

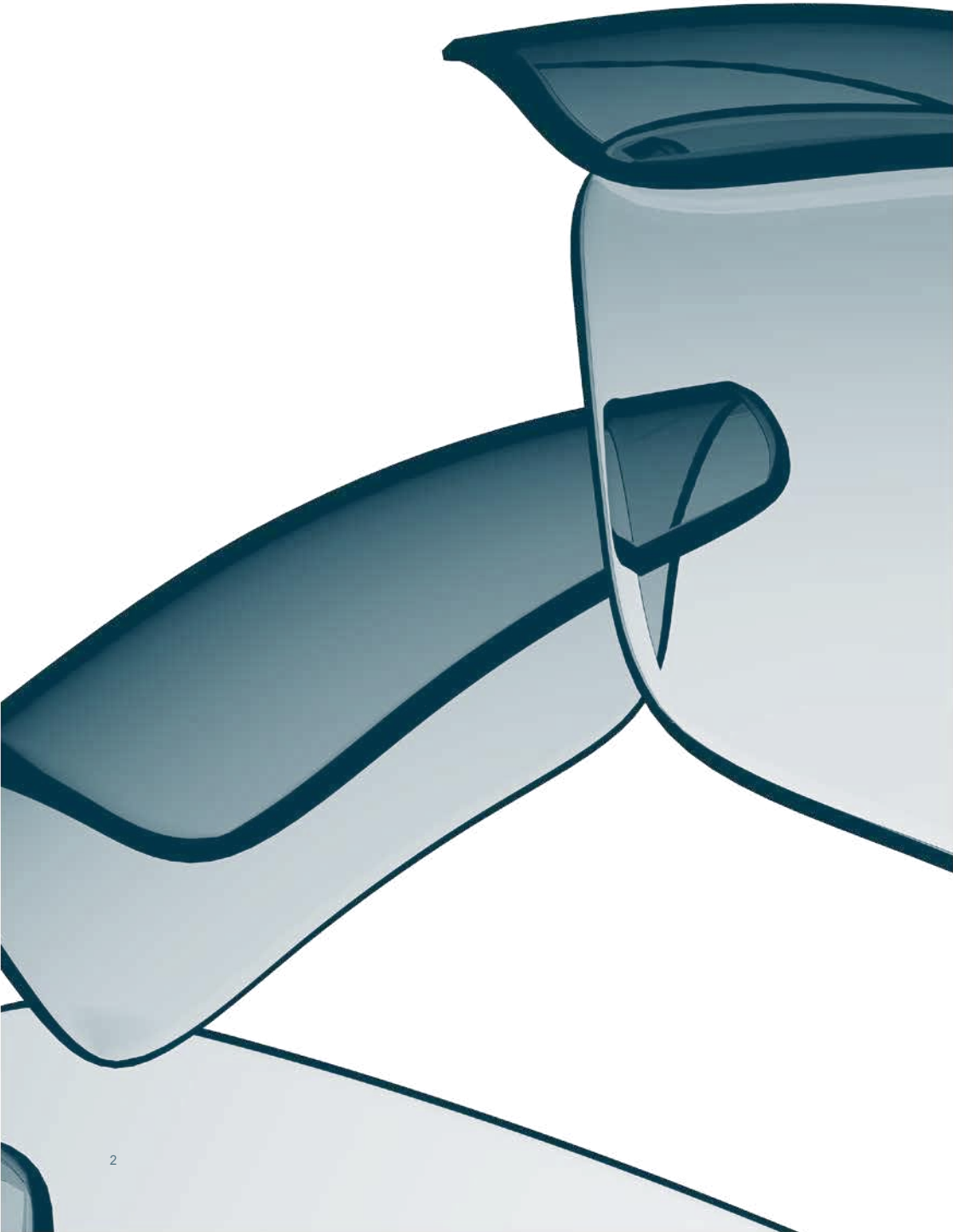
IFAB®



THEIFAB.COM

Knattspyrnu- lögin 2017/18

IFAB®





The International Football Association Board

Münstergasse 9, 8001 Zurich, Switzerland

T: +41 (0)44 245 1886, F: +41 (0)44 245 1887

www.theifab.com

Knattspyrnulögin á íslensku

Þessa bók má hvorki afrita á nokkurn hátt né þýða að hluta til eða í heild án heimildar Alþjóðanefndar knattspyrnusambanda (IFAB) og Knattspyrnusambands Íslands (KSI).

Sú íslenska þýðing knattspyrnulaganna sem hér birtist er unnin samkvæmt enskri útgáfu knattspyrnulaganna 2017-18 með heimild IFAB. Komi í ljós að þessi þýðing laganna, eða annars íslensks itarefnis um lögin, feli í sér einhverjar misfellur eða villur í þýðingu þá er það enska útgáfa laganna sem gildir. Lögin þýddi Gylfi Þór Orrason.

Þessi útgáfa laganna tekur gildi á alþjóðavettvangi frá og með 1. júní 2017, en í samráði við og með sérstakri heimild IFAB ákvað stjórn Knattspyrnusambands Íslands á 2190. fundi sínum 30. mars 2017 að lögin taki gildi á Íslandi frá og með 20. apríl 2017.

Knattspyrnusamband Íslands

Laugardal

104 Reykjavík

Sími 510 2900, fax 568 9793

www.ksi.is

Knattspyrnu-
lögin

2017/18

Efnisyfirlit

8	Inngangur
9	Hugmyndafræði og andi laganna
10	Umsjón með lagabreytingum
12	Bakgrunnur breytinganna 2017/18
14	Framtíðin
16	Ábendingar um knattspyrnulögin
18	Knattspyrnulögin 2017/18
20	Heimiluð frávik
30	01 Leikvöllurinn
40	02 Boltinn
44	03 Leikmennirnir
52	04 Búnaður leikmanna
58	05 Dómarinn
66	06 Hinir í dómarateyminu
74	07 Leiktíminn
78	08 Upphaf leiks og leikur hafinn að nýju
82	09 Boltinn í og úr leik
84	10 Hvernig úrslit leikja ráðast
90	11 Rangstaða
94	12 Leikbrot og óviðeigandi hegðun
104	13 Aukaspyrnur
108	14 Vítaspyrna
114	15 Innkast
118	16 Markspyrna
122	17 Hornspyrna

Lagabreytingar 2017/18

Sjá:

[http://www.ksi.is/media/domaramal/Login-2017-18-\(breytingar-a-logunum-og-leidbeiningum-til-domara\)\[1\].pdf](http://www.ksi.is/media/domaramal/Login-2017-18-(breytingar-a-logunum-og-leidbeiningum-til-domara)[1].pdf)

Hagnýtar leiðbeiningar fyrir dómarateymi 2017

Sjá:

<http://www.ksi.is/media/domaramal/Hagnytar-leidbeiningar-fyrir-domarateymi-2016-17-UPPFAERT-Letur.pdf>



IFAB®



Hugmyndafræði og andi laganna

Knattspyrnan er göfugasta íþrótt í heimi. Hún er leikin í öllum löndum og á mörgum mismunandi getustigum. Knattspyrnulögin eru þau sömu fyrir alla knattspyrnu hvar sem hún er leikin, allt frá úrslitaleik Heimsmeistaramóts FIFA til leikja á milli ungra barna í afskekktum byggðarlögum.

Að sömu lögin gildi í sérhverjum leik, í sérhverju álfusambandi, í sérhverju landi, bæ og þorpi um gervalla heimsbyggðina lýsir hinu mikla aðdráttarafla knattspyrnunnar sem varðveita ber. Þetta felur líka í sér möguleika sem virkja þarf til góðs fyrir knattspyrnuna um heim allan.

Knattspyrnan þarfnast regluverks sem viðheldur "heiðarleik" leiksins þar sem mikilvægasta undirstaða þessa fallega leiks er heiðarleiki hans með tilvísun til mikilvægis "anda leiksins". Bestu leikirnir eru þegar dómarsins er sjaldan þörf vegna þess að leikmennirnir leika af virðingu hver fyrir öðrum, dómarateyminu og lögunum.

Ávallt ber að vernda og virða heilindi laganna og dómara sem beita þeim. Allir þeir sem völdin hafa, sérstaklega þjálfarar, fyrirliðar o.s.frv. bera ábyrgð á því gagnvart leiknum að virða dómarateymin og ákvarðanir þeirra.

Umsjón með lagabreytingum

Fyrstu "alþjóða" knattspyrnulögin voru samin árið 1863 og á árinu 1886 stofnuðu bresku knattspyrnusamböndin fjögur (enska, skoska, welska og n-írska) Alþjóðanefnd knattspyrnusambanda (The IFAB) sem bera skyldi fulla ábyrgð á þróun og verndun knattspyrnulaganna. FIFA gekk síðan til liðs við IFAB árið 1913.

Til þess að tillaga um lagabreytingu nái fram að ganga verður IFAB að vera sannfært um að breytingin sé til bóta fyrir leikinn. Þetta hefur stundum í för með sér að gerðar eru tilraunir, t.d. eins og þær sem nú standa yfir með myndbandsaðstoð fyrir dómara (VAD) og fjórðu skiptinguna í framlengingu. Eins og glögg má sjá í hinum umfangsmiklu breytingum sem gerðar voru í 2016/17 útgáfu knattspyrnulaganna er brennipunktur allra fyrirhugaðra breytinga á þeim ávallt á sanngirni, heilindi, virðingu, öryggi og ánægju þátttakendanna og hvernig tækninýjungar geta best gagnast leiknum. Lögin þurfa líka að hvetja alla til þátttöku, óháð bakgrunni þeirra eða hæfileikum.

Þó aldrei sé hægt að fyrirbyggja öll slys þá ber lögunum að stuðla að eins miklu öryggi og frekast er unnt. Þetta gerir þær kröfu til leikmanna að þeir sýni mótherjum sínum virðingu og dómurum ber að skapa öruggt umhverfi með því að taka hart á leikmönnum sem leika of fast og hættulega. Í þeim köflum laganna sem fjalla um agarefsingar er hættulegum leik lýst sem alls óviðunandi, t.d. með orðum/setningum eins og "skeytingarlaust" (áminning = gult spjald) og "skapa mótherja hættu" eða "heiftarlegt" (brottvísun = rautt spjald).

Knattspyrnan á að vera aðlaðandi og ánægjuleg fyrir leikmenn, dómarateymi og þjálfara jafnt sem áhorfendur, aðdáendur, stjórnendur o.s.frv. Lögin þurfa að stuðla að fegurð og ánægjuauka leiksins svo fólk vilji taka þátt í og njóta leiksins óháð, aldri, kynþætti, trúarbrögðum, menningu, þjóðerni, kyni, kynhneigð, fötlun o.s.frv.

Lög knattspyrnunnar eru tiltölulega einföld í samanburði við aðrar liðsþróttir, en þar sem mörg atvik sem upp koma eru "huglæg" í eðli sínu og dómarar eru mannlegir (og gera því mistök) hljóta sumar ákvarðanir óhjákvæmilega að valda deilum og umræðum. Í augum margra eru þessar umræður hluti af því sem gerir leikinn svo skemmitlegan og aðlaðandi en, óháð því hvort ákvarðanir séu réttar eða rangar, krefst andi leiksins þess að ákvarðanir dómara séu ávallt virtar.

Lögin geta ekki náð yfir öll möguleg atvik sem upp geta komið í leiknum og því ætlast IFAB til þess af dómaranum að hann taki ákvarðanir með hliðsjón af "anda leiksins" sé ekki að finna um þær beinar skírskotanir í sjálfum texta laganna. Í þeim tilfellum þarf hann að spyrja sjálfan sig: "Hvað myndi knattspyrnan sjálf vilja/búast við?"

IFAB mun halda áfram að eiga nán samskipti við hina alþjóðlegu knattspyrnufjölskyldu til þess að tryggja að breytingar á lögnum verði ávallt gerðar í hag knattspyrnunnar á öllum stigum hennar og í öllum heimshornum. Þannig verða heilindi leiksins, laganna og dómara best tryggð, metin að verðleikum og vernduð.

Bakgrunnur breytinganna 2017/18

Þær breytingar sem gerðar voru á 2016/17 útgáfu knattspyrnulaganna fólu í sér umfangsmestu endurskoðun á lögunum í gjörvallri sögu IFAB. Tilgangurinn var sá að gera lögin bæði auðskiljanlegri og aðgengilegri og jafnframt að tryggja að þau endurspegli sem best þarfir nútímaknattspyrnu.

Eins og við var að búast við svo umfangsmikla endurskoðun reyndist þörf á frekari eftirfylgni og því eru margar breytinganna sem hér er að finna í 2017/18 útgáfunni gerðar í þeim tilgangi að gera textann skýrari, auðskiljanlegri og/eða auðveldari í þýðingu. Flestar breytinganna eru tilkomnar að beiðni einstaklinga, hópa og knattspyrnusambanda aðildarsambandanna víða að úr heiminum.

Auk þess að skýra texta laganna frekar þá eru sumar breytinganna gerðar til að skerpa á nokkrum grundvallarbreytingum sem gerðar voru í 2016/17 útgáfunni, t.d:

- hugmyndafræðinni á bak við vægari agarefsingu fyrir að "ræna mótherja upplögðu marktækifæri (RUPL)" ef brotið á sér stað innan vítateigs og brotlegi leikmaðurinn er að gera heiðarlega tilraun til þess að leika boltanum, þ.e. áminning (GS) nú í stað brottvísunar (RS) áður. Slík brot flokkast því framvegis undir það að "stöðva vænlega sókn" (GS). Með sama hætti verður refsingin vægari fyrir að "stöðva vænlega sókn" innan vítateigs ef þar er um að ræða heiðarlega tilraun til þess að leika boltanum (sem sagt ekkert spjald).
- að dæma skuli beina aukaspyrnu á leikmann sem kemur inn á leikvöllinn án heimildar dómara, þar sem hennar er þörf, og hefur áhrif á leikinn. Sama gildir um varamenn og forráðamenn á leikskýrslu.

Á 131. ársfundi IFAB sem haldinn var í London 3. mars 2017 voru einnig samþykktar nokkrar mikilvægar breytingar sem miða að því að efla þróunar- og markaðsstarf knattspyrnunnar, þ.m.t:

- meiri sveigjanleiki fyrir knattspyrnsambönd aðildarþjóðanna (og álfusambandanna og FIFA) til að aðlaga nokkrar af "skipulags" greinum laganna (t.d. fjölgun innáskiptinga í fimm, nema á hæsta stigi knattspyrnunnar) til þess að auðvelda þeim að kynna og þróa knattspyrnuna á sínum ábyrgðarsvæðum, enda er IFAB þeirrar skoðunar að knattspyrnusambönd aðildarþjóðanna viti best hvað er knattspyrnunni fyrir bestu hjá þeim heimafyrir.
- innleiðing " tímabundinna brottvísana (skammmarkróks) sem valkosta í stað áminningar (guls spjalds) í knattspyrnu, barna, unglunga, öldunga, fatlaðra og hvers slags annarrar grasrótarknattspyrnu (knattspyrnu á lægri stigum).
- rýmri heimild til þess að nota "rúllandi skiptingar" í knattspyrnu barna, unglunga, öldunga og fatlaðra (en þessi heimild var þegar til staðar í grasrótarknattspyrnu).

Nánari upplýsingar um þessa mikilvægu þróun er að finna í kaflanum um "Heimilud frávík" á bls. 20.

Framtíðin

IFAB hefur nú lagt fram stefnumótun fyrir árin 2017–22 um þær tillögur til breytinga sem gerðar verða tilraunir með til að skoða hvort þær geti orðið leiknum til góðs. Í því efni verður aðaláherslan lögð á eftirfarandi þætti:

- **Sanngirni og heiðarleika**
 - mun framlögð tillaga styrkja sanngirni og heiðarleika íþróttarinnar inni á leikvellingum?
- **Almenn útbreiðsla og þátttaka**
 - mun framlögð tillaga verða til góðs fyrir knattspyrnuna á öllum stigum um allan heim?
 - mun framlögð tillaga hvetja fleira fólk með hvers konar bakgrunn og hæfileika til þess að taka þátt í knattspyrnu og njóta hennar?
- **Frekari tæknivæðing**
 - mun framlögð tillaga hafa jákvæð áhrif á leikinn?

Á næstu mánuðum mun IFAB, í samráði við sérfræðinganefndir sínar, fara ítarlega yfir fjölda umfjöllunarefna sem snerta lögin, þ.m.t.:

- Hegðun leikmanna, með sérstöku tilliti til:
 - hlutverks fyrirliða.
 - aðferðir til þess að hamla á móti töfum.
 - virkan leiktíma.
- Sanngjarnara skipulag við framkvæmd víftaspyrnukeppna.
- Hvort sýna megi öðrum á boðvangi en leikmönnum rauða spaldið.
- Hendi.

IFAB mun halda áfram tilraunum með vídeó aðstoðardómara (VAD) í um 20 mótum/keppnum, þ.m.t. á vegum FIFA, þar sem "rauntíma" tilraunir eru gerðar samkvæmt þeim reglum sem settar voru árið 2016. Því til viðbótar mun haldið áfram með tilraunir þar sem heimilið er fjórða innáskiptingin í framlengingu í nokkrum mótum/keppnum auk þess sem skoðaðar verða hugmyndir til þess að reyna að koma í veg fyrir leiktafir (þ.m.t. virkan leiktíma) og sanngjarnara skipulag við röðun spyrnenda í vítaspyrnukeppnum. Ákvarðanir hvað þetta varðar verða teknar á 132. aðalfundi IFAB vorið 2018.

Með því að leggja áherslu á sanngirni, almenna útbreiðslu, þátttöku og tæknivæðingu hyggst IFAB halda áfram þróun laganna til þess að stuðla að betri knattspyrnu á öllum knattspyrnuvöllum um gervalla heimsbyggðina.

IFAB hefur haft ánægju af samskiptum við fólk um allan heim og er ánægt með þann áhuga sem það sýnir með tillögum eða spurningum varðandi knattspyrnulögin. Margar þeirra breytinga sem hér birtast í 2017/18 útgáfunni eru til komnar vegna tillagna frá fólki hvaðanæva úr heiminum. Vinsamlegast beinið tillögum ykkar eða spurningum til:

lawenquiries@theifab.com

Ábendingar
um
knattspyrnu-
lögin

Opinber tungumál

IFAB gefur knattspyrnulögin út á ensku, frönsku, þýsku og spönsku. Ef einhverjar misfellur eða villur í þýðingu koma í ljós þá gildir enska útgáfan.

Önnur tungumál

Þau knattspyrnusambönd sem hyggjast láta þýða knattspyrnulögin geta fengið sniðmát fyrir uppsetningu 2017/18 útgáfulaganna með því að hafa samband við: info@theifab.com.

Þau knattspyrnusambönd sem gefa út þýðingar á knattspyrnulögunum eru beðin um að senda afrit af þýðingunni til IFAB til birtingar á vefsíðu IFAB.

Beiting laganna

Sömu lögin gilda í sérhverjum leik hjá sérhverju álfusambandi, landi, bæ og þorpi og að undanskildum þeim frávikum sem IFAB heimilar (sjá kaflann "Heimilud frávik" á bls. 20) er óheimilt að aðlaga eða breyta þeim.

Þeim sem annast menntun dómara og annarra þátttakenda í leiknum ber að leggja áherslu á að:

- dómarar skuli beita lögunum í samræmi við "anda" leiksins með sanngirni og öryggi að leiðarljósi.
- öllum beri að virða dómarateymið og ákvarðanir þeirra. Hafa ber í huga og virða þá staðreynd að dómarar eru mannlegir og munu því gera mistök.

Leikmenn gegna miklum skyldum gangvart ímynd leiksins og fyrirliðinn gegnir þar mikilvægu hlutverki við að tryggja að lögin og ákvarðanir dómara séu virtar.

Lykilatriði

Helstu lagabreytingarnar eru undirstrikaðar og **auðkenndar** á spássíunni. GS = gult spjald (áminning); RS = rautt spjald (brottvísun).

IFAB®





**Knattspyrnu-
lögin**

2017/18

IFAB®

Heimiluð frávik

Alþjóðlegt gildi laganna hefur í för með sér að leikurinn er í grundvallaratriðum sá sami hvar sem er í heiminum og á öllum stigum hans. Auk þess að skapa "sanngjarna" og örugga umgjörð um leikinn er tilgangur laganna einnig sá að hvetja til þátttöku og auka ánægju þeirra sem íþróttina stunda.

Í gegnum tíðina hefur IFAB gefið knattspyrnusamböndunum visst frelsi til þess að aðlaga nokkrar af "skipulagsgreinum" laganna á tilteknum sviðum knattspyrnunnar. IFAB er jafnframt ákaft þeirrar skoðunar að veita beri knattspyrnusamböndunum frekara frelsi til þess að aðlaga ýmsa þætti varðandi skipulag knattspyrnunnar ef það má verða til góðs fyrir íþróttina í þeirra eigin landi.

Hvernig knattspyrnan er leikin og hvernig leikir eru dæmdir ætti að vera eins á öllum leikvöllum heimsins, allt frá úrslitaleik Heimsmeistarakeppninnar til leiks í litlu þorpi. Hins vegar ættu þarfir knattspyrnunnar heima fyrir að vera lagðar til grundvallar þegar lengd leiktíma er ákveðin, hversu margir megi taka þátt í leikjum og hvernig refsar beri fyrir óheiðarlega framkomu.

Á 131. ársfundi IFAB sem haldinn var í London 3. mars 2017 var því samþykkt samhljóða að knattspyrnusamböndunum skyldi framvegis heimilt að aðlaga allar eða tiltekna eftirfarandi "skipulagsgreina" laganna á sínu valdsviði:

Varðandi knattspyrnu barna, unglinga, öldunga, fatlaðra og grasrótar:

- stærð leikvallar.
- stærð, þyngd og efni boltans.
- lengd milli markstanga og hæð þverslár frá jörðu.
- (jöfn) lengd hálfleikjanna tveggja (einnig hálfleikja framlengingar).
- notkun "rúllandi" innáskiptinga.
- notkun tímabundinna refsinga (skammarkróks) í stað sumra/allra áminninga (GS).

Varðandi keppni á öllum stigum nema hjá mfl. liða í efstu deild eða 'A' landsliða:

- fjöldi heimilaðra innáskiptinga; hvoru liði er heimilt að skipta inn á allt að fimm varamönnum.

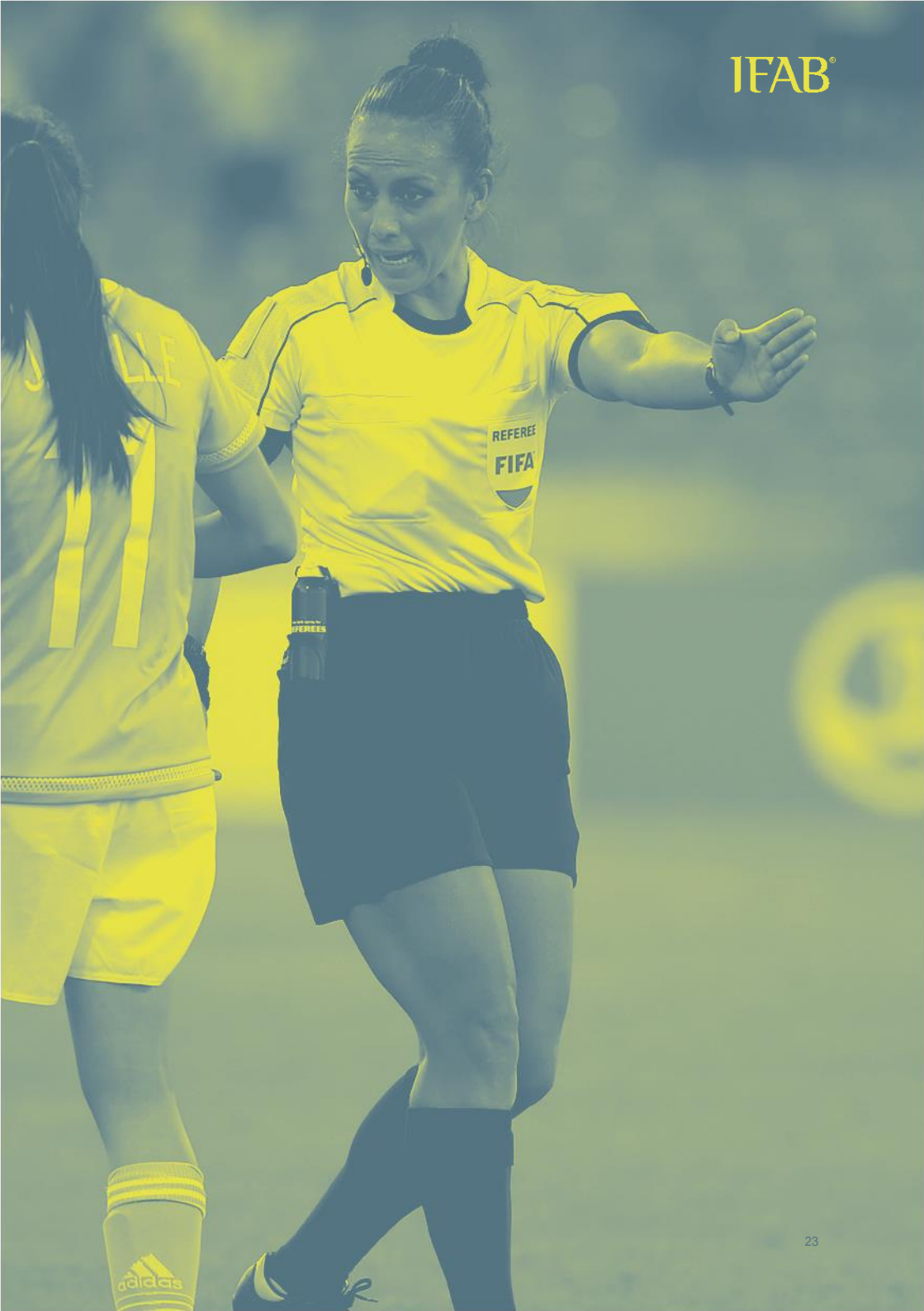
Þá veitti ársfundur IFAB knattspyrnusamböndum frekari sveigjanleika til að þróa knattspyrnuna heima fyrirvarðandi eftirfarandi "flokka" hennar:

- knattspyrna kvenna er ekki lengur í sérstökum flokki og hefur nú nákvæmlega sömu stöðu og karlknattspyrnan.
- aldurstakmörk varðandi knattspyrnu unglinga og öldunga hafa verið fjarlægð - knattspyrnusamböndin hafa sveigjanleika til þess að ákveða sjálf þær reglur sem gilda um þessa aldursflokkun heima fyrir.
- sérhvert knattspyrnusamband ákveður sjálft hvaða keppni/mót á lægstu stigi skuli skildgreindar sem "grasrótarknattspyrna".

Knattspyrnusamböndin ákveða sjálf hvernig lögin eru aðlöguð í hinum ýmsu mótum/keppnum - ekki er þörf á að aðlögun laganna nái til þeirra allra eða að þau séu öll aðlöguð eins. **Hins vegar er öll frekari aðlögun laganna óheimil.**

Knattspyrnusamböndin eru beðin um að upplýsa IFAB um með hvaða hætti þau nýta sér aðlögunarheimildina, og á hvaða stigum leiksins, þar sem þær upplýsingar og ástæður þess að aðlöguninni er beitt, geta gefið IFAB vísbeiningar og hugmyndir varðandi þróun leiksins sem IFAB getur deilt með knattspyrnusamböndum annarra landa.

IFAB fýsir einnig að heyra af öðrum hugsanlegum breytingum á lögnum sem hvetja til aukinnar þátttöku, auka aðdráttarafli leiksins og stuðla að þróun hans um víða veröld.



Leiðbeiningar um tímabundnar brottvísanir (skammmarkrók)

Á 131. ársfundi IFAB sem haldinn var í London 3. mars 2017 var samþykkt að heimila notkun tímabundinna brottvísanna (skammmarkróks) í stað sumra áminningarverðra (GS) brota í knattspyrnu barna, unglinga, öldunga, fatlaðra og grasrótar, að undangenginni ákvörðun viðkomandi knattspyrnusambands, álfusambands eða FIFA, eftir því sem við á.

Tilvísun í tímabundna brottvísun er að finna í:

5. grein – Dómarinn (Völd og skyldur):

Agarefsingar

Dómarinn:

- hefur heimild til þess að sýna gul eða rauð spjöld og þar sem mótareglur heimila, til þess að vísa leikmanni tímabundið af leikvelli, allt frá því að hann kemur inn á völlinn við upphaf leiks þar til að leik er lokið, þ.m.t. í hálfleik og meðan á framlengingu eða vítaspyrnukeppni stendur.

Tímabundin brottvísun felur í sér að leikmanni sem gerist sekur um áminningarvert brot (GS) er refsað með "brottvísun" þegar í stað sem gildir næsta hluta leiksins. Hugmyndafræðin er sú að "refsing þegar í stað" hafi bæði skjót og umtalsverð jákvæð áhrif á hegðun hins brotlega og hugsanlega einnig liðsfélaga hans.

Knattspyrnusamböndin, álfusamböndin eða FIFA, skulu samþykkja þær verklagsreglur sem gilda um tímabundna brottvísun með hliðsjón af eftirfarandi leiðbeiningum:

Á einungis við um leikmenn

- Tímabundnar brottvísanir eiga við um alla leikmenn (þ.m.t. markverði), en ekki um áminningarverð brot (GS) sem framin eru af varamönnum eða leikmönnum sem skipt hefur verið út af.

Merkjagjöf dómarans

- Dómarinn gefur tímabundna brottvísun til kynna með því að sýna gula spjaldið (GS) og bendir í framhaldi af því greinilega með báðum handleggjum í átt að "skammmarkróknum" (sem oftast er á boðvangi liðs leikmannsins).

Lengd tímabundinnar brottvísunar

- Lengd tímabundnu brottvísunarinnar er sú sama fyrir öll brot.
- Lengd tímabundnu brottvísunarinnar ætti að vera um 10-15% af heildar leiktímanum (t.d. 9 mínútur af 90 mínútna leik; 8 mínútur af 80 mínútna leik).
- Upphaf refsitímans er þegar leikur hefst að nýju eftir að leikmaðurinn hefur yfirgefið leikvöllinn.
- Dómarinn skal bæta þeim leiktíma sem "fer forgörðum" vegna leiktafa og leiða til þess að "viðbótartíma" sé bætt við hvorn hálfleik (t.d. leikmannaskipta, meiðsla o.s.frv.) við tímabundna refsitímann.
- Mótareglur skulu kveða á um hver skuli aðstoða dómara við að mæla refsitímann - það gæti verið á ábyrgð eftirlitsmanns, 4. dómara eða hlutlauss aðstoðardómara; eða jafnvel forráðamanns liðs.
- Þegar tímabundni brottvísunartíminn er liðinn getur leikmaðurinn gengið til leiks að nýju með heimild dómarans, sem veita má þegar boltinn er í leik.
- Dómarinn ákveður hvenær leikmaðurinn má snúa aftur inn á leikvöllinn.
- Varamaður má ekki koma inn á í stað leikmanns í tímabundinni brottvísun fyrr en við lok brottvísunartímans (en þó ekki ef liðið hefur notað allar sínar heimiluðu skiptingar).
- Ef tímabundni brottvísunartíminn klárast ekki í lok fyrri hálfleiks (eða lok seinni hálfleiks sé leikurinn framlengdur) skal hann fullnustaður frá byrjun seinni hálfleiks (upphafi framlengingar).
- Leikmanni sem ekki hefur fullnustað tímabundna refsingu sína við lok leiksins er heimilt að taka þátt í vítaspyrnukeppni.

Staðsetning "skammarkróksins"

- Leikmaður sem sætir tímabundinni brottvísun skal halda sig innan boðvangsins (sé hann merktur á völlinn) eða hjá þjálfara/liðsstjórum liðs hans, nema hann sé að "hita upp" (eins og varamennirnir).

Brot fyrir/i/eftir tímabundnu brotvísunina

- Ef leikmaður sem sætir tímabundinni brotvísun gerist sekur um áminningar- eða brottvísunarvert brot (GS eða RS) á meðan á henni stendur tekur hann ekki frekari þátt í leiknum og ekki má setja varamann inn á í hans stað.

Frekari agarefsingar

- Mótastjórnir/knattspyrnusambönd skera úr um hvort tilkynna beri tímabundnar brottvísanir til aganefndar og hvort beita beri viðkomandi frekari refsingum, t.d. leikbanni vegna uppsöfnunar tímabundinna refsinga, með sama hætti og ef um áminningar (GS) væri að ræða.

Tvær mismunandi útgáfur

Mótastjórnir geta valið á milli tveggja útgáfa af tímabundinni brottvísun:

- Útgáfa A – í stað allra áminninga (GS).
- Útgáfa B – í stað sumra en ekki allra áminninga (GS).

Útgáfa A – tímabundin brottvísun í stað allra áminninga (GS):

- Allar áminningar (GS) leiða til tímabundinnar brottvísunar.
- Leikmaður sem gerist sekur um 2. áminningarvert brot (GS) í sama leiknum:
 - hlýtur aðra tímabundna brottvísun og tekur ekki frekari þátt í leiknum.
 - getur verið leystur af hólmi af varamanni að lokinni seinni tímabundnu brottvísuninni svo fremi sem lið hans hefur ekki þegar notað allar sínar heimiluðu skiptingar (ástæðan er sú að liði hans hefur þegar verið refsað með því að þurfa að leikja manni færri tvö tímabundin brottvísunartímabil).

Útgáfa B – tímabundin brottvísun í stað sumra en ekki allra áminninga (GS): *

- Tímabundinni brottvísun er beitt fyrir skilgreindan lista áminningarverðra (GS) brota.
- (GS) er sýnt fyrir öll önnur áminningarverð brot.
- Leikmaður sem sætt hefur tímabundinni brottvísun og fær áminningu (GS) í kjölfarið má halda leik áfram.
- Leikmaður sem hlotið hefur áminningu (GS) og fær í framhaldi af því tímabundna brottvísun má halda leik áfram að lokinni tímabundnu brottvísuninni.
- Leikmaður sem hlýtur aðra tímabundna brottvísun skal fullnusta þá refsingu og tekur að því loknu ekki frekari þátt í leiknum. Varamaður má leysa hann af hólmi að lokinni seinni tímabundnu refsingunni svo fremi sem lið hans hefur ekki þegar notað allar sínar heimiluðu skiptingar.
- Leikmanni sem hlýtur aðra áminningu (GS) í sama leiknum er vísað af leikvelli (RS) og tekur hvorki frekari þátt í leiknum né má leysa hann af hólmi af varamanni.

**Í sumum knattspyrnumótum kann það að henta betur að beita tímabundinni brottvísun eingöngu í stað áminninga (GS) vegna "óviðeigandi hegðunar" o.s.frv., t.d:*

- Uppgerð.
- Viljandi komið í veg fyrir að lið mótherjanna geti komið boltanum í leik.
- Mótmæli með orðum eða æði.
- Stöðva vænlega sókn með því að halda, toga í, eða ýta við leikmanni, eða hendi.
- Ölöglegri gabbspyrnu í vítaspyrnu.

Leiðbeiningar fyrir "rúllandi" skiptingar

Í samræmi við ákvörðun 131. ársfundar IFAB, sem haldinn var í London 3. mars 2017, heimila knattspyrnulögin nú "rúllandi" skiptingar í knattspyrnu barna, unglunga, öldunga, fatlaðra og grasrótur, að undangenginni staðfestingu knattspyrnusambands þjóðar mótshaldarans, viðkomandi álfusambands eða FIFA eftir því sem við á.

Ákvæði um "rúllandi" skiptingar er að finna í:

3. grein – Leikmennirnir (Fjöldi skiptinga):

Agarefsingar

- Endurteknar skiptingar eru einungis heimilar í knattspyrnu [barna](#), [unglinga](#), [öldunga](#), [fatlaðra](#) og grasrótur, að undangenginni staðfestingu knattspyrnusambandsins, [álfusambandsins](#) eða [FIFA](#).

Leikmaður sem skipt hefur verið út af (fyrir varamann) má koma aftur inn á síðar í leiknum í stað annars leikmanns.

Fyrir utan undanþáguna sem í því fellst að leikmaður sem skipt er út af megi koma aftur inn á þá gilda öll önnur ákvæði 3. greinar laganna um "rúllandi" skiptingar. Þetta á sérstaklega við um ákvæðið um "framkvæmd leikmannaskipta" sem lýst er í 3. grein laganna.

IFAB®



All Laws | Offences and Infringements

Grein

01

Leikvöllurinn

1. Yfirborð leikvallar

Yfirborð leikvalla skulu vera alfarið úr náttúrulegu efni eða, ef mótareglur heimila, alfarið úr gerviefni, nema þar sem mótareglur heimila blendingskerfi úr gervi- og náttúrulegu efni ("hybrid system").

Yfirborð leikvalla úr gerviefni skal vera grænt að lit.

Þar sem notað er yfirborð úr gerviefni, hvort sem er í mótaleikjum milli landsliða á vegum sambanda innan FIFA eða í milliríkja mótaleikjum félagsliða, skal yfirborðið standast gæðakröfur FIFA um knattspyrnusvörð eða alþjóðlega staðalinn um gervigras, nema IFAB veiti sérstaka unanþágu.

2. Merking leikvallar

Leikvöllurinn skal vera rétthyrndur og merktur með samfelldum línum sem ekki mega skapa neina hættu; nota má gervigras í merkingar á grasvöllum ef það skapar ekki hættu. Línurnar tilheyra þeim svæðum sem þær afmarka.

Einungis má merkja völlinn með þeim línum sem getið er um í 1. grein laganna.

Tvær lengri útlínurnar nefnast hliðarlínur en tvær þær styttri marklínur.

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

Miðjupunkturinn er á miðri miðlínunni. Hringur með 9,15m radíus er merktur umhverfis hann.

Setja má merki utan leikvallar 9,15m frá hornboganum, hornrétt á mark- og hliðarlínur.

Allar línur skulu vera jafnbreiðar og ekki breiðari en 12sm. Marklínurnar skulu vera jafnbreiðar markstöngunum og markslánni.

Þar sem yfirlag úr gerviefni er notað er heimilt að merkja völlinn með öðrum línnum svo fremi sem þær séu í öðrum lit og skýrt aðgreinanlegar frá þeim línnum sem merkja knattspyrnuvöllinn.

Geri leikmaður óheimil merki á leikvöllinn ber að áminna hann fyrir óíþróttamannslega framkomu. Veiti dómari slíku athæfi eftirtekt á meðan á leik stendur ber honum að áminna leikmanninn fyrir óíþróttamannslega framkomu næst þegar boltinn fer úr leik.

3. Stærðir

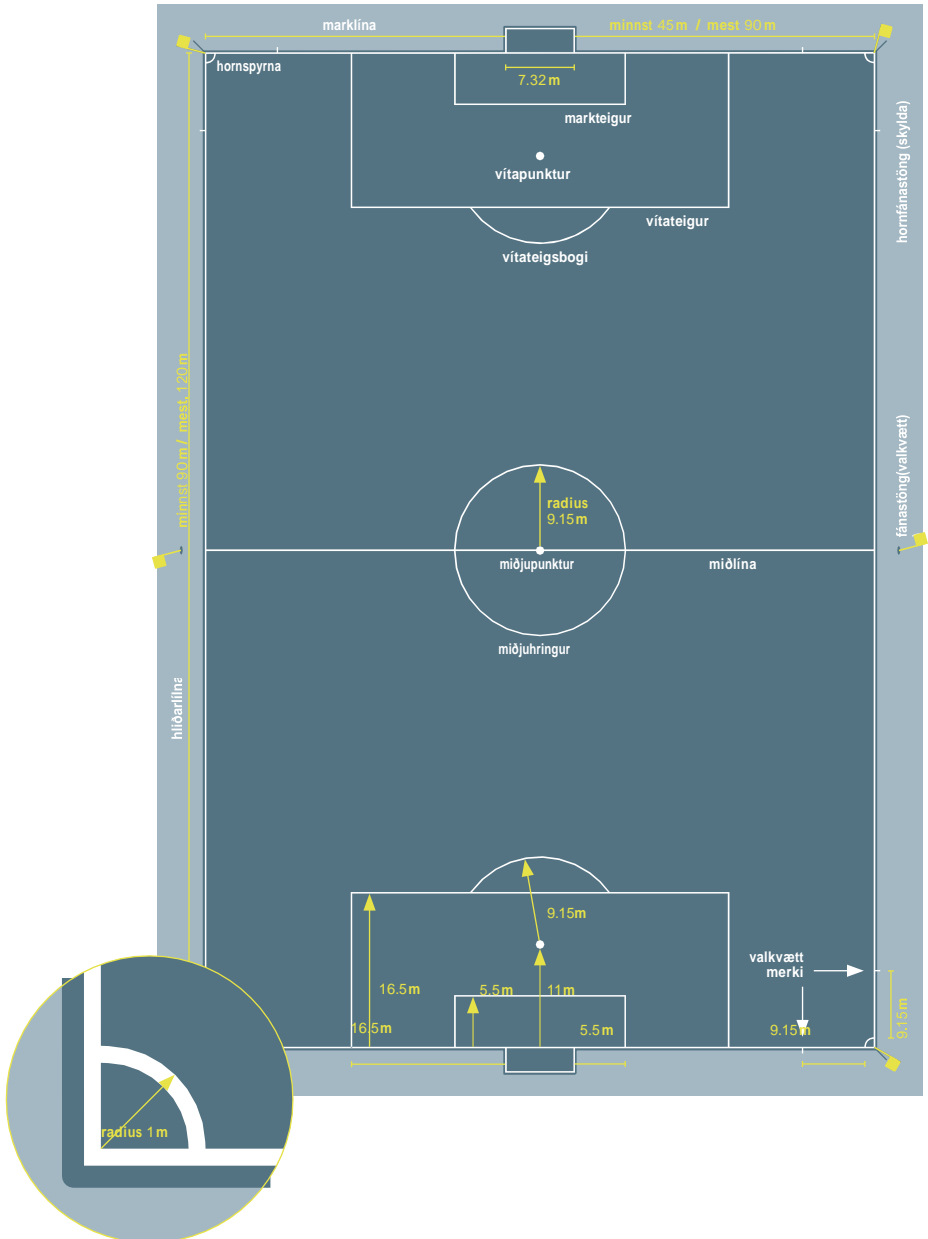
Hliðarlínan skal vera lengri en marklínan.

- | | |
|-----------------------|---------------------|
| • Lengd (hliðarlína): | • Lengd (marklína): |
| minnst 90 m | minnst 45 m |
| mest 120 m | mest 90 m |

4. Stærðir í alþjóðaleikjum

- | | |
|-----------------------|---------------------|
| • Lengd (hliðarlína): | • Lengd (marklína): |
| minnst 100 m | minnst 64 m |
| mest 110 m | mest 75 m |

Mótareglur geta kveðið á um lengdir mark- og hliðarlínanna innan ofangareindra marka.



5. Markteigurinn

Tvær línur eru dregnar hornrétt á marklínu 5,5m frá innri brún hvorrar markstangar. Þessar línur ná 5,5m inn á leikvöllinn og eru tengdar saman með línu sem dregin er samsíða marklínu. Svæðið sem afmarkast af þessum línum og marklínunni er markteigurinn.

6. Vítateigurinn

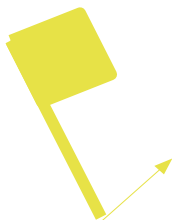
Tvær línur eru dregnar hornrétt á marklínu 16,5m frá innri brún hvorrar markstangar. Þessar línur ná 16,5m inn á leikvöllinn og eru tengdar saman með línu sem dregin er samsíða marklínu. Svæðið sem afmarkast af þessum línum og marklínunni er vítateigurinn.

Innan hvors vítateigs er settur vítapunktur 11m frá marklínunni mitt á milli markstanganna.

Hringbogi með 9,15m radíus frá hvorum vítapunkti er merktur utan vítateisins.

7. Hornboginn

Hornbogi, fjórðungur úr hring með 1m radíus frá hverri hornfánastöng, er merktur innan leikvallarins.



Hornfánastangir eru skylda.
Fánastöngin sé ekki lægri en 1,5m og ekki oddmjó að ofan.

hornbogi
radíus 1 m

Línurnar séu ekki meira
en 12sm breiðar

8. Fánastangir

Stöng með fána skal sett í hvert horn vallarins og skal hún ekki vera lægri en 1,5m og ekki oddmjó að ofan.

Fánastangir má einnig setja við hvorn enda miðlínu, þó ekki nær en 1m frá hliðarlínunni.

9. Boðvangurinn

Boðvangurinn á við um leiki sem fara fram á leikvöllum þar sem er að finna ákveðið svæði með sætum fyrir forráðamenn liða og varamenn, eins og lýst er hér að neðan:

- boðvangurinn samsvarar lengd svæðisins með sætunum að viðbættum 1m við hvorn enda og nær fram að 1m frá hliðarlínu.
- merkja skal boðvanginn til að skilgreina svæðið.
- mótareglur kveða á um fjölda þeirra sem leyft er að vera í boðvangi.
- þeir sem eru í boðvangi:
 - eru tilgreindir fyrir leik í samræmi við mótareglur.
 - skulu koma fram með ábyrgum hætti.
 - skulu halda sig innan marka hans nema við sérstakar kringumstæður, t.d. sjúkraþjálfari/læknir sem fer inn á leikvöllinn með leyfi dómarans til þess að meta meiðsli leikmanns.
- aðeins einn aðili í einu má koma leikrænum leiðbeiningum á framfæri af boðvangi.

10. Mörk

Mark skal sett á miðju hvorrar marklínu.

Mark er gert úr tveimur lóðréttum markstögum, jafn langt frá hornfánastögum, og láréttri þverslá sem tengir þær saman að ofan. Markstangir og þverslá skulu vera úr viðurkenndu efni. Lögum þeirra skal vera ferhyrnd, réttthyrd, sívöl eða sporöskjulaga og af þeim má ekki stafa hætta fyrir leikmenn.

Lengd milli innri brúnar markstanga er 7,32m og hæð frá neðri brún þverslár til jarðar er 2,44m.

Staðsetning markstanganna á marklínunni skal vera í samræmi við skýringarmyndirnar.

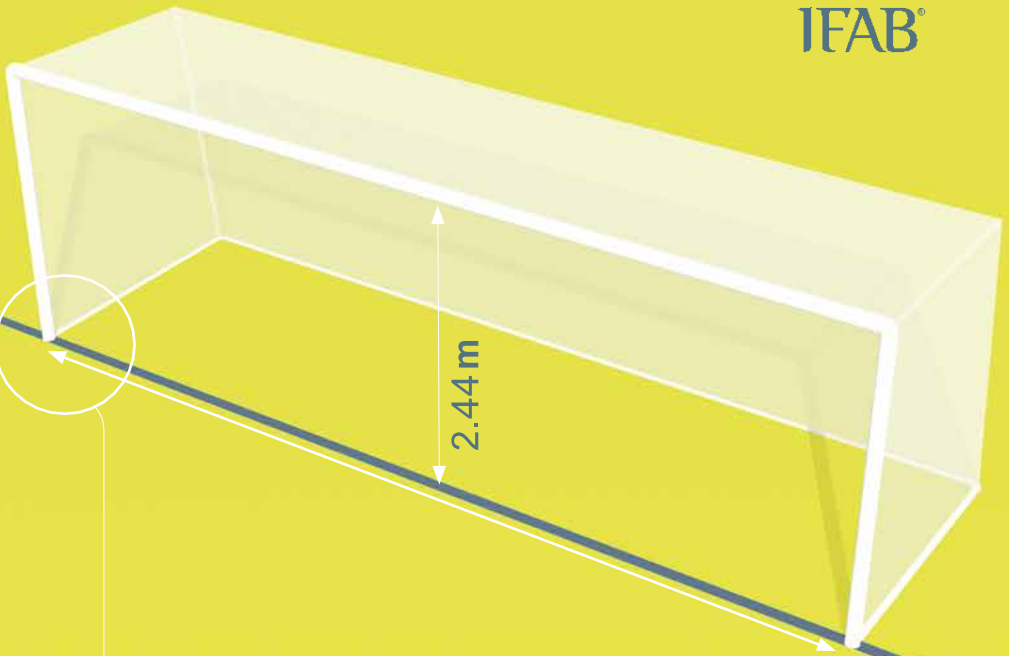
Markstangirnar tvær og þversláin skulu vera hvítar að lit og vera sömu breiddar og þykktar, þó ekki meira en 12sm.

Ef þverslá fer úr skorðum eða brotnar skal leikur stöðvaður þar til hún hefur verið lagfærð eða komið fyrir að nýju á sínum stað. Takist ekki að gera við þverslána skal leiknum slitið. Ekki er heimilt að nota kaðal eða annan sveigjanlegan eða hættulegan búnað í stað þverslár. Leikur er hafinn að nýu með því að boltinn er látinn falla.

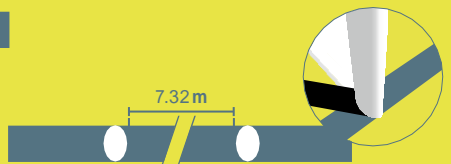
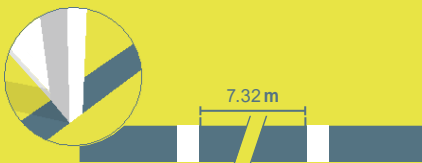
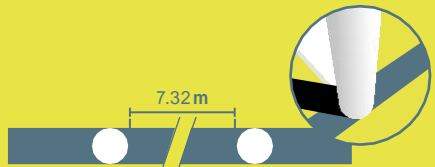
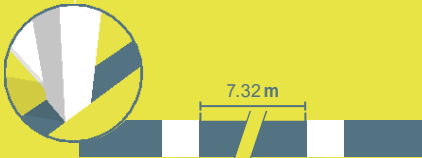
Festa má net við mörkin og til jarðar aftan við mörkin, enda séu þau hengd vandlega upp og hindri ekki markvörðinn.

Öryggi

Mörk (þ.m.t. færanleg mörk) skulu fest tryggilega til jarðar.



Staðsetning markstanganna á marklínunni skal vera í samræmi við teikningarnar hér að neðan



11. Marklínutækni (MLT)

Nota má MLT kerfi í þeim tilgangi að staðfesta hvort mark hafi verið skorað til að styðja við ákvörðun dómarans.

Ef MLT er notað ber mótshöldurum að ganga úr skugga um að breytingar á markrammanum standist þá forskrift sem sett er fram í "Gæðastaðli FIFA fyrir MLT" og séu í samræmi við knattspyrnulögin. Notkun MLT er háð því að kveðið sé á um notkun hennar í viðeigandi mótareglum.

Meginreglur fyrir MLT

MLT á eingöngu við um marklínuna og er eingöngu notuð til þess að ganga úr skugga um hvort mark hafi verið skorað eða ekki.

Ábendingin um að mark hafi verið skorað verður að berast strax og staðfestast sjálfkrafa innan einnar sekúndu til dómarateymisins í gegnum MLT-kerfið (með titringi og sýnilegu merki í úr dómarans).

Forskrift fyrir og kröfur til MLT

Ef MLT er notað í mótaleikjum ber mótshöldurum að ganga úr skugga um að kerfið standist einhvern af eftirfarandi stöðlum:

- FIFA Quality PRO
- FIFA Quality
- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

Hinar mismunandi útfærslur þeirra fyrirtækja sem bjóða upp á MLT þurfa að hafa hlotið staðfestingu óháðrar prófunarstofu sem sannreynt hefur nákvæmni og virkni búnaðarins í samræmi við prófunarhandbókina. Ef búnaðurinn virkar ekki í samræmi við kröfur handbókarinnar er dómaranum óheimilt að nota MLT og skal hann tilkynna það til viðeigandi yfirvalda.

Ef MLT er notað ber dómaranum að prófa virkni búnaðarins fyrir leikinn í samræmi við þær kröfur sem settar eru fram í "Handbók FIFA fyrir Prófun og Virkni MLT".

12. Viðskiptaauglýsingar

Hvorki raunverulegar auglýsingar né sýndarauglýsingar eru leyfðar á leikvöllum, á svæðinu inni í mörkunum á milli marklína og -neta, eða á boðvangi, eða innan við 1m frá útlínunum vallarins, frá því að liðin koma inn á leikvöllinn og þar til þau hafa yfirgefið hann í hálfleik og frá því að liðin koma aftur inn á leikvöllinn og þar til að leik loknum. Auglýsingar eru óheimilar á mörkum, marknetum, fánastöngum, eða fánum þeirra, og engan utanaðkomandi búnað (myndavélar, hljóðnema o.s.frv.) má festa á þessa hluti.

Að auki skulu uppréttar viðskiptaauglýsingar vera a.m.k.:

- 1 m frá hliðarlínum vallarins.
- jafn langt frá marklínunni og dýpt marknetsins.
- 1 m frá marknetinu.

13. Einkennistákn og merki

Hvort heldur sem um er að ræða raunverulegar eða sýndargerðir af einkennistáknum eða merkjum FIFA, álfusambanda, meðlimasambanda/knattspyrnusambanda, deilda/móta, félaga eða annarra aðila, eru þær bannaðar á meðan á leik stendur á leikvöllum, marknetunum og því svæði sem þau afmarka, mörkunum og fánastöngunum. Þau eru þó heimil á fánunum á fánastöngunum.

IFAB®

Grein

02

Boltinn

1. Gæði og mál

Allir boltar skulu vera:

- hnöttóttir.
- gerðir úr efni við hæfi.
- að ummáli ekki meira en 70sm og ekki minna en 68sm.
- ekki meira en 450g og ekki minna en 410g að þyngd við upphaf leiks.
- með þrýsting 0,6-1,1 loftþyngd ($600-1,100\text{g/cm}^2$) við sjávarmál.

Allir boltar sem notaðir eru í opinberum mótaleikjum sem skipulagðir eru á vegum FIFA og álfusambandanna skulu bera eina af eftirfarandi áletrunum:



- FIFA Quality PRO



- FIFA Quality



- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

Nota má bolta sem bera eldri gæðamerki svo sem "FIFA Approved", "FIFA Inspected" eða "International Matchball Standard" í fyrrnefndum leikjum þar til 31. júlí 2017.

Sérhvert þessara gæðamerkja gefur til kynna að boltinn hafi verið prófaður opinberlega og reynst vera í samræmi við sérstakar kröfur, sem gerðar eru til viðkomandi merkis, sem eru til viðbótar þeim lágmarkskröfum sem settar eru fram í 2. grein og verða að hafa hlotið samþykki IFAB. Stofnanir sem framkvæma þessar prófanir eru háðar viðurkenningu FIFA.

Þar sem marklínutækni (MLT) er notuð þurfa þeir boltar sem búnir eru tilheyrandi tækni að bera eina af ofangreindum áletrunum.

Meðlimasambönd geta einnig gert þá kröfu að í mótum á þeirra vegum séu notaðir boltar með einhverri fyrrgreindra áletrana.

Í opinberum mótaleikjum sem skipulagðir eru á vegum FIFA, álfusambandanna eða meðlimasambandanna eru engar viðskiptaauglýsingar leyfðar á boltanum nema merki/tákn keppinnar, framkvæmdaraðila hennar og viðurkennt vörumerki framleiðandans. Mótareglur kunna að takmarka stærð og fjölda slíkra merkja.

2. Skipt um gallaðan bolta

Ef boltinn verður ónothæfur:

- er leikur stöðvaður og
- síðan hafinn að nýju með því að varaboltinn er látinn falla á þeim stað sem boltinn varð ónothæfur.

Ef boltinn verður ónothæfur við upphafsspyrnu, markspyrnu, hornspyrnu, vítaspyrnu eða innkast er spyrnt (eða kastað inn) að nýju.

Ef boltinn verður ónothæfur við töku vítaspyrnu, eða í vítaspyrnukeppni, er hann hreyfist fram á við og áður en hann snertir leikmann eða þverslá eða markstangir, er vítaspyrnan endurtekin.

Ekki má skipta um bolta meðan á leik stendur nema með samþykki dómarans.

3. Aukaboltar

Koma má aukaboltum, sem standast kröfur 2. greinar laganna, fyrir kringum völlinn og er notkun þeirra undir stjórn dómara.



IFAB®

Grein

03

Leikmennirnir

1. Fjöldi leikmanna

Leikur fer fram milli tveggja liða sem hvort um sig er ekki skipað fleiri en ellefu leikmönnum og skal einn þeirra vera markvörður. Leikur getur hvorki hafist, né verið fram haldið, ef annað hvort liðið er skipað færri leikmönnum en sjö.

Ef lið er skipað færri leikmönnum en sjö vegna þess að einn eða fleiri leikmenn hafa viljandi yfirgefið völlinn, er dómáranum ekki skylt að stöðva leikinn og hefur hann í valdi sínu að beita hagnaði, en hins vegar má ekki hefja leik að nýju eftir að boltinn hefur farið úr leik ef lið er ekki skipað sjö leikmanna lágmarksfjöldanum.

Ef mótareglur kveða á um að allir leikmenn og varamenn skuli vera skráðir á leikskýrslu fyrir upphafsspyrnu og lið hefur leik með færri en ellefu leikmönnum, mega einungis þeir leikmenn og varamenn sem skráðir voru á leikskýrsluna taka þátt í leiknum er þeir mæta til leiks.

2. Fjöldi skiptinga

Opinber mót

Að hámarki fimm skiptingar eru heimilar í leikjum sem leiknir eru í opinberum mótum, skv. ákvörðun FIFA, álfusambandsins eða aðildarsambandsins, nema í mótum karla og kvenna þar sem í hlut eiga meistaraflokkar félaga í efstu deild eða A-landslið, en þar eru að hámarki leyfðar þrjár skiptingar.

Mótareglur skulu kveða á um hversu marga varamenn megi tilnefna, frá þremur upp í tólf hið mesta..

Aðrir leikir

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

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

- liðin tvö nái samkomulagi um hámarksfjölda þeirra.
- dómari sé látinn vita fyrir leikinn.

Ef dómari er ekki látinn vita, eða ef samkomulag næst ekki áður en leikur hefst, er hvoru liði ekki heimilt að nota fleiri en sex varamenn.

"Rúllandi" skiptingar

Endurteknar skiptingar eru einungis heimilar í knattspyrnu barna, unglinga, öldunga og fatlaðra og grasrótar, háð ákvörðun viðkomandi aðildarsambands, álfusambands eða FIFA.

3. Framkvæmd leikmannaskipta

Nöfn varamanna skulu tilkynnt dómaranum áður en leikur hefst. Sérhver varamaður sem ekki hefur verið nefndur á þeirri stundu má ekki taka þátt í leiknum.

Þegar skipta skal varamanni inn á fyrir leikmann skal eftirfarandi skilyrða gætt:

- upplýsa verður dómari áður en fyrirhuguð leikmannaskipti fara fram.
- leikmaðurinn sem skipta á út af fær heimild dómars til þess að yfirgefa völlinn, sé hann ekki þegar utan vallar.
- leikmaðurinn, sem skiptir út af, þarf ekki endilega að yfirgefa völlinn við miðlínuna, en hann tekur ekki frekari þátt í leiknum nema í leikjum þar sem endurteknar skiptingar eru heimilar.
- ef leikmaður sem skipta á út af neitar að yfirgefa völlinn þá heldur leikurinn áfram.

Varamaðurinn má einungis koma inn á leikvöllinn:

- þegar leikur hefur verið stöðvaður.
- við miðlínu.
- eftir að leikmaðurinn sem hann skiptir við er farinn út af.
- eftir að hafa fengið um það merki frá dómaranum.

Leikmannaskiptunum er lokið þegar varamaður kemur inn á leikvöllinn; frá þeirri stundu, telst sá sem fór af velli til leikmanna sem skipt hefur verið út af og varamaðurinn til leikmanna og er honum heimilt að setja leik í gang (innkast, hornspyrna o.s.frv.), að því tilskildu að hann hafi fyrst stigið inn á leikvöllinn.

Allir leikmenn sem skipt hefur verið út af og varamenn lúta valdsviði dómarans, hvort sem þeir taka þátt í leiknum eða ekki.

4. Skipt um markvörð

Hvaða leikmaður sem er má skipta um stöðu við eigin markvörð að því tilskyldu að:

- dómarinn sé látinn vita áður en skiptin fara fram.
- skiptin fari fram þegar leikur hefur verið stöðvaður.

5. Brot og refsíákvæði

Ef skráður varamaður hefur leik frá byrjun í stað leikmanns og dómara er ekki tilkynnt um það skal:

- dómarinn leyfa varamanninum að halda áfram leik.
- varamaðurinn ekki beittur neinni agarefsingu.
- heimila skráða leikmanninum að gerast varamaður.
- ekki dregið úr fjölda heimilaðra skiptinga.
- dómarinn tilkynna um atvikið til viðeigandi yfirvalda.

Ef leikmannaskipti fara fram í hálfleik, eða fyrir upphaf framlengingar, ber að klára þetta ferli fyrir upphafsspyrnu leikhlutans. Ef dómarinn er ekki látinn vita af skiptingunni er leikmanninum engu að síður heimilt að leika áfram án þess að komi til nokkurrar agarefsingar á leikvellinum. Atvikið skal hins vegar tilkynnt til viðkomandi yfirvalda.

Ef leikmaður skiptir um stöðu við markvörð án undangengins leyfis dómarans, skal dómarinn:

- láta leikinn halda áfram.
- áminna báða leikmennina næst þegar boltinn fer úr leik, en þó ekki ef skiptingin fór fram í hálfleik (þ.m.t. hálfleik framlengingar) eða á milli loka venjulegs leiktíma og upphafs framlengingar og/eða upphafs vífaspyrnukeppni.

Ef önnur brot eru framin á þessari lagagrein:

- skulu leikmennirnir áminntir.
- skal leikur hafinn að nýju með óbeinni aukaspyrnu frá þeim stað sem boltinn var þegar leikur var stöðvaður.

6. Leikmenn og varamenn sem vísað er af leikvelli

Sé leikmanni vísað af leikvelli:

- áður en leikskýrslu hefur verið skilað er óheimilt að skrá hann í nokkru hlutverki á leikskýrsluna.
- eftir að leikskýrslu hefur verið skilað, en fyrir upphafsspyrnu, má einn skráðra varamanna taka sæti hans í liðinu, en enginn má fylla skarð varamannsins; liðinu eru heimilar þrjár skiptingar eftir sem áður.
- eftir upphafsspyrnu kemur enginn inn á í hans stað.

Enginn má koma í stað skráðs varamanns sem vikið er af leikvelli fyrir eða eftir upphafsspyrnu.

7. Viðbótareinstaklingar inni á leikvöllinum

Þjálfarinn og aðrir forráðamenn liðs, sem tilgreindir eru á leikskýrslu (að undanskildum leikmönnum eða varamönnum), teljast til forráðamanna liðs. Sérhver sá sem ekki er skráður á leikskýrslu sem leikmaður, varamaður eða forráðamaður liðs er talinn vera utanaðkomandi aðili.

Ef forráðamaður liðs, varamaður, leikmaður sem hefur verið skipt eða rekinn út af, eða utanaðkomandi aðili, fer inn á leikvöllinn skal dómariinn:

- einungis stöðva leikinn ef um truflun á leiknum er að ræða.
- láta fjarlægja viðkomandi af leikvöllinum þegar leikur stöðvast næst.
- beita viðeigandi agarefsingu.

Ef leikur er stöðvaður og truflunin var af völdum:

- forráðamanns liðs, varamanns eða leikmanns sem hefur verið skipt eða rekinn út af, skal leikur hafinn að nýju með beinni aukaspyrnu eða vítaspyrnu.
- utanaðkomandi aðila, skal leikur hafinn að nýju með því að láta boltann falla.

Ef boltinn fer í markið og truflunin kemur ekki í veg fyrir að varnarmaður geti leikið boltanum, skal staðfesta markið ef boltinn fer inn (jafnvel þó snerting við boltann eigi sér stað), nema um hafi verið að ræða mark mótherjanna.

8. Leikmaður sem er utan leikvallar

Ef leikmaður, sem þarf heimild dómarsins til þess að koma aftur inn á leikvöllinn, kemur aftur inn á leikvöllinn án leyfis dómara skal dómariinn:

- stöðva leik (þó ekki strax ef leikmaðurinn hefur ekki áhrif á leikinn, eða meðlim dómarateymisins, eða ef beita má hagnaði).
- áminna leikmanninn fyrir að koma inn á leikvöllinn án leyfis.

Ef dómariinn stöðvar leik skal hann hafinn að nýju:

- með beinni aukaspurnu frá þeim stað sem truflunin átti sér stað.
- með óbeinni aukaspurnu frá þeim stað sem boltinn var þegar leikur var stöðvaður ef ekki var um truflun að ræða.

Leikmaður, sem fer óvart út fyrir línur vallarins í leikrænni aðgerð, telst ekki hafa gerst brotlegur.

9. Mark skorað með viðbótareinstakling innan leikvallar

Ef dómariinn gerir sér grein fyrir því, áður en hann hefur hafið leik að nýju, að viðbótareinstaklingur hafi verið inni á leikvöllinum þegar markið var skorað:

- skal dómariinn ekki dæma markið gilt ef viðbótareinstaklingurinn var:
 - leikmaður, varamaður, leikmaður sem hafði verið skipt eða rekinn út af, eða forráðamaður liðsins sem skoraði markið; leikur er hafinn að nýju með beinni aukaspurnu frá þeim stað sem viðbótareinstaklingurinn var.
 - utanaðkomandi aðili sem truflaði, nema truflunin hafi ekki komið í veg fyrir að varnarmaður gæti leikið boltanum (jafnvel þó snerting við boltann eigi sér stað), nema um hafi verið að ræða mark mótherjanna; leikur er hafinn að nýju með því að láta boltann falla.
- skal dómariinn dæma markið gilt ef viðbótareinstaklingurinn var:
 - leikmaður, varamaður, leikmaður sem hafði verið skipt eða rekinn út af, eða forráðamaður liðsins sem fékk á sig markið.
 - utanaðkomandi aðili sem truflaði ekki leikinn.

Í öllum ofangreindum tilfellum verður dómariinn að sjá til þess að viðbótareinstaklingurinn sé fjarlægður af leikvöllum.

Ef mark hefur verið skorað og leikur verið hafinn að nýju þegar dómariinn áttaði sig á því að viðbótareinstaklingur var inni á völlum er ekki hægt að ógilda markið. Ef viðbótareinstaklingurinn er ennþá inni á völlum skal dómariinn:

- stöðva leikinn.
- láta fjarlægja viðkomandi af leikvelli.
- hefja leik að nýju með því að láta boltann falla eða með aukaspyrnu eftir því sem við á.

Dómaranum ber að tilkynna um atvikið til viðeigandi yfirvalda.

10. Fyrirliði

Fyrirliðinn hefur hvorki sérstaka stöðu né nýtur neinna forréttinda, en hann ber hins vegar vissa ábyrgð á hegðun liðsins.



Grein
04

Búnaður leikmanna

1. Öryggi

Leikmaður má ekki nota búnað eða klæðast neinu því sem er hættulegt.

Allir skartgripir (hálsmen, hringar, armbönd, eyrnalokkar, leðurólar, gúmmíteygjur o.s.frv.) eru stranglega bannaðir og ber að fjarlægja. Notkun vafninga (límbands) til að hylja skartgripi er ekki heimil.

Skoða ber útbúnað leikmanna fyrir upphaf leiks og varamanna áður en þeir fara inn á leikvöllinn. Ef leikmaður klæðist eða notar óheimilan/hættulegan búnað eða skartgripi skal dómariinn skipa leikmanninum að:

- fjarlægja viðkomandi hlut.
- yfirgefa leikvöllinn næst þegar leikur er stöðvaður ef hann er ófær eða ófús að fara að fyrirmælunum.

Áminna skal leikmann sem neitar að fara að fyrirmælunum, eða ef hann klæðist/ber viðkomandi hlut/búnað aftur.

2. Skyldubúnaður

Skyldubúnaður leikmanns samanstendur af eftirfarandi aðskildum hlutum:

- peysu/skyrtu með ermum.
- stuttbuxum.
- sokkum - vafningar eða annað efni sem notað er utan á sokkana verður að vera sama litar og sá hluti sokkanna sem það er notað á eða hylur.
- legghlífar - þær skulu gerðar úr hentugu efni, veita hæfilega vernd og huldar algjörlega með sokkunum.
- skóbúnaði.

Markvörðum er heimilt að klæðast síðum æfingabuxum.

Ef leikmaður missir af sér skó eða legghlíf fyrir slysn ber honum að lagfæra það eins fljótt og auðið er og eigi síðar en þegar boltinn fer næst úr leik. Ef leikmaðurinn leikur boltanum og/eða skorar mark áður en honum gefst tími til að lagfæra búnaðinn skal markið staðfest.

3. Litir

- Liðin tvö skulu klæðast litum sem aðgreina þau frá hvort öðru og einnig frá dómarateyminu.
- Hvor markvörður um sig skal klæðast litum sem aðgreina hann frá öðrum leikmönnum og dómarateyminu.
- Ef peysur beggja markvarða eru sama litar og hvorugur þeirra hefur aðra peysu skal dómariinn leyfa að leikið skuli.

Undirskjurtur skulu vera í sama lit og meginlitur peysuermanna; undirbuxur skulu vera í sama lit og meginlitur stuttbuxnanna, eða faldur þeirra - allir leikmenn sama liðs klæðist undirbuxum sama litar.

4. Annar búnaður

Hættulaus hlífðarbúnaður, svo sem höfuðhlífar, andlitsgrímur, hné- og handleggshlífar, gerður úr mjúku, léttbólstruðu efni, er heimill svo og markmannshúfur og íþróttagleraugu.

Höfuðbúnaður

Sé höfuðbúnaður (að frátöldum markmannshúfum) borinn, skal hann:

- vera svartur eða sama meginlitur og peysan (að því gefnu að búnaðar leikmanna sama liðs sé sama litar).
- vera í faglegu samræmi við útlit annars búnaðar leikmannsins.
- ekki vera áfastur peysunni.
- ekki skapa neina hættu fyrir leikmanninn sjálfan eða aðra leikmenn (t.d. með því hvernig hann er festur um hálsinn).
- vera án hluta(r) sem flaksa frá yfirborði hans (án viðhengja).

Rafræn samskipti

Leikmönnum (þ.m.t. varamönnum og leikmönnum sem hefur verið skipt eða reknir út af) er óheimilt að bera eða nota hvers konar rafrænan eða annars konar samskipta**únað** (nema þar sem EPTS búnaður er heimill). Notkun forráðamanna á hvers konar rafrænum samskiptaúnaði er óheimil, nema þar sem málið snýst um velferð eða öryggi leikmanna.

Rafrænn búnaður til mælinga á frammistöðu og staðsetningum (EPTS)

Þar sem leikmenn bera á sér tæknibúnað sem tengist rafrænum frammistöðu- og staðsetningarbúnaði (EPTS) í opinberum mótaleikjum skipulögðum undir lögsögu FIFA, álfusambandanna eða knattspyrnusambanda aðildarþjóðanna, verður búnaðurinn að vera þannig merktur:



Þetta merki gefur til kynna að búnaðurinn hafi verið prófaður opinberlega og að hann standist lágmarksöryggiskröfur IMS (Staðal Alþjóðaleikja) sem FIFA hefur þróað og hlotið hefur samþykki IFAB. Stofnanir sem framkvæma þessar prófanir eru háðar samþykki FIFA. Núgildandi leyfi renna út 31. maí 2018.

Þar sem rafrænn búnaður til mælinga á frammistöðu og staðsetningum (EPTS) er notaður (háð samþykki viðkomandi meðlimasambands/mótshaldara):

- má hann ekki vera hættulegur.
- mega upplýsingar og gögn sem búnaðurinn sendir frá sér ekki berast til eða vera notaður á boðvöngunum á meðan á leik stendur.

5. Slagorð, yfirlýsingar, tákn, auglýsingar

Á búnaði leikmanna má ekki vera að finna nein slagorð, yfirlýsingar eða tákn/myndir af pólitískum, trúarlegum eða persónulegum toga. Leikmenn mega ekki láta undirfatnað sjást sem á er að finna slagorð, yfirlýsingar, tákn/myndir, eða auglýsingar aðrar en auðkennismerki framleiðandans. Fyrir brot á þessu verður leikmanninum og/eða liði hans refsað af mótshaldara, meðlimasambandi hans eða FIFA.

6. Brot og refsíákvæði

Ef brot eru framin á þessari lagagrein þarf ekki að stöðva leik og leikmanninum:

- er skipað að yfirgefa völlinn af dómaranum til þess að lagfæra búnað sinn.
- gert að yfirgefa leikvöllinn næst þegar boltinn fer úr leik, nema hann hafi þá þegar lagfært búnaðinn.

Leikmaður sem yfirgefið hefur leikvöllinn til að lagfæra búnað sinn skal:

- láta einhvern úr dómarateyminu skoða búnaðinn áður en honum er hleypt aftur inn á.
- einungis koma aftur inn á leikvöllinn með leyfi dómarans (sem heimilt er að veita meðan boltinn er í leik).

Ef leikmaður kemur inn á leikvöllinn án leyfis dómarans skal hann áminntur, en sé leikur stöðvaður til þess að veita áminninguna skal leikur hafinn að nýju með óbeinni aukaspyrnu sem tekin skal frá þeim stað þar sem boltinn var þegar dómari stöðvaði leikinn.

IFAB®



Law
05

Dómarinn

1. Valdsvið dómars

Öllum leikjum er stjórnað af dómara sem hefur full réttindi til að framfylgja knattspyrnulögunum í sambandi við leikinn.

2. Ákvarðanir dómars

Dómarinn gerir sitt besta til þess að taka ákvarðanir í samræmi við knattspyrnulögin og "anda leiksins" og þær munu byggjast á mati dómars á aðstæðum og því svigrúmi sem rammi laganna veitir honum.

Úrskurðir dómars varðandi atvik leiksins, þ.m.t. hvort mark sé skorað eða ekki og úrslit leiksins, eru endanlegir. Ávallt ber að virða ákvarðanir dómars og allra hinna í dómarateyminu.

Dómarinn getur ekki breytt úrskurði sínum jafnvel þó hann komist sjálfur að raun um, eða eftir ábendingu annarra í dómarateyminu, að dómurinn sé rangur, ef leikurinn hefur verið hafinn að nýju, eða ef dómarinn hefur flautað til loka fyrri eða seinni hálfleiks (þ.m.t. framlengingar) og farið út af leikvellinum eða hafi hann slitið leiknum.

Ef dómari verður ófær um að halda leik áfram getur leikurinn haldið áfram undir eftirliti hinna í dómarateyminu þar til boltinn fer næst úr leik.

3. Völd og skyldur

Dómarinn:

- framfylgir knattspyrnulögunum.
- stjórnar leiknum í samvinnu við hina í dómarateyminu.
- er tímavörður, heldur skrá um atvik leiksins og sendir viðeigandi yfirvöldum leikskýrslu, sem innifelur m.a. upplýsingar um agarefsingar og sérhver önnur atvik sem upp komu fyrir leik, á meðan á honum stóð, eða eftir leik.
- stjórnar og/eða gefur til kynna hvernig hefja skal leik að nýju.

Hagnaður

- Dómarinn lætur leikinn halda áfram, þegar liðið sem brotið er á hefur af því hagnað, og refsar fyrir upphaflega leikbrotið, ef hinn ætlaði hagnaður fylgir ekki strax í kjölfarið eða innan nokkurra sekúnda.

Agarefsingar

- Ef fleiri en eitt leikbrot eru framin á sama tíma ber dómáranum að refsa fyrir alvarlegra brotið með hliðsjón af þeim viðurlögum sem þeim fylgja, þ.e. hvernig hefja skal leik að nýju, ákefð líkamlegrar snertingar og taktískum áhrifum.
- Dómarinn grípur til agarefsinga gegn leikmönnum sem gerast sekir um áminningarverð leikbrot og leikbrot sem leiða til brottvísunar.
- Dómarinn hefur heimild til þess að grípa til agarefsinga frá þeirri stundu sem hann hefur vallarskoðun við komu sína á leikstað og þar til hann hefur yfirgefið völlinn að leik loknum (þ.m.t. eftir vítaspyrnukeppni). Ef leikmaður gerist sekur um brottrekstrarverða hegðun áður en hann fer inn á völlinn við upphaf leiks þá hefur dómarinn vald til þess að meina honum þátttöku í leiknum (sjá 3. grein). Dómarinn tilkynnir jafnframt um alla aðra óviðeigandi hegðun.
- Dómarinn hefur heimild til þess að sýna gul eða rauð spjöld, og þar sem mótareglur heimila, til að vísa leikmönnum tímabundið af leikvelli, allt frá því að hann kemur inn á völlinn við upphaf leiks þar til að leik er lokið, þ.m.t. í hálfleik og á meðan á framlengingu eða vítaspyrnukeppni stendur.
- Dómarinn grípur til aðgerða gagnvart forráðamönnum liða sem ekki haga sér með ábyrgum hætti og getur vísað þeim frá leikvöllinum og næsta umhverfi hans. Gerist meðlimur sjúkrateymis sekur um brottrekstrarvert athæfi er honum engu að síður heimilt að vera áfram til taks og meðhöndla leikmenn ef ekki er annar sjúkramenntaður aðili til taks hjá liðinu.
- Dómarinn fer að ráðum annarra í dómáratyminu varðandi atvik sem hann hefur ekki séð.

Meiðsli

- Dómarinn lætur leikinn halda áfram þar til boltinn er úr leik ef leikmaður er eingöngu líttilega meiðdur.
- stöðvar leik ef leikmaður er alvarlega meiðdur og tryggir að hann sé færður

af leikvöllinum. Ekki er heimilt að meðhöndla meiðsli leikmanns inni á leikvöllinum og leikmaðurinn má eingöngu koma aftur inn á eftir að leikur hefur verið hafinn að nýju. Ef boltinn er í leik er honum eingöngu heimilt að koma inn frá hliðarlínum vallarins, en sé boltinn ekki í leik er honum það heimilt hvaðan sem er. Undantekningar frá kröfunni um að meiddur leikmaður skuli yfirgefa völlinn eru einungis:

- meiðsli markvarðar.
- markvörður og útileikmaður hafa skolið saman og þarfnast aðhlyningar.
- leikmenn sama liðs hafa skolið saman og þarfnast aðhlyningar.
- alvarleg meiðsli hafa orðið.
- leikmaður sem verður fyrir meiðslum vegna líkamlegs brots sem leiðir til guls eða rauðs spjalds á mótherjann (t.d. skeytingarlaus eða alvarlega grófur leikur), en hann má fá stutta skoðun/aðhlyningu inni á leikvöllinum.
- Dómarinn sér um að leikmaður sem er með blæðandi sár yfirgefi leikvölinn. Leikmaðurinn má einungis koma inn á aftur eftir merki dómarsins, sem hefur fullvissað sig um að blæðingin hafi verið stöðvuð og að ekkert blóð sé að finna á búnaði leikmannsins.
- Hafi dómarinn heimilað læknum og/eða börumönnunum að koma inn á leikvölinn verður leikmaðurinn að yfirgefa völinn á börnum eða fótgangandi. Áminna ber leikmenn sem ekki fara eftir þessum fyrirmælum fyrir óíþróttamannslega framkomu.
- Hafi dómarinn ákveðið að áminna eða reka af leikvelli meiddan leikmann, sem yfirgefa þarf leikvölinn til aðhlyningar, skal sýna leikmanninum spjaldið áður en hann yfirgefur leikvölinn.
- Hafi leikur ekki verið stöðvaður af öðrum ástæðum, eða ef meiðsli leikmanns eru ekki afleiðing brots á knattspyrnulögunum, skal dómari hefja leik að nýju með því að láta boltann falla.

Utanaðkomandi truflun

- Dómarinn stöðvar, frestar eða slítur leiknum vegna hvers kyns brota á knattspyrnulögunum eða utanaðkomandi truflana, t.d. ef:
 - flóðljósir eru ófullnægjandi.
 - hlutur sem áhorfandi hendir inn á lendir á einhverjum úr dómarateyminu, leikmanni eða forráðamanni liðs; getur dómarinn látið leikinn halda áfram, eða stöðvað, frestað eða slitið leiknum með hliðsjón af alvarleika atviksins.
 - áhorfandi blæs í flautu og truflar þannig leikinn, en þá ber að stöðva leikinn og hefja hann að nýju með því að láta boltann falla.

- aukabolti, annar hlutur eða dýr kemur inn á völlinn á meðan á leik standur, en þá ber dómaraþum:
 - aðeins að stöðva leikinn (og hefja leik að nýju með því að láta boltann falla) ef það truflar leikinn, nema boltinn sé á leið í markið og truflunin komi ekki í veg fyrir að varnarmaður geti leikið boltanum, en þá skal dæma mark ef boltinn fer í markið (jafnvel þó snerting við boltann eigi sér stað) nema að boltinn fari í mark mótherjanna.
 - að láta leikinn halda áfram ef það truflar ekki leikinn og sjá til þess að það sé fjarlægt svo fljótt sem auðið er.
- Dómariþur leyfir egum óviðkomaði aðila að koma inn á leikvöllinn.

4. Búnaður dómara

Skyldubúnaður

Dómaraþur verða að hafa eftirfarandi búnað á sér:

- Flautu(r).
- Úr (eitt eða fleiri).
- Gult og rautt spjald.
- Minnisbók (eða aðra aðferð við að skrá hjá sér atvik leiksins).

Annar búnaður

Dómurum er heimilt að nota:

- Búnað til þess að eiga samskipti við hina í dómaraþeyminu - bípflögg, samskiptabúnað o.s.frv.
- EPTS eða annan rafrænan búnað til mælinga á líkamshreysti.

Öllum í dómaraþeyminu er óheimilt að bera skartgripi eða hvers konar annan rafrænan búnað en EPTS.

5. Merkjagjöf dómara

Sjá skýringamyndir um viðurkennd merki dómara.

Til viðbótar við hið hefðbundna "tveggja handleggja merki" sem notað er til þess að gefa hagnað til kynna, er nú heimilt að nota sambærilegt merki einungis með öðrum handleggnum, enda er það ekki alltaf auðvelt fyrir dómara að hlaupa með báða handleggi útrétta.



Óbein aukasp.)



Bein aukasp.)



Hagnaður (1))



Hagnaður (2))



Vítaspyrna



Rautt og gult spjald



Hornspyrna



Markspyrna

6. Ábyrgð dómarateymisins

Hvorki dómari né aðrir í dómarateyminu verða gerðir ábyrgir fyrir:

- hvers konar 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, einhverrar ákvörðunar sem tekin er samkvæmt 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 umhverfis 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 boltinn sem notaður er.
- 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 þess að meiddur leikmaður sé færður 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 hans valdsviði) að leyfa, eða leyfa ekki, neinum (þ.m.t. forráðamönnum liða, leikvanga, öryggisvörðum, ljósmyndurum eða öðrum starfsmönnum fjölmiðla) að vera í næsta nágrenni leikvallarins.
- sérhver önnur ákvörðun sem hann kann að taka samkvæmt knattspyrnulögunum eða í samræmi við hlutverk hans samkvæmt ákvæðum reglna eða reglgerða FIFA, álfusambands, meðlimasambands eða mótareglna, sem um leikinn gilda.

IFAB®

Grein

06

Hinir í dómarateyminu

Skipa má fleiri dómara (2 aðstoðardómara, fjórða dómara, 2 auka-aðstoðardómara og varaaðstoðardómara) í dómarateymi leikja. Hlutverk þeirra er að aðstoða dómara við stjórn leiksins í samræmi við knattspyrnulögin, en lokaákvörðunina er allta dómara að taka.

Dómarateymið starfar undir stjórn dómara. Gerist þeir sekir um ótilhlýðileg afskipti eða óviðeigandi hegðun ber dómara að leysa þá frá skyldum sínum og gefa skýrslu um málið til viðeigandi yfirvalda.

Að varaaðstoðardómara frátöldum ber hinum í dómarateyminu að aðstoða dómara við leikbrot og yfirsjónir þegar þeir hafa betra sjónarhorn en dómara og þeim ber að gefa skýrslu til viðeigandi yfirvalda um alvarleg misferli eða önnur atvik sem eiga sér stað utan sjónmála dómara og hinna í teyminu. Þeim ber að upplýsa dómara og hina í teyminu hyggist þeir gefa slíka skýrslu.

Dómarateymið aðstoðar dómara við vallarskoðun, skoðun keppnisboltanna og búnaðs leikmanna (þ.m.t. þegar leikmenn hafa lagfært búnað sinn), taka tímann og skrifa hjá sér atvik leiksins, s.s. markaskorun, agarefsingar o.s.frv.

Keppnisreglur skulu kveða skýrt á um hver taki við af dómara úr teyminu sem reynist ófær um að hefja eða halda áfram leik og frekari tilfærslur því tengdar. Sér í lagi þarf það að vera skýrt hvort fjórði dómara, 1. aðstoðardómari eða 1. auka-aðstoðardómari skuli taka við af dómara ef hann reynist ófær um að halda leik áfram.

1. Aðstoðardómararnir

Þeir gefa til kynna þegar:

- boltinn fer allur út fyrir leikvöllinn og hvort liðið eigi rétt á hornspyrnu, markspyrnu eða innkasti.
- refsá beri leikmanni fyrir að vera í rangstöðu.
- leikmannaskipta er óskað.
- markvörðurinn hreyfir sig af marklínunni áður en boltanum er spyrt þegar vítaspyrna er tekin og hvort boltinn fer yfir marklínuna. Ef auka-aðstoðardómarar starfa við leikinn skal aðstoðardómarinn taka sér stöðu í línu við vítapunktinn.

Aðstoðardómararnir fylgjast einnig með að leikmannaskipti fari fram með réttum hætti.

Aðstoðardómurinum er heimilt að fara inn á leikvöllinn til þess að sjá til þess að 9,15m fjarlægðin sé virt.

2. Fjórði dómarinn

Hlutverk fjórða dómarans innifelur einnig að:

- stjórna leikmannaskiptum.
- skoða búnað leikmanns/varamanns.
- stjórna endurkomu leikmanns inn á leikvöllinn eftir merki frá dómaranum.
- hafa umsjón með varaboltunum.
- gefa til kynna þann lágmarks viðbótartíma sem dómarinn hyggst láta leika í lok hvors hálfleiks (einnig í framlengingu).
- upplýsa dómarann um óábyrga hegðun einstaklinga á boðvangi.

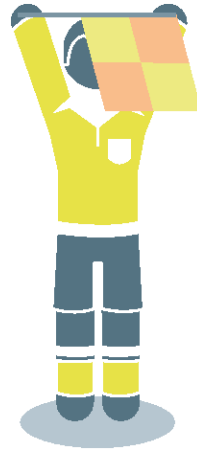
3. Auka-aðstoðardómararnir

Auka-aðstoðardómararnir mega gefa til kynna hvort:

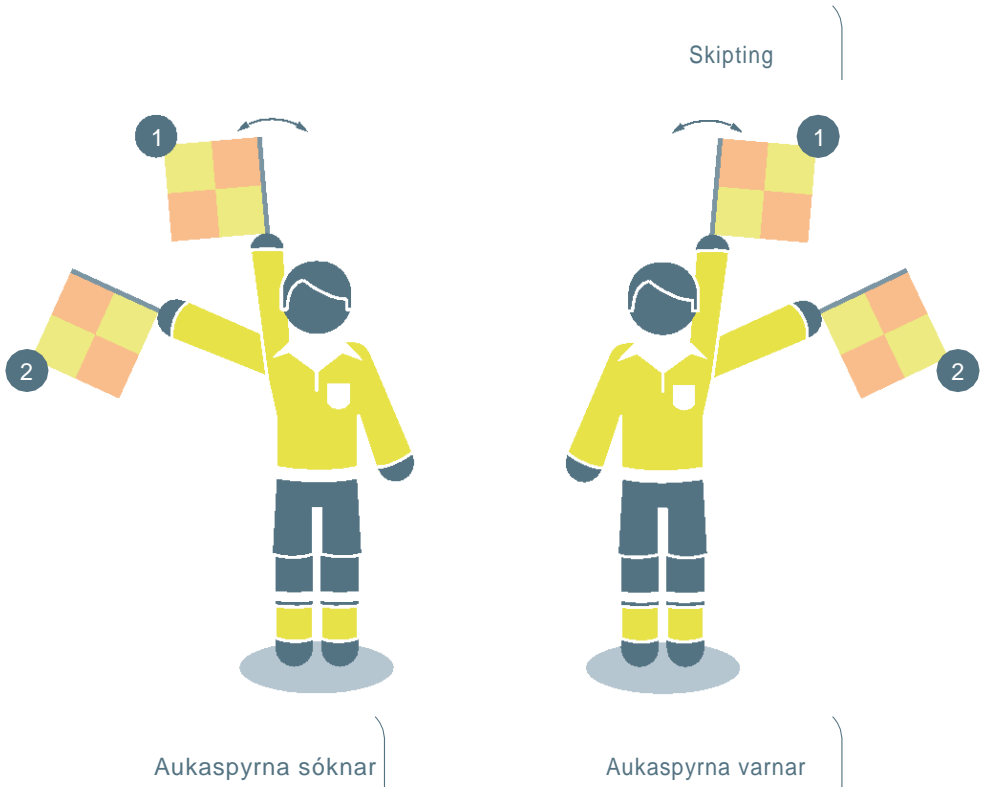
- allur boltinn fer yfir marklínuna, þ.m.t. þegar mark er skorað.
- liðanna eigi rétt á hornspyrnu eða markspyrnu.
- markvörðurinn hreyfi sig af marklínunni áður en boltanum er spyrt þegar vítaspyrna er tekin og hvort boltinn fer yfir marklínuna.

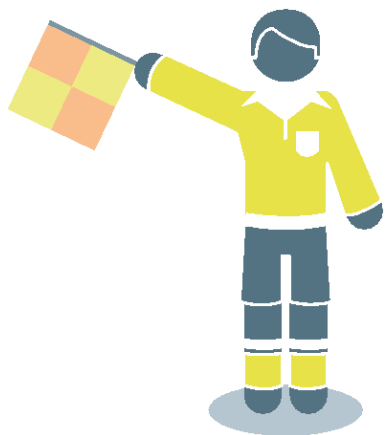
4. Varaaðstoðardómariinn

Eina hlutverk varaaðstoðardómarans er að koma í stað aðstoðardómara eða fjórða dómara sem reynist ófær um að halda leik áfram.

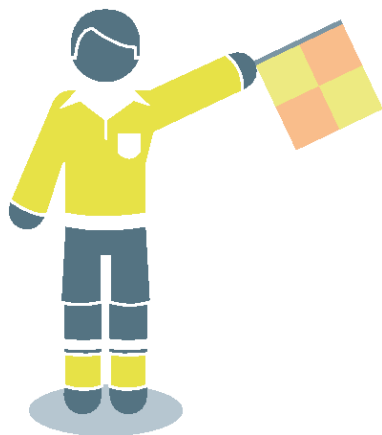


5. Merkjagjöf aðstoðardómara

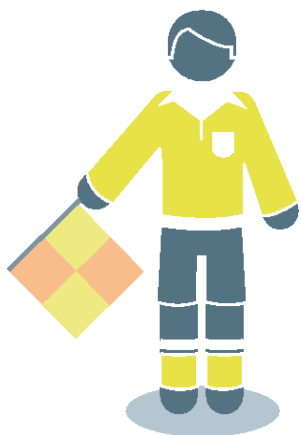




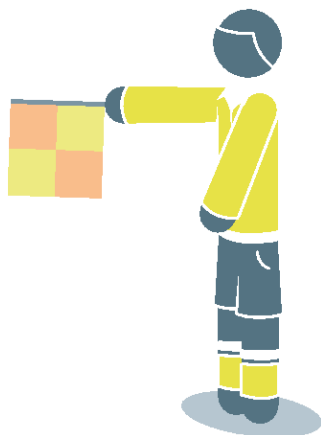
Innkast fyrir sóknarlið



Innkast fyrir varnarlið



Hornspyrna



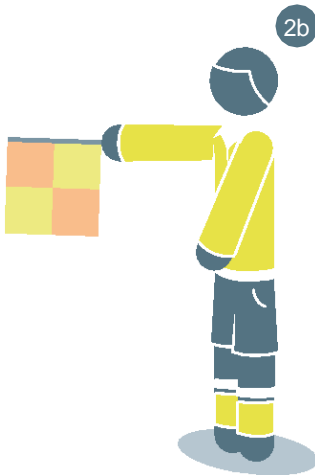
Markspyrna



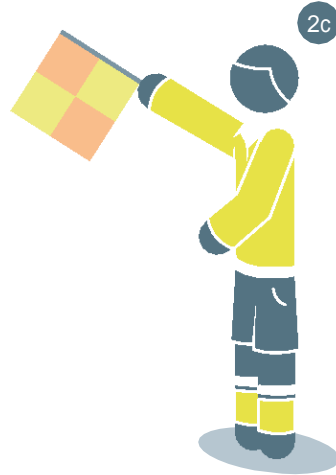
Rangstaða



Rangstaða á
svæðinu nær



Rangstaða á
miðsvæðinu



Rangstaða á
svæðinu fjær

6. Merkjagjöf auka-aðstoðardómara



mark
(nema boltinn hafi augljóslega
farið allur inn fyrir marklínuna)



Grein
07

Leiktíminn

1. Leikhlutar

Leikurinn stendur yfir í tvo jafna 45 mínútna hálfleiki sem óheimilt er að stytta nema samkomulag sé um annað fyrir upphaf leiksins milli dómarans og beggja liða sem jafnframt sé í samræmi við mótareglur.

2. Leikhlé

Leikmenn eiga rétt á leikhléi þegar leikur er hálfnaður sem skal ekki vara lengur en í 15 mínútur. Heimilt er að gera stutt drykkjarhlé í hálfleik framlengingar. Mótareglur skulu kveða á um lengd leikhlés, en henni má einungis breyta með samþykki dómarans.

3. Viðbótartími

Dómarinn skal bæta við í hvorum hálfleik fyrir sig öllum tíma sem tapast vegna:

- leikmannaskipta.
- mats á meiðslum leikmanna og/eða þegar þeir eru fluttir af leikvelli.
- leiktafa.
- agarefsinga.
- stöðvunar leiks fyrir "drykkjarpásur" eða annarra læknisfræðilegra ástæðna sem mótareglur heimila.
- annarra ástæðna, þ.m.t. verulegra tafa á því að leikur sé hafinn að nýju (t.d. þegar mörkum er fagnað).

Fjórði dómarinn gefur til kynna þann lágmarks viðbótartíma sem dómarinn ákveður í lok síðustu mínútu hvors hálfleiks. Dómarinn getur aukið við viðbótartímann, en ekki minnkað hann.

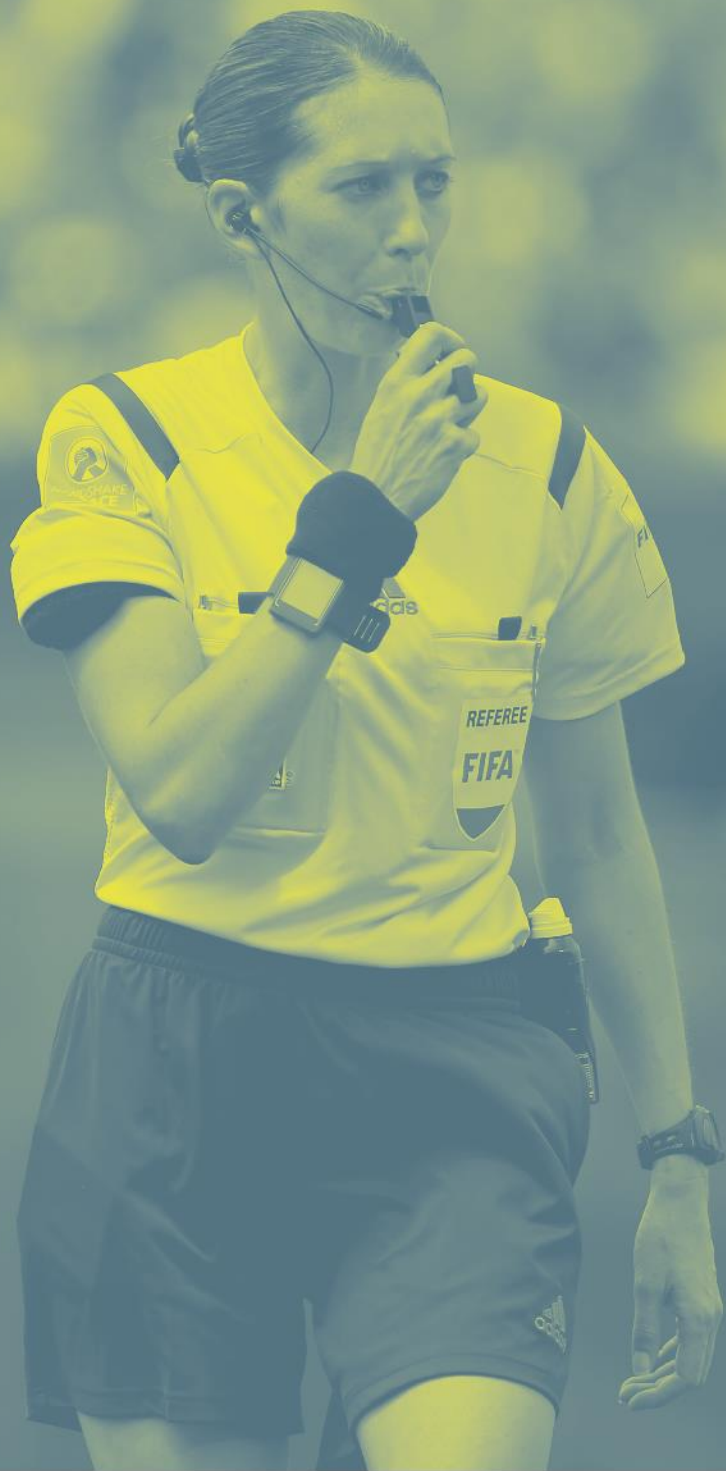
Dómaranum er óheimilt að bæta fyrir mistök við tímavörsluna í fyrri hálfleik með því að breyta lengd seinni hálfleiks.

4. Vítaspyrna

Ef taka þarf, eða endurtaka vítaspyrnu, skal leiktíminn lengdur í lok hvors hálfleiks þar til vítaspyrnunni er lokið.

5. Leik slitið

Leik, sem slitið hefur verið, skal leika að nýju, nema mótareglur eða skipuleggjendur ákveði annað.



IFAB®

Grein

08

Upphaf leiks og leikur hafinn að nýju

Upphafsspyrna er notuð til þess að hefja báða hluta leiksins, báða hluta framlengingar og til þess að hefja leik að nýju eftir að mark hefur verið skorað. Aukaspurnur (beinar og óbeinar), vítaskyrtur, innköst, markspurnur og hornspurnur eru aðrar aðferðir við að hefja leik að nýju (sjá 13.-17. grein). Að láta boltann falla er aðferð til þess að hefja leik að nýju eftir að dómari hefur stöðvað leikinn þar sem lögin gera ekki ráð fyrir einni ofangreindra aðferða við að hefja leikinn að nýju.

Ef brot á sér stað þegar boltinn er ekki í leik breytir það ekki neinu um það hvaða aðferð ber að nota við að hefja leik að nýju.

1. Upphafsspyrna

Aðferð

- liðið sem vinnur hlutkestið ákveður á hvort markið þáð muni sækja í fyrri hálfleik.
- mótherjar þeirra taka upphafsspyrnuna.
- liðið sem vinnur hlutkestið tekur upphafsspyrnuna í seinni hálfleik.
- í seinni hálfleik skipta liðin um vallarhelming og sækja að gagnstæðu marki.
- eftir að lið skorar mark taka mótherjar þeirra upphafsspyrnu.

Við hverja upphafsspyrnu:

- skulu allir leikmenn, nema sá sem tekur upphafsspyrnuna, vera á eigin vallarhelmingi.
- skulu mótherjar liðsins sem tekur upphafsspyrnuna vera a.m.k. 9,15m frá boltanum þangað til hann er kominn í leik.
- skal boltinn vera kyrrstæður á miðjupunktinum.
- skal dómari gefa merki.
- telst boltinn vera kominn í leik þegar honum er spyrrt og hreyfist greinilega.
- getur mark verið skorað rակleidis í mark mótherjanna. Ef boltinn fer beint í mark spyrnandans er mótherjunum dæmt hornspyrna.

Brot og refsíákvæði

Ef sá sem tekur upphafsspurnu snertir boltann aftur áður en boltinn hefur snert annan leikmann skal dæma óbeina aukaspurnu, eða beina aukaspurnu fyrir viljandi hendi.

Ef önnur brot eru framin við töku upphafsspurnu skal hún endurtekin.

2. Boltinn látinn falla

Aðferð

Dómari lætur boltann falla á þeim stað sem hann var þegar leikur var stöðvaður, nema ef hann var stöðvaður innan markteigs, en þá skal boltinn látinn falla á markteigslínunni sem er samsíða marklínunni næst þeim stað sem boltinn var þegar leikur var stöðvaður.

Boltinn er kominn í leik þegar hann snertir jörðina.

Öllum leikmönnum sem það kjósa er heimilt að reyna að vinna boltann þegar hann er látinn falla (þ.m.t. markvörðunum); dómaranum er óheimilt að ákveða hversu margir mega reyna að vinna boltann þegar hann er látinn falla eða að stýra niðurstöðunni.

Brot og refsíákvæði

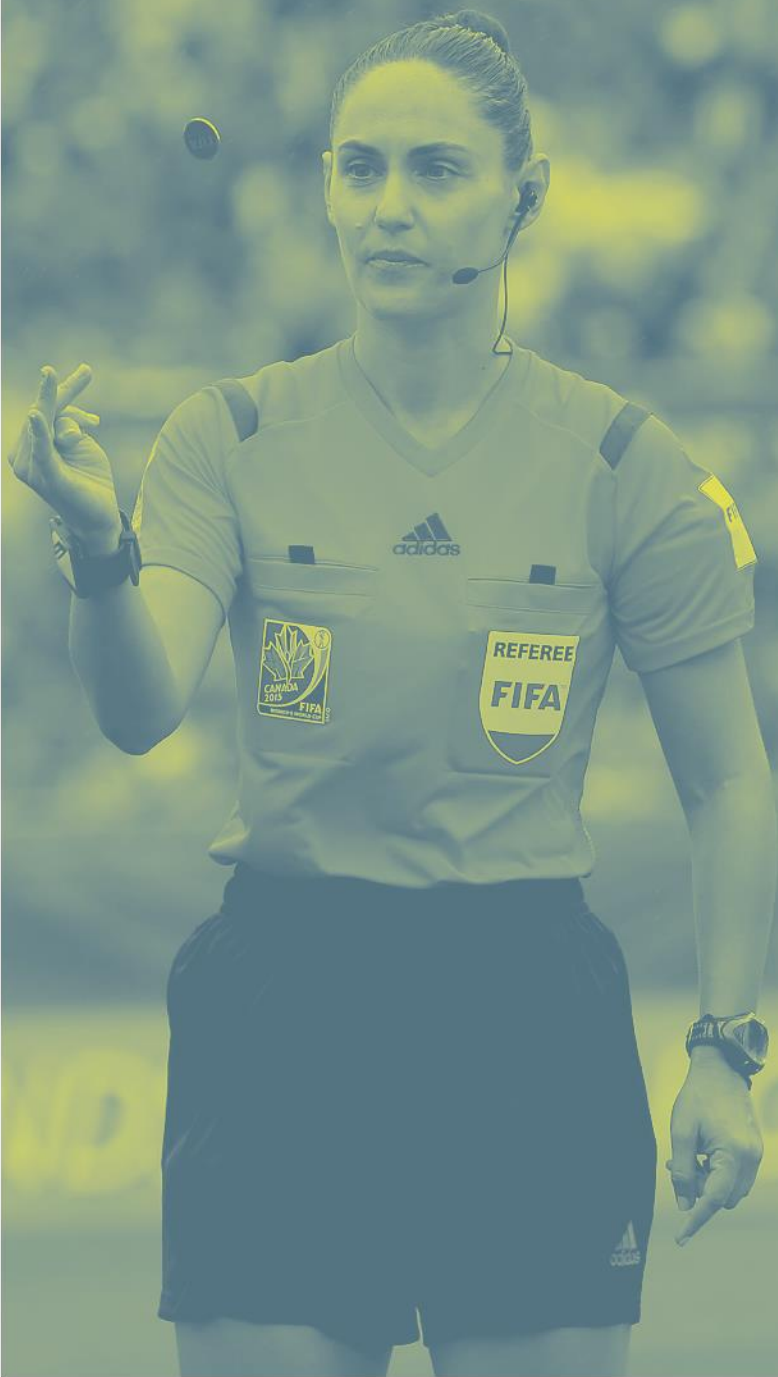
Boltinn er látinn falla á ný ef hann:

- snertir leikmann áður en hann nemur við jörð.
- fer út fyrir leikvöllinn eftir að hafa numið við jörð, án þess að snerta leikmann.

Ef bolti sem látinn er falla fer í markið áður en hann hefur snert a.m.k. tvo leikmenn skal leikur hafinn að nýju með:

- markspurnu ef hann fer í mark mótherjanna.
- hornspurnu ef hann fer í eigið mark.

IFAB



IFAB®

Grein

09

Boltinn í og úr leik

1. Bolti úr leik

Boltinn er úr leik þegar:

- hann hefur allur farið yfir marklínu eða hliðarlínu, hvort heldur með jörðu eða á lofti.
- dómari hefur stöðvað leikinn.

2. Bolti í leik

Boltinn er annars alltaf í leik, þ.m.t. þegar hann hrekkur af einhverjum úr dómarateyminu, markstöng, þverslá eða hornfánastöng og er áfram inni á leikvellingnum.

IFAB®

Grein

10

Hvernig úrslit leikja ráðast

1. Mark skorað

Mark er skorað þegar boltinn fer allur yfir marklínuna, milli markstanga og undir markslá, að því tilskildu að liðið sem skoraði markið hafi ekki áður brotið knattspyrnulögin.

Ef dómariinn gefur merki um að mark hafi verið skorað áður en boltinn hefur farið allur yfir marklínuna skal leikur hafinn að nýju með því að láta boltann falla.

2. Sigurvegari

Það lið sem skorar fleiri mörk í leik telst vera sigurvegari. Skori hvorugt liðið mark, eða bæði jafnmörg, eru úrslit leiksins jafntefli.

Þegar mótareglur gera ráð fyrir að fenginn sé sigurvegari í leik, eða þegar samanlögð úrslit heima og heiman eru jöfn, má eingöngu beita eftirfarandi aðferðum til að skera úr um sigurvegara:

- reglunni um mörk á útivelli.
- tvö jafna leikhluta, framlengingar sem mega ekki vera lengri en 15 mínútur hvor.
- vítaspyrnukeppni.

Samsetning úr ofangreindum aðferðum er heimil.

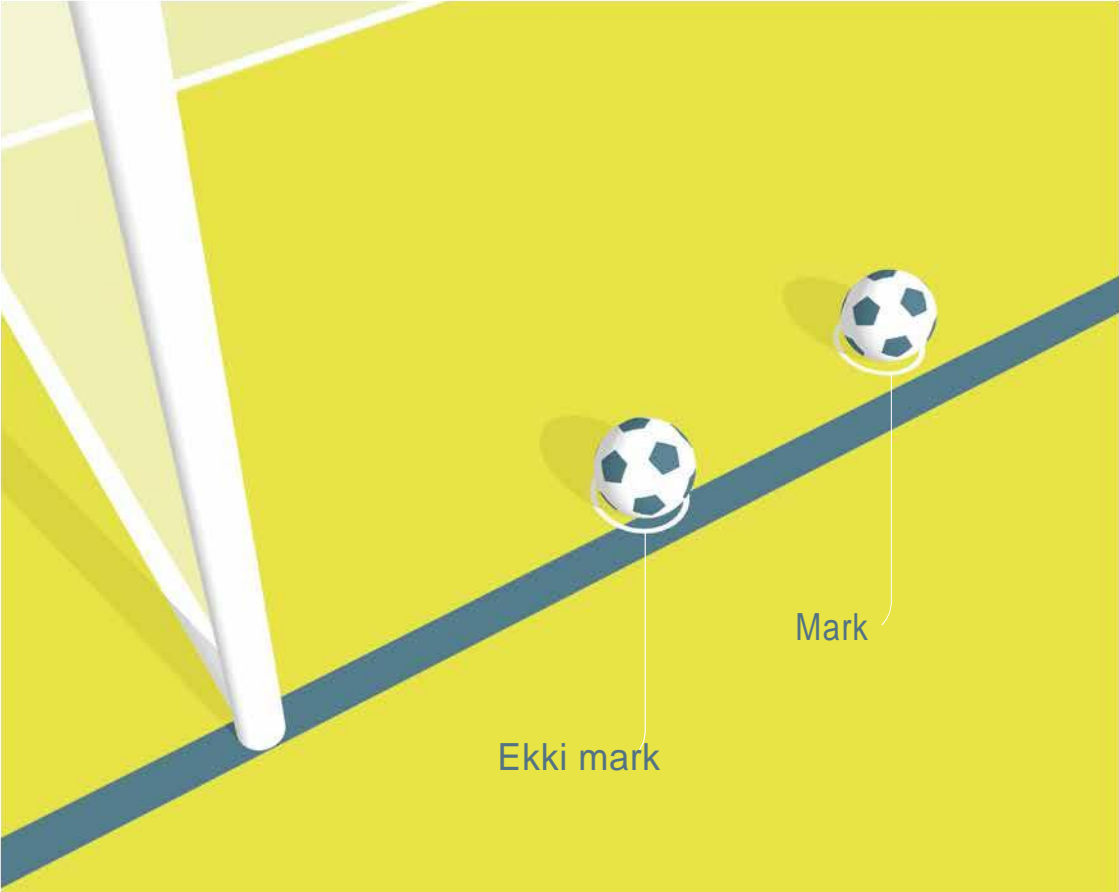
3. Vítaspyrnukeppni

Vítaspyrnukeppni er haldin ef leik er lokið og sé ekki getið um annað gilda ákvæði knattspyrnulagana um hana.

Framkvæmd

Áður en vítaspyrnukeppnin hefst

- Ef önnur atriði mæla því ekki mót (t.d. vallaraðstæður, öryggi o.s.frv.) skal dómariinn varpa hlutkesti til þess að velja markið sem spyrnt skal á, en



Ekki mark

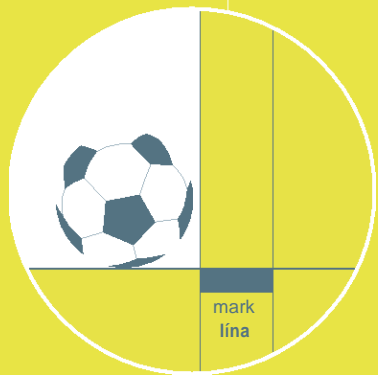
Mark

Ekki mark

Mark



mark
lina



mark
lina

frá þeirri kvöð má einungis víkja af öryggissjónarmiðum eða ef markið eða yfirborð vallarins verður ónothæft.

- Dómarinn varpar síðan hlutkesti á ný og liðið sem vinnur hlutkestið ákveður hvort það taki fyrstu eða aðra spyrnuna.
- Að frátöldum varamanni fyrir meiddan markvörð, sem er ófær um að halda leik áfram, eru eingöngu þeir leikmenn sem voru inni á vellinum í lok leiksins, eða tímabundið utan hans (vegna meiðsla eða til að lagfæra búnað sinn o.s.frv.), hlutgengir til þess að taka vítaspyrnur.
- Hvort lið um sig ber ábyrgð á að velja röð spyrnenda sinna úr hópi hlutgengra leikmanna. Ekki ber að tilkynna dómara um röð þeirra.
- Ef í lok leiksins, en fyrir upphaf vítaspyrnukeppinnar eða meðan á henni stendur, annað liðið verður skipað fleiri leikmönnum en mótherjarnir, skal það fækka leikmönnum sínum til jafns við mótherjana og láta dómarann vita um nöfn og númer þeirra leikmanna sem undanskildir eru. Sérhver undanskilinn leikmaður er óhlutgengur til þátttöku í vítaspyrnukeppinni (sjá þó næsta punkt hér á eftir).
- Í stað markvarðar sem reynist ófær um að halda áfram fyrir vítaspyrnukeppnina, eða á meðan á henni stendur, má setja inn á leikmann sem áður var undanskilinn til þess að jafna fjölda leikmanna í liðunum, eða ef liðið hefur ekki notað mesta leyfilegan fjölda varamanna, tilgreindan varamann, en markvörðurinn sem fór út af tekur ekki frekari þátt og má ekki taka vítaspyrnu.

Á meðan á vítaspyrnukeppinni stendur

- Aðeins hlutgengir leikmenn og dómarar mega vera innan leikvallar.
- Allir hlutgengir leikmenn skulu vera innan miðjuhringsins, nema leikmaðurinn sem tekur spyrnuna og markverðirnir tveir.
- Markvörðurinn, sem er samherji spyrnandans, skal vera á leikvellingum, utan vítateigs á mörkum marklínunnar og vítateigslínunnar.
- Hlutgengur leikmaður má skipta um stöðu við eigin markvörð.
- Spyrnan telst vera yfirstaðin þegar boltinn hættir að hreyfast, fer úr leik eða ef dómarinn stöðvar leik vegna hvers konar brota á lögnum. Spyrnandinn má ekki leika boltanum öðru sinni.
- Dómarinn heldur skrá um spyrnurnar.
- Ef markvörðurinn brýtur af sér sem leiðir til þess að endurtaka þurfi spyrnuna skal hann áminntur (gult spjald).

- Ef spyrnandinn brýtur af sér eftir að dómari hefur gefið merki um að taka skuli spyrnuna telst spyrnan ómerk (skráð sem "ekki mark") og skal spyrnandinn áminntur (gult spjald).
- Ef bæði markvörðurinn og spyrnandinn brjóta af sér á sama tíma:
 - ef spyrnan misferst eða ef hún er varin, skal endurtaka spyrnuna og áminna báða leikmennina (gult spjald).
 - ef mark er skorað telst það ógilt og spyrnan skráð sem "ekki mark" og spyrnandinn áminntur (gult spjald).

Háð neðangreindum ákvæðum skal hvort lið fyrir sig taka fimm spyrnur

- Liðin skiptast á um að taka spyrnunar.
- Hafi annað liðið, áður en bæði lið hafa tekið fimm spyrnur, skorað fleiri mörk en hitt liðið getur skorað, þó svo að það ljúki við allar fimm spyrnur sínar, eru ekki teknar fleiri spyrnur.
- Ef staðan er jöfn þegar hvort lið hefur tekið fimm spyrnur, skal spyrnum haldið áfram þar til annað liðið hefur skorað marki meira en hitt úr jafnmörgum spyrnum.
- Hver spyrna um sig er tekin af nýjum leikmanni og allir hlutgengir leikmenn verða að taka spyrnu áður en nokkur leikmaður fær að taka aðra spyrnu.
- Sama meginregla gildir um næstu lotu, en liðum er heimilt að breyta röð spyrnenda.
- Ekki skal gera hlé á vítaspyrnukeppninni vegna leikmanns sem yfirgefið hefur leikvöllinn. Leikmaðurinn fyrirgerir rétti sínum til að taka spyrnu (telst ekki hafa skorað) ef hann snýr ekki til baka í tæka tíð til þess að taka vítaspyrnu.

Innaskiptingar og brottrekstrar á meðan á vítaspyrnukeppni stendur

- Heimilt er að áminna, eða vísa af leikvelli, leikmanni, varamanni eða leikmanni sem skipt hefur verið út af.
- Ef markverðinum er vísað af leikvelli skal hann leystur af hólmi af hlutgengum leikmanni.
- Enginn má koma í stað leikmanns, annars en markvarðar, sem er ófær um að halda áfram.
- Dómari skal ekki slíta leiknum jafnvel þó leikmönnum liðs fækki niður fyrir sjö.



Grein

11

Rangstaða

1. Að vera í rangstöðu

Það er ekki leikbrot í sjálfu sér að vera í rangstöðu.

Leikmaður er í rangstöðu ef:

- einhver hluti höfuðs hans, búks eða fóta er á vallarhelmingi mótherjanna (að frátalinni miðlínunni) og
- einhver hluti höfuðs hans, búks eða fóta er nær marklínu mótherjanna en bæði boltinn og næst aftasti mótherji.

Hendur og handleggir allra leikmanna, þ.m.t. markvarðanna, teljast ekki með þegar rangstaða er metin.

Leikmaður er ekki í rangstöðu ef hann er samsíða:

- næst aftasta mótherja, eða
- tveimur öftustu mótherjum.

2. Refsiverð rangstaða

Leikmanni, sem er í rangstöðu á þeirri stundu sem boltanum er leikið eða hann snertur af samherja, er aðeins refsað gerist hann virkur þátttakandi í leiknum með því að:

- hafa áhrif á leikinn með því að snerta bolta sem er sendur til hans eða snertur af samherja, eða
- trufla mótherja með því að:
 - koma í veg fyrir að mótherji geti leikið boltanum, eða verið fær um að leika honum, með því að vera greinilega fyrir í sjónlínu mótherjans, eða
 - sækja að mótherja til þess að reyna að vinna boltann, eða

- reyna greinilega að leika bolta sem er nálægt honum og hafa með því áhrif á mótherja, eða
- vera með augljósa hreyfingu eða aðgerð sem greinilega hefur áhrif á möguleika mótherjans til að leika boltanum,

eða

- hagnast á stöðu sinni með því að leika boltanum eða trufla mótherja þegar boltinn:
 - hrekkur til hans af markstönginni, þverslánni, meðlimi dómarateymisins eða mótherja.
 - eftir viljandi björgun mótherja.

Leikmaður í rangstöðu sem fær boltann til sín frá mótherja, sem leikur knettinum viljandi (nema eftir viljandi björgun mótherja), telst ekki hafa haft hagnað af þeirri stöðu sinni.

Það telst vera "björgun" þegar leikmaður stöðvar, eða gerir tilraun til að stöðva, bolta sem er á leið í markið, eða mjög nálægt markinu, með öllum öðrum líkamshlutum en höndunum/handleggjunum (nema ef um er að ræða markvörð í eigin vítateig).

Í aðstæðum þar sem:

- leikmaður sem kemur úr, eða er í rangstöðu, er fyrir mótherja og truflar þannig hreyfingu mótherjans í átt að boltanum, er um refsiverða rangstöðu að ræða ef það hefur áhrif á möguleika mótherjans til að leika boltanum, eða að reyna að vinna hann. Ef leikmaðurinn færir sig í veg fyrir mótherjann og truflar þannig framrás hans (t.d. "blokkerar" mótherjann) er um refsiverða rangstöðu að ræða skv. 12. grein langanna.
- brotið er á leikmanni í rangstöðu sem hreyfir sig í átt að boltanum í þeim tilgangi að leika honum, en áður en hann nær að leika eða gera tilraun til að leika boltanum, eða að sækja að mótherja til þess að vinna boltann, er refsað fyrir brotið þar sem það átti sér stað á undan refsiverðu rangstöðunni.
- brotið er á leikmanni í rangstöðu sem er þegar að leika eða gera tilraun til þess að leika boltanum, eða að sækja að mótherja til þess að vinna boltann, er refsað fyrir rangstöðuna þar sem hún varð refsiverð áður en brotið var á þeim rangstæða.

3. Ekki refsiverð rangstaða

Það telst ekki refsiverð rangstaða ef leikmaður fær boltann rakleiðis úr:

- markspyrnu.
- innkasti.
- hornspyrnu.

4. Brot og refsíákvæði

Ef um refsiverða rangstöðu er að ræða dæmir dómariinn óbeina aukaspyrnu þar sem brotið átti sér stað, þ.m.t. ef það er inni á eigin vallarhelmingi leikmannsins.

Varnarmaður sem yfirgefur leikvöllinn án heimildar dómara skal talinn vera staðsettur á eigin marklínu eða hliðarlínu hvað varðar mat á rangstöðu allt þar til boltinn fer næst úr leik eða þangað til varnarliðið hefur leikið boltanum í átt að miðlínunni og hann er kominn út fyrir vítateiginn. Ef leikmaðurinn yfirgef leikvöllinn viljandi skal hann áminntur næst þegar boltinn fer úr leik.

Sóknarmanni er heimilt að stíga út fyrir leikvöllinn, eða dvelja utan hans, til þess að teljast ekki virkur þátttakandi. Ef leikmaðurinn kemur aftur inn á leikvöllinn frá marklínunni og gerist virkur þátttakandi áður en leikur er næst stöðvaður, eða ef varnarliðið hefur leikið boltanum í átt að miðlínunni og hann er kominn út fyrir vítateiginn, skal hann talinn vera staðsettur á marklínunni við mat á rangstöðu. Leikmaður sem yfirgefur leikvöllinn viljandi og kemur aftur inn á án heimildar dómara, án þess að vera dæmdur í refsiverðri rangstöðu og hefur þannig af því hag, skal áminntur.

Ef sóknarmaður stendur kyrr milli markstanganna þegar boltinn fer í markið skal staðfesta markið nema leikmaðurinn gerist brotlegur við rangstöðuregluna eða brot skv. 12. grein laganna, en í þeim tilfellum skal hefja leik að nýju með óbeinni eða beinni aukaspyrnu.

IFAB®

Grein

12

Leikbrot og óviðeigandi hegðun

Beinar og óbeinar aukaspyrnur og vítaspyrnur geta einungis verið dæmdar fyrir brot sem framin eru þegar boltinn er í leik.

1. Bein aukaspyrna

Bein aukaspyrna er dæmd ef leikmaður gerist sekur um eitthvað af eftirfarandi brotum gegn mótherja með þeim hætti að dómariinn telji það ógætilegt, skeytingarlaust eða heiftarlegt:

- ræðst að.
- stekkur á.
- sparkar, eða gerir tilraun til að sparka, í.
- ýtir við.
- slær, eða gerir tilraun til að slá (þ.m.t. skallar).
- tæklar eða gerir atlögu að.
- bregður, eða gerir tilraun til að bregða.

Ef leikbrot felur í sér líkamlega snertingu ber að dæma beina aukaspyrnu eða vítaspyrnu.

- Ógætilegt telst það þegar leikmaður sýnir mótherja tillitsleysi eða ónægætnei í atlögu eða ef hann sýnir ekki aðgát. Ekki er þörf á neinni agarefsingu.
- Skeytingarlaust telst það þegar leikmaður virðir lítils hættuna sem hann skapar mótherja sínum og hugsanlegar afleiðingar hennar. Áminna skal leikmanninn.
- Heiftarlegt telst það þegar leikmaður beitir mótherja óþörfu afli og/eða ógnar öryggi hans. Vísa skal leikmanninum af velli.

Bein aukaspyrna er dæmd ef leikmaður fremur eitthvert eftirfarandi leikbrota:

- handleikur boltann viljandi (nema markvörður innan eigin vítateigs).
- heldur mótherja.
- heftir för mótherja með snertingu.
- hrækir að mótherja.

Sjá ennfremur nokkur brot skv. 3. grein laganna.

Boltinn handleikinn

Að handleika boltann felur í sér viljandi aðgerð leikmanns til að snerta boltann með hendi eða handlegg.

Hafa skal eftirfarandi í huga:

- hreyfingu handarinnar í átt að boltanum (ekki boltans í átt að hendinni).
- fjarlægð milli mótherjans og boltans (óvænt sending/skot).
- staðsetning handarinnar þarf ekki endilega að merkja að um brotlegt athæfi sé að ræða.
- að snerta boltann með aðskotahlut sem haldið er í hendinni (klæði, legghlíf o.s.frv.) er leikbrot.
- að henda aðskotahlut í boltann (skó, legghlíf o.s.frv.) er leikbrot.

Utan eigin vítateigs gilda sömu ákvæði um markvörðinn er hann handleikur boltann og sérhvern annan leikmann. Markvörður getur aldrei talist sekur um að handleika boltann innan eigin vítateigs þannig að það leiði af sér beina aukaspyrnu eða skyld viðurlög, en með því að handleika boltann getur hann hins vegar hafa gerst sekur um brot sem leiða til óbeinnar aukaspyrnu.

2. Óbein aukaspyrna

Óbein aukaspyrna er dæmd ef leikmaður:

- leikur með háskalegum hætti.
- hindrar för mótherja, án þess að um sé að ræða líkamlega snertingu.
- gerist sekur um mótmæli, notar særandi, móðgandi eða svívirðilegt orðbragð og/eða látbragð eða önnur munnleg brot.
- hindrar markvörðinn í að losa sig við boltann úr höndum sínum eða spyrnir, eða gerir tilraun til að spyrna, boltanum þegar markvörðurinn er í því ferli að losa sig við hann.
- fremur eitthvert annað leikbrot, sem ekki er talið upp í lögnum, eða sem stöðva skal leik fyrir til að áminna eða vísa leikmanni af leikvelli.

Óbein aukaspyrna er dæmd ef markvörður fremur eitthvert eftirfarandi leikbrota innan eigin víttateigs:

- hefur vald á boltanum með höndunum í meira en sex sekúndur áður en hann sleppir honum frá sér.
- snertir boltann með höndunum eftir að:
 - hafa sleppt honum frá sér og áður en hann hefur snert annan leikmann.
 - samherji hefur spyrnt honum viljandi til markvarðarins.
 - hafa fengið hann beint úr innkasti sem samherji tekur.

Markvörður telst hafa vald á boltanum þegar:

- boltinn er milli handa hans eða milli handar og einhvers annars snertiflatar (t.d. jarðar eða eigin líkama) eða með því að snerta hann með höndum eða handleggjum, nema þegar boltinn endurkastast óvart af markverðinum eða þegar hann hefur varið.
- hann heldur á boltanum í lófa sér með útréttum handlegg.
- slær honum niður eða hendir honum upp.

Þegar markvörður hefur vald á boltanum í höndum sér er mótherja óheimilt að gera atlögu að honum.

Að leika með háskalegum hætti

Leikmaður sem reynir að leika boltanum þannig að hætta sé á að einhver meiðist (þ.m.t. hann sjálfur) telst vera að leika með háskalegum hætti. Þetta á sér stað þegar mótherji er nærstaddur og kemur í veg fyrir að sá geti leikið boltanum af ótta við meiðsli.

Klippu- eða hjólhestaspyrna er heimil að því gefnu að hún skapi ekki hættu fyrir mótherja.

Að hindra framrás mótherja án snertingar

Það telst vera að hindra framrás mótherja að færa sig í hreyfilínu hans til þess að hindra, stöðva, hægja á eða þvinga fram stefnubreytingu hans þegar boltinn er í leikfæri hvorugs leikmannanna.

Allir leikmenn eiga rétt á sinni stöðu inni á leikvöllinum, þannig að það að vera fyrir mótherja telst ekki jafngilda því að færa sig fyrir hann.

Leikmanni er heimilt að skýla boltanum með því að staðsetja sig á milli mótherjans og boltans að því gefnu að boltinn sé í leikfæri og hann noti ekki handleggi sína eða líkama til að halda mótherjanum frá sér. Sé boltinn í leikfæri er heimilt að hrinda leikmanninum með löglegum hætti (öxl-í-öxl).

3. Agarefsingar

Dómarinn hefur vald til að grípa til agarefsinga frá þeirri stundu sem hann kemur inn á leikvöllinn til vallarskoðunar þar til hann fer af leikvöllinum í leikslok (þ.m.t. vítaspyrnukeppni).

Ef leikmaður gerist sekur um brottrekstrarvert athæfi áður en hann kemur inn á leikvöllinn í upphafi leiks, hefur dómarinn vald til að koma í veg fyrir að leikmaðrinn taki þátt í leiknum (sjá grein 3.6). Dómarinn gefur jafnframt skýrslu um annars konar misferli sem kann að eiga sér stað.

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

Gula spjaldið er notað til að gefa áminningu til kynna og rauða spjaldið til að gefa brottrekstur til kynna.

Einungis má sýna leikmanni, varamanni eða leikmanni sem skipt hefur verið af leikvelli gula eða rauða spjaldið.

Beðið með að hefja leik að nýju til þess að sýna spjald þegar dómari hefur tekið ákvörðun um að áminna leikmann eða vísa honum af velli skal leikur ekki hafinn að nýju fyrr en að því ferli loknu.

Hagnaður

Ef dómarinn beitir hagnaðarreglunni vegna brots sem hefði réttlætt áminningu/brottvísun hefði leikurinn verið stöðvaður strax, ber að beita þeirri refsingu þegar boltinn fer næst úr leik, nema ef um hefur verið að ræða upplagt marktækifæri sem skilaði af sér marki, en þá ber að áminna leikmanninn fyrir ósþróttamannslega framkomu.

Forðast ætti að beita hagnaði þegar um er að ræða alvarlega grófan leik, ofsalega framkomu eða annað áminningarvert leikbrot nema að við blasi augljóst tækifæri til að skora mark. Dómarinn verður að vísa leikmanninum

af leikvelli næst þegar boltinn fer úr leik, en ef leikmaðurinn leikur boltanum, sækir að eða truflar mótherja ber dómaranum að stöðva leikinn, vísa leikmanninum af leikvelli og hefja leik að nýj með óbeinni aukaspyrnu, nema að leikmaðurinn gerist sekur um alvarlegra leikbrot.

Ef varnarmaður byrjar að halda mótherja utan víftateigs, en heldur því áfram eftir að leikurinn hefur borist inn í teig, skal dómariinn dæma víftaspyrnu.

Áminningarverð leikbrot

Leikmaður skal áminntur ef hann gerist sekur um:

- að tefja að leikur geti hafist að nýju.
- mótmæli með orðum eða æði.
- að koma inn á, eða koma aftur inn á, eða yfirgefa leikvöllinn án leyfis dómara.
- að virða ekki tilskilda fjarlægð þegar hefja skal leik að nýju með hornspyrnu, aukaspyrnu eða innkasti.
- að brjóta knattspyrnulögin ítrekað (fjöldi brota eða mynstur brota er ekki tilgreint í þessu sambandi).
- óíþróttamannslega framkomu.

Varamaður, eða leikmaður sem skipt hefur verið út af, skal áminntur ef hann gerist sekur um:

- að tefja að leikur geti hafist að nýju.
- mótmæli með orðum eða æði.
- að koma inn á, eða koma aftur inn á, leikvöllinn án leyfis dómara.
- óíþróttamannslega framkomu.

Áminningar fyrir óíþróttamannslega framkomu

Það geta verið mismunandi ástæður fyrir því að áminna beri leikmann fyrir óíþróttamannslega framkomu, t.d. ef leikmaður:

- gerir tilraun til þess að villa um fyrir dómaranum, t.d. með því að gera sér upp meiðsli eða láta líta út fyrir að brotið hafi verið á sér (uppgerð).
- skiptir um stöðu við markvörð á meðan á leik stendur eða án þess að fá til þess leyfi dómara.
- fremur af skeytingarleysi leikbrot sem leiðir til beinnar aukaspyrnu.
- handleikur boltann til þess að trufla eða koma í veg fyrir vænlega sókn.

- brýtur af sér til að trufla, eða koma í veg fyrir, vænlega sókn, nema þegar dómariinn dæmir vítaspyrnu á leikbrot þar sem um var að ræða heiðarlega tilraun til þess að leika boltanum.
- hefur af mótherja upplagt marktækifæri með broti sem fól í sér heiðarlega tilraun til þess að leika boltanum, en þar sem dómariinn dæmir vítaspyrnu.
- handleikur boltann til þess að reyna að skora mark (óháð því hvort tilraunin heppnist eða ekki), eða í misheppnaðri tilraun til þess að koma í veg fyrir mark.
- gerir óheimilar merkingar á leikvöllinn.
- leikur boltanum á leið sinni af leikvelli eftir að hafa fengið leyfi til þess að yfirgefa leikvöllinn.
- sýnir leiknum óvirðingu með hegðun sinni.
- notar viljandi bragð til þess að leika boltanum til eigin markvarðar (þ.m.t. úr aukaspyrnu), með höfði, brjósti, hné o.s.frv. og reynir þannig að komast í kringum lögin, óháð því hvort markvörðurinn snertir boltann með höndunum eða ekki.
- kallar til mótherja til að trufla hann á meðan á leik stendur eða þegar leikur er að hefjast að nýju.

Marki fagnað

Leikmönnum er heimilt að fagna eftir að mark er skorað, en fagnaðarlætin mega ekki ganga úr hófi fram. Æfð fagnaðarlæti eru óæskileg og mega ekki leiða til óhóflegra leiktafa.

Það telst ekki áminningarvert leikbrot að yfirgefa leikvöllinn til þess að fagna marki, en leikmönnum ber að snúa aftur inn á leikvöllinn eins fljótt og mögulegt er.

Áminna ber leikmann sem:

- klifrar upp á vallargirðingu og/eða nálgast áhorfendur á þann hátt að það geti skapað hættu.
- hefur uppi látæði eða hegðun sem telst ögrandi, háðsleg eða æsandi.
- hylur höfuð sitt eða andlit með grímu eða einhverju sambærilegu.
- klæðir sig úr keppnistreyjunni eða setur hana yfir höfuð sér.

Að tefja að leikur geti hafist að nýju

Dómurum ber að áminna leikmenn sem tefja að leikur geti hafist að nýju með því að:

- virðast ætla að taka innkast en eftirláta það skyndilega samherja sínum.
- tefja för sína af leikvelli við leikmannaskipti.

- vera óeðlilega lengi að hefja leik að nýju (við töku aukaspyrnu o.s.frv.).
- spyrna eða bera boltann burtu, eða storka til átaka með því að snerta boltann viljandi eftir að dómari hefur stöðvað leik.
- taka aukaspyrnu frá röngum stað til þess að þvinga fram endurtekningu spyrnunnar.

Leikbrot sem leiða til brottvísunar

Leikmanni, varamanni eða leikmanni sem skipt hefur verið út af, skal vísað af leikvelli ef hann gerist sekur um eitthvert eftirfarandi leikbrota:

- hefur af liði mótherjanna mark eða upplagt marktækifæri með því að handleika boltann viljandi (á ekki við um markvörð innan eigin vítateigs).
- hefur mark eða upplagt marktækifæri af mótherja, sem stefnir nokkurn veginn að marki þess brotlega, með leikbroti sem refsað er fyrir með aukaspyrnu (sjá þó "neitað upp upplagt marktækifæri" hér að neðan).
- alvarlega grófan leik.
- hrækir að mótherja eða einhverjum öðrum.
- ofsalega framkomu.
- notar særandi, móðgandi eða svívirðilegt orðbragð og/eða látbragð.
- hlýtur tvær áminningar í sama leiknum.

Leikmaður, varamaður eða leikmaður sem skipt hefur verið út af, sem vísað hefur verið af leikvelli, verður af fara frá næsta nágreppi leikvallar og boðvangs.

Neitað um mark eða upplagt marktækifæri

Þegar leikmaður hefur af liði mótherjanna mark eða upplagt marktækifæri með því að handleika boltann viljandi ber að senda hann af leikvelli óháð því hvar brotið átti sér stað.

Þegar leikmaður gerist sekur um brot gegn mótherja og hefur þannig af mótherjanum upplagt marktækifæri og dómariinn dæmir vítaspyrnu, ber að áminna leikmanninn ef brotið fól í sér heiðarlega tilraun til þess að leika boltanum. Í öllum öðrum tilfellum (t.d. sé mótherja haldið, í hann togað eða honum hrint, s.s. enginn möguleiki á því að leika boltanum o.s.frv.) skal beita brottvísun (rautt spjald).

Ef leikmaður, sem vikið hefur verið af velli, varamaður, eða leikmaður sem skipt hefur verið út af, kemur inn á leikvöllinn án tilskilinnar heimildar dómarans og truflar leikinn eða mótherja og hefur með því af liði mótherjanna mark eða upplagt marktækifæri telst hann vera sekur um brottrekstrarvert (raut spjald) athæfi.

Hafa ber eftirfarandi í huga:

- fjarlægðina milli brotstaðar og marksins.
- stefnu leiksins (sóknaraðgerðarinnar).
- líkunum á að halda, eða ná, valdi á boltanum.
- staðsetningu og fjölda varnarmanna.

Alvarlega grófur leikur

Refsa ber fyrir tæklingu eða atlögu, sem stofnar öryggi mótherja í hættu, eða ef hún er heiftarleg eða ruddaleg, sem alvarlega grófan leik.

Sérhver leikamaður sem reynir að vinna boltann með því að stökkva að mótherja með heiftarlegum hætti, að framan, frá hlið eða að aftan, með öðrum fæti jafn sem báðum, eða stofnar öryggi mótherja í hættu, telst sekur um alvarlega grófan leik.

Ofsaleg framkoma

Það telst ofsaleg framkoma þegar leikmaður beitir, eða reynir að beita, mótherja heift eða ruddaskap þegar ekki er um að ræða baráttu um boltann, einnig gegn samherja, dómarateyminu, áhorfanda eða sérhverjum öðrum, óháð því hvort snerting verði eða ekki.

Að auki telst leikmaður, sem ekki er að berjast um boltann og slær í höfuð/andlit mótherja eða einhvers annars með hönd/handlegg, vera sekur um ofsalega framkomu nema snertingin og aflið sé minniháttar.

Leikbrot sem fela í sér að hlut (eða boltanum) sé kastað

Í öllum slíkum tilfellum ber dómara að grípa til viðeigandi agarefsinga:

- skeytingarlaust - áminna viðkomandi fyrir óíþróttamannslega framkomu.
- heiftarlegt - vísa viðkomandi af leikvelli fyrir ofsalega framkomu.

4. Leikur hafinn að nýju eftir leikbrot og óviðeigandi hegðun

- Ef boltinn er úr leik er leikur hafinn að nýju í samræmi við fyrri ákvörðun.
- Ef boltinn er í leik og leikmaður brýtur af sér innan leikvallar gegn:
 - mótherja - óbein eða bein aukaspyrna eða vítaspyrna.
 - samherja, varamanni eða leikmanni sem skipt hefur verið eða vísað út af, eða dómarateyminu - bein aukaspyrna eða vítaspyrna.
 - sérhverjum öðrum - með því að láta boltann falla.
- Ef þegar boltinn er í leik:
 - leikmaður gerist brotlegur gegn meðlim úr dómarateyminu eða mótherja, varamanni, leikmanni sem skipt hefur verið eða vísað út af, eða forráðamanni liðs, utan leikvallar eða
 - varamaður, leikmaður sem skipt hefur verið eða vísað út af, eða forráðamaður liðs brýtur gegn eða truflar mótherja eða meðlim dómarateymisins utan leikvallar.

er leikur hafinn að nýju með aukaspyrnu á hliðar- eða marklínunni, næst þeim stað sem brotið/truflunin átti sér stað. Því ber að dæma vítaspyrnu ef um er að ræða að brot sem annars leiðir til beinnar aukaspyrnu sé það framið innan vítateigs þess brotlega.

Ef leikmaður sem staddur er innan eða utan leikvallar kastar hlut (eða boltanum) að mótherja, varamanni, leikmanni sem hefur verið skipt eða vísað út af, eða forráðamanni liðs, meðlim dómarateymisins eða boltanum, er leikur hafinn að nýju með beinni aukaspyrnu með hliðsjón af staðnum sem hluturinn fór í, eða hefði farið í, viðkomandi einstakling eða boltann. Ef sá staður er utan leikvallar er aukaspyrnan tekin frá þeim stað á mark- eða hliðarlínunni sem næstur er staðnum. Því er vítaspyrna dæmd ef sá staður er innan vítateigs þess brotlega.

Ef varamaður, leikmaður sem hefur verið skipt eða vísað út af, leikmaður sem er tímabundið utan leikvallar, eða forráðamaður liðs, kastar eða sparkar hlut inn á leikvöllinn þannig að það truflar leikinn, mótherja eða meðlim dómarateymisins er leikur hafinn að nýju með beinni aukaspyrnu (eða vítaspyrnu) frá þeim stað sem hluturinn truflaði leikinn eða fór í, eða hefði farið í, mótherjann, meðlim dómarateymisins eða boltann.

IFAB®

Grein

13

Aukaspurnur

1. Tvenns konar aukaspurnur

Beinar og óbeinar aukaspurnur eru dæmdar liði mótherja leikmanns sem gerist sekur um brot á knattspyrnulögunum.

Óbein aukaspurna - merkjagjöf

Dómarinn gefur óbeina aukaspurnu til kynna með því að rétta handlegg upp fyrir höfuð. Hann heldur handleggnum þannig uppi þar til spyrnan hefur verið tekin og boltinn hefur snert annan leikmann eða farið úr leik.

Endurtaka skal óbeina aukaspurnu ef dómarinn vanrækir að gefa til kynna að aukaspyrnan sé óbein og boltanum síðan spyrnt rakleitt í markið.

Boltinn fer í markið

- ef boltinn fer rakleitt í mark mótherjanna úr beinni aukaspurnu er dæmt mark.
- ef boltinn fer rakleitt í mark mótherjanna úr óbeinni aukaspurnu er dæmd markspurna.
- ef boltinn fer rakleitt í eigið mark úr beinni eða óbeinni aukaspurnu er dæmd hornsþurna.

2. Framkvæmd

Taka skal allar aukaspurnur frá þeim stað sem brotið átti sér stað nema:

- óbeinar aukaspurnur, sem dæmdar eru sóknarliðinu innan markteigs mótherjanna, en þær skal taka frá þeim hluta markteigslínu sem liggur samsíða marklínu, á þeim stað sem næstur er brotstað.
- aukaspurnur sem dæmdar eru varnarliðinu innan eigin markteigs, en þær má taka hvar sem er innan hans.

- aukaspyrnur sem dæmdar eru á leikmenn fyrir að koma inn á, koma aftur inn á, eða yfirgefa leikvöllinn án heimildar, en þær skal taka frá þeim stað sem boltinn var þegar leikur var stöðvaður, nema þegar leikmaður, sem berst af leikvelli sem hluti af eðlilegum leik og brýtur þar af sér gegn öðrum leikmanni, en þá skal leikur hafinn að nýju með aukaspyrnu sem taka skal á þeirri útlínu vallarins sem er næst þeim stað sem brotið átti sér stað (en sé þannig um að ræða brot sem refsar ber fyrir með beinni aukaspyrnu skal dæma vítaspyrnu ef það er innan vítateigs hins brotlega).
- knattspyrnulögin sjálf tilgreina aðra staðsetningu (sjá greinar 3, 11 og 12).

Boltinn:

- verður að vera kyrrstæður og spyrnandinn má ekki snerta boltann aftur fyrir en hann hefur snert annan leikmann.
- er kominn í leik þegar honum hefur verið spyrt og hreyfst greinilega, nema þegar um er að ræða aukaspyrnu varnarliðsins innan eigin vítateigs, en þá er boltinn kominn í leik þegar honum hefur verið spyrt rakleiðis út úr vítateignum.

Þar til boltinn er kominn í leik skulu mótherjarnir halda sig:

- a.m.k. 9,15m frá boltanum, nema þeir séu á eigin marklínu á milli markstanganna.
- utan vítateigs þegar um er að ræða aukaspyrnur mótherjanna innan eigin vítateigs.

Heimilt er að taka aukaspyrnu með því að lyfta boltanum með öðrum fæti eða báðum samtímis.

Það telst tilheyra leiknum að þykjast ætla að taka aukaspyrnu til að villa um fyrir mótherjum.

Ef leikmaður, sem tekur aukaspyrnu með löglegum hætti, spyrnir boltanum viljandi beint í mótherja í þeim tilgangi að fá boltann aftur, að því gefnu að það sé hvorki gert með ógætilegum, skeytingarlausum eða heiftarlegum hætti, skal dómariinn leyfa leiknum að halda áfram.

3. Brot og refsíákvæði

Ef mótherji er nær boltanum en tilskilið er þegar aukaspyrna er tekin skal hún endurtekin nema mögulegt sé að beita hagnaði, en taki leikmaður aukaspyrnu hratt og mótherji, sem staddur er nær boltanum en 9,15m, kemst inn í sendinguna skal dómari láta leikinn halda áfram. Hins vegar ber að áminna mótherja sem viljandi kemur í veg fyrir að aukaspyrna sé tekin hratt fyrir að tefja leikinn.

Ef varnarliðið tekur aukaspyrnu innan eigin vítateigs og einhverjir mótherjar eru innan vítateigsins vegna þess að þeir höfðu ekki tíma til þess að koma sér út fyrir vítateiginn skal dómariinn leyfa leiknum að halda áfram. Ef mótherji, sem er innan vítateigs þegar aukaspyrna er tekin, eða fer inn í teiginn áður en boltinn er kominn í leik, snertir boltann eða reynir að vinna hann áður en hann hefur verið snertur af öðrum leikmanni ber að endurtaka aukaspyrnuna.

Ef varnarlið tekur aukaspyrnu innan eigin vítateigs og boltanum er ekki spyrnt rակleidis út úr vítateignum ber að endurtaka spyrnuna.

Ef boltinn er kominn í leik og spyrnandinn snertir hann aftur áður en hann hefur snert annan leikmann skal dæma óbeina aukaspyrnu, en ef spyrnandinn handleikur boltann viljandi:

- skal dæma beina aukaspyrnu.
- skal dæma vítaspyrnu ef brotið átti sér stað innan vítateigs spyrnandans, nema ef um er að ræða markvörðinn, en þá er dæmd óbein aukaspyrna.

Grein

14

Vítaspyrna

Vítaspyrna er dæmd þegar leikmaður gerist sekur um leikbrot, sem bein aukaspyrna er annars dæmd á, innan eigin vítateigs, eða utan leikvallar eins og fram kemur í 12. og 13. grein.

Skora má mark rակleitt úr vítaspyrnu.

1. Framkvæmd

Boltinn skal vera kyrrstæður á vítapunktinum.

Leikmaðurinn sem tekur vítaspyrnuna skal vera skýrt auðgreindur.

Markvörðurinn skal vera á marklínunni á milli markstanganna, til auglitis við spyrnandann, þar til boltanum hefur verið spynt.

Aðrir leikmenn en spyrnandinn og markvörðurinn skulu vera:

- a.m.k. 9,15m frá vítapunktinum.
- aftan við vítapunktinn.
- innan leikvallarins.
- utan vítateigsins.

Eftir að leikmennirnir hafa tekið sér stöðu í samræmi við þessa lagagrein gefur dómariinn merki um að taka megi vítaspyrnuna.

Leikmaðurinn sem tekur vítaspyrnuna skal spyrna boltanum fram á við. Spyрна má með hælnum svo fremi sem spynt er fram á við.

Boltinn er kominn í leik þegar honum hefur verið spynt og hreyfst greinilega.

Spyrnandinn má ekki leika boltanum aftur fyrr en hann hefur snert annan leikman.

Vítaspyrna telst vera yfirstaðin þegar boltinn stöðvast alveg, fer úr leik eða ef dómariinn stöðvar leikinn vegna einhverra brota á lögum.

Bætt er við leiktímann til þess að klára töku vítaspyrnu í lok hvors hálfleiks venjulegs leiktíma og fremlengingar. Þegar bætt er við leiktímann telst vítaspyrnan yfirstaðin eftir að spyrnt hefur verið, boltinn hættir að hreyfast, fer úr leik, er leikið af öðrum leikmanni (þ.m.t. spyrnandanum) öðrum en markverðinum sem er til varnar, eða ef dómari stöðvar leikinn vegna brots spyrnandans eða samherja hans. Ef leikmaður varnarliðsins (þ.m.t. markvörðurinn) brýtur af sér og vítaspyrnan fer forgörðum/er varin, er vítaspyrnan endurtekin.

2. Brot og refsíákvæði

Þegar dómari hefur gerið merki um að taka megi vítaspyrnu ber að taka hana strax. Ef eitthvað af eftirtöldu á sér stað áður en boltinn er kominn í leik:

og leikmaðurinn sem tekur spyrnuna, eða samherji hans, brýtur knattspyrnulögin:

- ef boltinn fer í markið skal spyrnan endurtekin.
- ef boltinn fer ekki í markið stöðvar dómari leikinn og leikur hefst að nýju með óbeinni aukaspyrnu.

nema ef eitthvað af eftirtöldu á sér stað, en þá ber að stöðva leikinn og hefja hann að nýju með óbeinni aukaspyrnu óháð því hvort mark sé skorað eða ekki:

- spyrnt er afturábak.
- samherji auðkennds spyrnanda tekur spyrnuna, en þá áminnir dómari leikmanninn sem spyrnti.
- gabbspyrna eftir að atrennunni er lokið (gabbhreyfing í atrennunni er heimil), en þá áminnir dómari spyrnandann.

markvörðurinn eða samherji hans brýtur af sér:

- ef boltinn fer í markið er markið staðfest.
- ef boltinn fer ekki í markið er spyrnan endurtekin og markvörðurinn áminntur ef hann er sá brotlegi.

ef leikmenn beggja liða brjóta knattspyrnulögin er spyrnan endurtekin nema að annar þeirra fremji alvarlegra brot en hinn (t.d. með ólöglegri gabbspyrnu). Ef bæði markvörðurinn og spyrnandinn brjóta af sér á sama tíma:

- ef spyrnan misferst eða er varin, er hún endurtekin og báðir leikmennirnir áminntir (gult spjald).
- ef mark er skorað er það dæmt ógilt, spyrnandinn áminntur (gult spjald) og leikur hafinn að nýju með óbeinni aukaspyrnu tekinni af varnarliðinu.

Ef, eftir töku vítaspyrnu:

spyrnandinn snertir boltann að nýju áður en hann hefur snert annan leikmann:

- er dæmd óbein aukaspyrna (eða bein aukaspyrna fyrir viljandi hendi).

utanaðkomandi einstaklingur snertir boltann á leið sinni fram á við:

- er spyrnan endurtekin, nema ef boltinn er á leið í markið og truflunin kemur ekki í veg fyrir að markvörðurinn eða leikmaður varnarliðsins geti leikið boltanum, en þá er markið staðfest ef boltinn fer í markið (jafnvel þó boltinn hafi verið snertur á leiðinni þangað), nema ef boltinn fer í mark mótherjanna.

boltinn endurkastast út á völlinn af markverðinum, þverslánni eða markstöngunum og er síðan snertur af utanaðkomandi aðila:

- stöðvar dómari leikinn.
- leikur er hafinn að nýju með því að boltinn er látinn falla á þeim stað sem hann snerti utanaðkomandi einstaklinginn.

3. Yfirlitstafla

	Niðurstaða úr vítaspyrnunni	
	Mark	Ekki mark
Sóknarmaður fer inn í vítateiginn	Spyrnan endurtekin	Óbein aukaspyrna
Varnarmaður fer inn í vítateiginn	Mark	Spyrnan endurtekin
Brot markvarðar	Mark	Spyrnan endurtekin og áminning á markvörðinn
Boltanum spyrnt afturábak	Óbein aukaspyrna	Óbein aukaspyrna
Ólögleg gabbhreyfing	Óbein aukaspyrna og gult spjald á spyrnanda	Óbein aukaspyrna og gult spjald á spyrnanda
Rangur spyrnandi	Óbein aukaspyrna og gult spjald á rangan	Óbein aukaspyrna og gult spjald á rangan
<u>Markvörður og spyrnandi brjóta á sama tíma</u>	<u>Óbein aukaspyrna og gult spjald á spyrnandann</u>	<u>Spyrnan endurtekin og gult spjald á báða</u>

IFAB



IFAB®

Grein

15

Innkast

Innkast er dæmt mótherjum þess leikmanns sem síðast snertir boltann áður en hann fer allur yfir hliðarlínuna, hvort heldur með jörðu eða á lofti.

Mark verður ekki skorað beint úr innkast:

- ef boltinn fer í mark mótherjanna er markspyrna dæmd.
- ef boltinn fer í mark innkastarans er hornspyrna dæmd.

1. Framkvæmd

Þegar kastarinn losar sig við boltann skal hann:

- snúa að leikvellingum.
- hafa hluta af báðum fótum á hliðarlínunni eða á jörðu utan hennar.
- kasta boltanum með báðum höndum úr bakstöðu og fram yfir höfuð frá þeim stað sem boltinn fór út fyrir leikvöllinn.

Allir mótherjar verða að standa a.m.k. 2m frá þeim stað sem innkastið er tekið.

Boltinn er kominn í leik þegar hann er kominn inn á leikvöllinn. Ef boltinn snertir jörðina áður en hann kemur inn á leikvöllinn ber að láta sama liðið endurtaka innkastið frá sama stað. Ef innkastið er ekki tekið með réttum hætti er það endurtekið af liði mótherjann.

Ef leikmaður sem tekur innkast með löglegum hætti kastar boltanum viljandi í mótherja í þeim tilgangi að leika boltanum aftur, en gerir það hvorki með ógætilegum, skeytingarlausum né heiftarlegum hætti skal dómariinn láta leikinn halda áfram.

Innkastarinn má ekki snerta boltann að nýju fyrr en hann hefur snert annan leikmann.

2. Brot og refsíákvæði

Ef boltinn er kominn í leik og leikmaðurinn sem tók innkastið snertir boltann aftur áður en hann hefur snert annan leikmann skal dæma óbeina aukaspyrnu, en ef hann handleikur boltann viljandi:

- skal dæma beina aukaspyrnu.
- skal dæma vítaspyrnu ef brotið átti sér stað innan vífateigs innkastarans, nema að markvörðurinn hafi kastað inn, en þá skal dæma óbeina aukaspyrnu.

Áminna ber mótherja sem truflar eða hindrar innkastarann með ólöglegum hætti (þ.m.t. ef hann færir sig nær þeim stað sem innkastið er tekið en 2m) fyrir óíþróttamannslega framkomu og dæma óbeina aukaspyrnu hafi innkastið verið tekið.

Ef innkastið er ekki tekið með löglegum hætti skal það endurtekið af liði mótherjanna.



IFAB®

Grein

16

Markspyrna

Markspyrna er dæmd þegar boltinn fer allur yfir marklínuna, með jörðu eða á lofti, eftir að hafa síðast snert leikmann liðsins sem sækir, og mark er ekki skorað.

Skora má rakleitt úr markspyrnu, en eingöngu í mark mótherjanna. Ef boltinn fer út úr vítateignum og síðan bein í mark spyrnandans er mótherjunum dæmd hornspyrna.

1. Framkvæmd

- Boltinn skal vera kyrrstæður og spyrna má frá hvaða stað sem er innan markteigs varnarliðsins.
- Boltinn er kominn í leik þegar hann fer út fyrir vítateiginn.
- Mótherjar skulu vera utan vítateigs þar til boltinn er kominn í leik.

2. Brot og refsíákvæði

Ef boltinn fer ekki út fyrir vítateiginn eða er snertur af leikmanni áður en hann fer út fyrir vítateiginn ber að endurtaka spyrnuna.

Ef spyrnandinn snertir boltann aftur eftir að hann er kominn í leik, en áður en hann snertir annan leikmann, er dæmd óbein aukaspyrna, nema ef spyrnandinn handleikur boltann viljandi:

- er dæmd bein aukaspyrna.
- er dæmd vítaspyrna ef brotið á sér stað innan vítateigs spyrnandans, nema um sé að ræða markvörðinn, en þá er dæmd óbein aukaspyrna.

Ef mótherji, sem staddur er innan vífateigs þegar markspyrna er tekin, eða fer inn í vífateiginn áður en boltinn er kominn í leik, snertir boltann eða sækir að mótherja til þess að reyna að vinna boltann, áður en boltinn hefur snert annan leikmann, skal spyrnan endurtekin.

Ef leikmaður fer inn í vífateiginn áður en boltinn er kominn í leik og brýtur á mótherja, eða mótherji á honum, skal spyrnan endurtekin, auk þess sem hinn brotlegi kann að vera áminntur eftir eðli brotsins.

Ef önnur brot eru framin á þessari lagagrein skal spyrnan endurtekin.

IFAB®



IFAB®

Grein

17

Hornspyrna

Hornspyrna er dæmd þegar allur boltinn fer yfir marklínuna, með jörðu eða á lofti, eftir að hafa síðast snert leikmann varnarliðsins, og mark er ekki skorað.

Skora má mark rakleitt úr hornspyrnu, en eingöngu í mark mótherjanna. Ef boltinn fer rakleiðis í mark spyrnandans er liði mótherjanna dæmd hornspyrna.

1. Framkvæmd

- Boltinn skal vera innan hornbogans sem er nær staðnum þar sem boltinn fór yfir marklínuna.
- Boltinn skal vera kyrrstæður og vera spyrint af leikmanni sóknarliðsins.
- Boltinn er kominn í leik þegar honum er spyrint og hreyfist greinilega. Hann þarf ekki að fara út fyrir hornbogann.
- Hornfánastöngina má ekki hreyfa úr stað.
- Mótherjar skulu vera a.m.k. 9,15m frá hornbognum þar til boltinn er kominn í leik.

2. Brot og refsíákvæði

Ef spyrnandinn snertir boltann aftur eftir að boltinn er kominn í leik, áður en hann hefur snert annan leikmann, er dæmd óbein aukaspyrna, nema ef spyrnandinn handleikur boltann viljandi:

- er dæmd bein aukaspyrna.
- er dæmd vítaspyrna ef brotið á sér stað innan vítateigs spyrnandans, nema um sé að ræða markvörðinn, en þá er dæmd óbein aukaspyrna.

Ef leikmaður, sem tekur hornspyrnu með löglegum hætti, spyrnir boltanum viljandi í mótherja í þeim tilgangi að fá boltann aftur, að því gefnu að það sé hvorki gert með ógætilegum, skeytingarlausum né heiftarlegum hætti, skal dómariinn leyfa leiknum að halda áfram.

Ef önnur brot eru framin á þessari lagagrein skal spyrnan endurtekin.

IFAB®



FIFA.com

