikmenn Sindri nr 9 meðhöfð í upphitun og nr 11 kom inn í stöðina

Ástæðadómari 1 - Stærð og kennitala Jón Magnús Þri 2110785019 Ástæðadómari 2 - Nafn og kennitala Einar Hilmarsen 081179-4079

Vara-dómari/Ástæðadómari - Nafn og kennitala _____ Underskrift eftirlitsmanns og kennitala _____

(Fréttari atvagnsþeir má setja á bakhlíð framtíð)

Underskrift dómara og kennitala Jón Magnús Guðjónsson

MUND AD SENDA ÚRSULTIN MED SMS 17274-3709 Underskrift - eintak KSI

Mön: Pepsi-deild karla
 Leikur: Grindavík - Fram -
 Leikdagur: 25.09.2011 - 16:00 - Grindavíkurvöllur -

Leikskýrsla
 Prentað: 25.9.2011 kl.15:12

Grindavík					Fram						
Nr	Nafn	Mörk	G	R	S	Nr	Nafn	Mörk	G	R	S
1	Óskar Pétursson (M)(F)					1	Ogmundur Kristjánsson (M)				
2	Jamie Patrick McCannie					3	Kristinn Ingi Halldórsson				
7	Johann Halgason					7	Daði Guðmundsson				90 ¹⁵
10	Scott McKenna Ramsay					8	Jón Gunnar Eysteinnsson				
11	Orri Freyr Hjalálón		87			9	Samuel Lee Hillen (M)				
16	Ólafur Örn Björnsson	(70)	38			11	Almar Örnarsson				
17	Magnús Þorvaldsson	67				14	Hlymur All Magnússon	78			
19	Óli Baldur Björnsson		90 ¹²			15	Samuel Flewson				
23	Jósef Kristinn Jósefsson					17	Steven Lennon				
25	Alexander Magnússon		69		88	19	Orri Gunnarsson	25			51
28	Haukur Ingi Guðnason				55	20	Alan Lowing		72		
	Varumenn						Varumenn				
3	Ray Anthony Jónsson				80	4	Kristján Hauksson				90 ¹⁸
6	Mitchel Dugžail		82		95	10	Hjalmar Þórnarsson				
12	Elías Fausa Steinhósson (M)					16	Andri Jónsson				51
15	Hákon Ingi Ólafsson					25	Íen Orri Ólafsson				
18	Guðmundur Andri Björnsson					27	Daði Sigurðsson				
20	Guðmundur Egill Bergsteinnsson					29	Stefán Birgir Jóhannsson				
22	Daniel Leó Kristjánsson					30	Denis Čardalića (M)				
	Líðastjórn						Líðastjórn				
	Hilgi Þorgeirsson						Þorvaldur Orlyggsson (F)				
	Hjalmar Halgersonsson						Jóhann Ingi Jóhannsson				
	Leófrók Árnúðason						Bleki Kristjánsson				
	Igor Mitrović						Þjórn Jóhannsson				
	Guðmundur Ragnar Ragnarsson						Rócharður Daðsson				
							Rúnar Pálmarsson				
							Þurður Guðnadóttir				
	Samtals Gu/Rauð		5	0			Samtals Gu/Rauð	1	0		

Mörk	H	Ú	Dómara	
Fyrri hálfleikur	0	1	Dómari	Kristinn Jakobsson
Senni hálfleikur	1	1	Aðstoðadómari 1	Leiknir Ágústsson
Þröðunging fyrri hálfleikur	--	--	Aðstoðadómari 2	Hallgrím Þorsteinnsson 110R
Þröðunging senni hálfleikur	--	--	Varadómari	
Úrslit	1	2	Stjórnsmáður	Guðmundur Sigurðsson
Mörk í vinkloppum				Munir undirskrift dómara og keppisliða

Undirskrift leikstjóra:

Undirskrift forsetta:

Athugasemdir:

Önnur námskeið í boði.

- Dómaranámskeið. ???.
- Aðstoðardómara-námskeið. ???.
- Héraðsdómaranámskeið. ???.

Lestrarefni:

<http://gamli.ksi.is/domaramal/domarafraedsla/fraedsluefni>

(18. grein)

Skynsemi