



Knattspyrnulögin 2020-21

Í þessu hefti er að finna íslenska þýðingu á knattspyrnulögum 2020-21.

Breytingar þær sem Alþjóðanefnd knattspyrnusambanda (IFAB) gerir á knattspyrnulögum hverju sinni taka alla jafna ekki gildi fyrr en 1. júní ár hvert, en að fenginni heimild IFAB tók stjórn KSÍ þá ákvörðun að nýja útgáfa laganna skyldi gilda á Íslandi allt frá upphafi keppni í Mjólkurbikarnum sem fyrirhuguð var 8. apríl 2020 (en upphafi keppni var síðan frestað til 5. júní 2020 vegna Covid-19 mála).

Í þessu hefti er eingöngu um að ræða íslenska þýðingu á sjálfum texta laganna og því fylgja hér ekki ýmsar skýringarmyndir o.p.h. sem finna má í upprunalegu ensku útgáfunni. Því vísast beint til ensku útgáfunnar vegna þeirra. Til einföldunar er í þessu hefti einnig sleppt öllum ákvæðum laganna sem snúa að vídeó-aðstoðardómgaæslu (VAR).

Á vef KSÍ undir flípanum "dómaramál" er hægt að nálgast ensku útgáfu laganna ásamt íslensku ítarefni. Komi í ljós að sú íslenska þýðing sem hér birtist, eða annað íslenskt kynningarefnni um lögin, feli í sér einhverjar misfellur eða villur í þýðingu er það enska útgáfa laganna sem gildir.

Til áherslu eru allar breytingar frá síðustu útgáfu laganna sem birtast hér í **íslenskri útgáfu knattspyrnulaganna 2020-21**, stórar sem smáar, **skyggðar með gulu yfir textann**.

Reykjavík, 12. júní 2020
Dómaranefnd KSÍ

1. grein - 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.

Par 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 undanþágu .

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

Tvær lengri útlínurnar nefnast hliðarlínur en tvær þær styttri marklínur.

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

Miðjupunktur 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.

Geri leikmaður óheimil merki á leikvöllinn ber að áminna hann fyrir óíþróttamannslega framkomu. Veiti dómarinn 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): minnst 90m
 mest 120m

Lengd marklína): minnst 45m
 mest 90m

4. Stærðir í alþjóðaleikjum

Lengd (hliðarlína): minnst 100m
 mest 110m

Lengd (marklína): minnst 64m
 mest 75m

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

- Mælt er frá ytri brúnum línnanna enda tilheyra þær þeim svæðum sem þær afmarka.
- Mælt er frá miðju vítapunktsins að brún marklínunnar nær marknetinu.

5. Markteigurinn

Tvær línur eru dregnar hornrétt á marklínu 5,5m frá innri brún 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 línum eru dregnar hornrétt á marklínu 16,5m frá innri brún hvorar markstangar. Þessar línum nái 16,5m inn á leikvöllinn og eru tengdar saman með línu sem dregin er samsíða marklínunni. 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 vítateigsins.

7. Hornboginn

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

8. Fánastangir

Stöng með fána skal sett í hvert horn 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 hliðarlínu.

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 og leikmenn sem skipt hefur verið af velli, eins og lýst er hér að neðan.

- boðvangurinn samsvarar lengd svæðisins með sætunum að viðbættum einum metra við hvorn. enda og nær fram að einum metra frá hliðarlínu.
- merkja skal boðvanginn til að skilgreina svæðið.
- móta reglur kveða á um fjölda þeirra sem leyft er að vera í boðvangi.
- þeir sem eru í boðvangi:
 - eru tilgreindir fyrir leik í samræmi við móta reglur.
 - skulu koma fram með ábyrgum hætti.
 - skulu halda sig innan marka hans nema við sérstakar kringumstæður, t.d. sjúkrabjálfari/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 hvorar marklínú.

Mark er gert úr tveimur lóðréttum markstöngum, jafn langt frá hornfánastöngum, og láréttir þverslá sem tengir þær saman að ofan. Markstangir og þverslá skulu vera úr viðurkenndu efni. Lögun þeirra skal vera ferhyrnd, rétthyrnd, sívol, sporóskjulaga eða af samsetningi þeirra, 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 (sjá ensku útgáfuna).

Markstangirnar tvær og þversláin skulu hvera 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. Leikur er hafinn að nýju með því að dómarí laetur boltann falla. Takist ekki að gera við þverslana skal leiknum slitið. Ekki er heimilt að nota kaðal eða annan sveigjanlegan eða hættulegan búnað í stað þverslár. Leikur er hafinn að nýju með því að boltinn er látinna falla.

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

Til öryggis

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

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 mótsþöldurum 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 eingöngu 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 mótsleikjum ber mótsþöldurum 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 hlutið staðfestingu óháðrar profunarstofu sem sannreyst hefur nákvæmni og virkni búnaðarins í samræmi við "Handbók FIFA fyrir Prófun á Virkni MLT". Ef búnaðurinn virkar ekki í samræmi við kröfur profunarhandbókarinnar 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 profunarhandbókinni.

12. Viðskiptaauglýsingar

Hvorki raunverulegar auglýsingar né sýndarauglýsingar eru leyfðar á leikvellinum, á svæðinu inni í mörkunum á milli marklína og –neta, eða á boðvangi, eða á jörðinni innan við 1m frá útlínum 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.:

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

13. Einkennistákn og merki

Hvort heldur um er að ræða raunverulegar eftirlíkingar 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 leikvellinum, marknetunum og því svæði sem þau afmarka, mörkunum og fánastöngunum. Þær eru heimilar á fánunum á fánastöngunum.

2. grein - Boltinn

1. Gæði og mál

Allir boltar skulu vera:

- hnöttóttir.
- gerðir úr efni við hæfi.
- að ummáli á bilinu 68 til 70sm.
- að þyngd á bilinu 410 til 450g við upphaf leiks.
- með þrýsting á bilinu 0,6 – 1,1 loftþyngd ($600 – 1100 \text{ g/cm}^2$) við sjávarmál.

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

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

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 fram eru settar í 2. grein og verða að hafa hlutið samþykki IFAB. Stofnanir sem framkvæma þessar prófanir eru háðar viðurkenningu FIFA.

Par sem notast er marklínutækni (MLT) verða þeir boltar, sem búin eru þar til gerðum skynjurum/sendibúnaði, að bera eina af ofangreindum áletrunum.

Meðlimasambönd geta einnig gert þá kröfu að í móttum á þeirra vegum séu notaðir boltar með einhverri ofangreindra áletranna.

Í opinberum móttaleikjum sem skipulagðir eru á vegum FIFA, álfusambandanna eða meðlimasambandanna eru engar viðskiptauglýsingar leyfðar á boltanum nema merki/tákn keppninnar, framkvæmdaaðila 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
- hafinn að nýju með því að **boltinn er láttinn falla**.

Ef boltinn verður ónothæfur við upphafsspyrnu, markspyrnu, hornspryrnu, vítaspryrnu eða innkast er spryrnt (eða kastað inn) að nýju.

Ef boltinn verður ónothæfur við töku vítaspryrnu, eða í vítasprynukeppni, er hann hreyfist fram á við og áður en hann snertir leikmann eða þverslá eða markstangir er spyrnan endurtekin.

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

3. Aukaboltar

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

3. grein - 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 haldið áfram, 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 dómaranum 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 mótt

Að hámarki fimm skiptingar eru heimilar í leikjum sem leiknir eru í opinberum móttum sky. ákvörðun FIFA, álfusambandsins eða aðildarsambandsins, nema í móttum 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.
- hvort nota megi einn varamann til viðbótar þegar leikur er framlengdur (hvort sem liðið hefur þá þegar notað heimilaðan fjölda skiptinga eða ekki).

Aðrir leikir

Í leikjum A-landsliða má að hámarki tilgreina tólf varamenn á leikskýrslu, en af þeim má nota sex hið mesta.

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

- liðin tvö nái samkomulagi um hámarksfjölda þeirra.
- dómarinn sé láttinn vita fyrir leikinn.

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

Endurteknar skiptingar

Endurteknar skiptingar eru einungis heimilar í knattspyrnu barna, unglings, öldunga og fatlaðra (allrar grasrótar/afþreyingar knattspyrnu), 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 dómarann áður en fyrirhuguð leikmannaskipti fara fram.
- leikmaðurinn sem skipta skal út af:
 - fær heimild dómarans til þess að yfirgefa völlinn, sé hann ekki þegar utan vallar og verður að gera það við næstu útlínu vallarins, nema dómarinn gefi til kynna að leikmaðurinn megi fara hratt og strax af velli við miðlínuna eða á öðrum stað (t.d. vegna öryggis eða meiðsla).
 - verður að fara strax á boðvanginn eða til búningsherbergis og 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 miðlínú.
- eftir að leikmaðurinn sem hann skiptir við er farinn út af.
- eftir að hafa fengið um það merki frá dómaranum.

Leikmannskiptunum er lokið þegar varamaður kemur inn á leikvöllinn; frá þeiri 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 (taka innkast, hornspryrnu o.s.frv.).

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 láttin vita áður en skiptin fara fram.
- skiptin fari fram þegar leikur hefur verið stöðvaður.

5. Brot og refsiákvæði

Ef skráður varamaður hefur leik frá byrjun í stað leikmanns og dómarra 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 upphafsspryrnu leikhlutans. Ef dómarinn er ekki láttin 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, 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 vítasprynukeppni.

Ef önnur brot eru framin á þessari lagagrein:

- skulu leikmennirnir áminntir.
- skal leikur hafinn að nýju með óbeinni aukaspryrnu frá þeim stað sem boltinn var þegar leikur varð 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 upphafsspryrnu, má einn skráðra varamanna taka sæti hans í liðinu, en enginn má fylla skarð varamannsins; liðinu eru heimilar þrjár skiptingar eftir sem áður.
- eftir upphafsspryrnu kemur enginn inn á í hans stað.

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

7. Viðbótareinstaklingar inni á leikvellinum

Þjálfarin 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 dómarinn:

- einungis stöðva leikinn ef um truflun á leiknum er að ræða.
- láta fjarlægja viðkomandi af leikvellinum 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 truflunin hafi verið af völdum sóknarliðsins.

8. Leikmaður sem er utan leikvallar

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

- 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 dómarinn stöðvar leik skal hann hafinn að nýju:

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

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

9. Mark skorað með viðbótareinstakling innan leikvallar

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

- skal dómarinn 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 aukaspyrnu 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 truflunin hafi verið af völdum sóknarliðsins; leikur er hafinn að nýju með því að láta boltann falla.
- skal dómarinn 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 dómarinn að sjá til þess að viðbótareinstaklingurinn sé fjarlægður af leikvellinum.

Ef mark hefur verið skorað og leikur verið hafinn að nýju þegar dómarinn áttarði sig á því að viðbótareinstaklingur var inni á vellinum er ekki hægt að ógilda markið. Ef viðbótareinstaklingurinn er ennþá inni á vellinum þá skal dómarinn:

- 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 viðkomandi yfirvalda.

10. Fyrirliði

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

4. grein - 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 dómarinn 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 eða skyrtu með ernum.
- 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 slysni 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 dómarinn leyfa að leikið skuli.

Undirskyrtur skulu vera:

- einlitar í sama lit og meginlitar peysuermanni.
- eða
- marglitar/mynstraðar nákvæmlega eins og peysuermin.

Undirbuxur skulu vera í sama lit og meginlitar 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 meginlitar og peysan (að því gefnu að búnaður 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 sem flaksa frá yfirborði hans (án viðhengja).

Rafræn samskipti

Leikmönnum (þ.m.t. varamönnum og leikmönnum sem skipt eða reknir hafa verið út af) er óheimilt að bera eða nota hvers konar rafrænan eða annars konar samskiptabúnað (nema þar sem EPTS búnaður er heimill. Notkun forráðamanna á hvers konar rafrænum samskiptabúnaði er óheimil, nema þar sem málið snýst um velferð eða öryggi leikmanna, eða af taktískum/pjálfunar ástæðum, en þá einungis með litlum lófatölvum eða öðrum þráðlausum búnaði (t.d. míkrófón, heyrnartólum, tæki í eyra, "smart"síma, "smart"úri, spjaldtölvu eða fartölvu). Forráðamaður liðs sem notar óheimilan búnað eða hegðar sér á óviðeigandi hátt í tengslum við notkun rafræns samskiptabúnaðar fær brottvísun (rautt spjald).

Rafrænn búnaður til mælinga á frammistöðu og staðsetningum (EPTS)

Par sem leikmenn bera á sér tæknibúnað sem tengist rafrænum frammistöðu- og staðsetningarbúnaði (EPTS) í opinberum móttaleikjum skipulögðum undir lögsögu FIFA, álfusambandanna eða knattspyrnusambanda aðildarþjóðanna, ber móttshaldaranum að ganga úr skugga um að tækjabúnaðurinn sem tengdur er búningum leikmannanna sé ekki hættulegur og að hann standist annan hvorn eftирgreindra staðla: IMS (Staðal Alþjóðaleikja) eða FIFA Quality (Gæðastaðal FIFA).

Stofnanir sem framkvæma þessar prófanir eru háðar samþykkti FIFA.

Par sem framkvæmdaaðili leiksins eða móttshaldari útvegar EPTS-búnaðinn, er það á ábyrgð skipuleggjanda leiksins eða mótsins að ganga úr skugga um að upplýsingarnar og gögnin sem send eru úr EPTS-búnaðinum til boðvangsins á meðan á leikjum stendur í opinberum móttum séu áreiðanlegar og nákvæmar.

FIFA hefur þróað fagstaðal, sem hlotið hefur samþykki IFAB, til þess að styðja móttshaldara í því samþykktarferli sem ganga þarf í gegnum til þess að fá áreiðanleika og nákvæmni EPTS-búnaðarins staðfestan.

Eftirfarandi merki gefur til kynna að EPTS-búnaðurinn (hvort sem leikmenn bera hann á sér eða hann sé fjarstýrður) hafi verið prófaður opinberlega og standist þær kröfur sem gerðar eru hvað varðar áreiðanleika og nákvæmni staðsetningargagna í knattspyrnu:



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 refsáð af móttshaldara, meðlimasambandi hans eða FIFA.

Meginreglur

- 4. grein á við um allan búnað (þ.m.t. fatnað) sem leikmenn, varamenn og leikmenn sem skipt hefur verið af velli klæðast. Sem meginregla á greinin einnig við um alla forráðamenn liðanna á boðvangi.
- Eftirfarandi er (oftast) heimilt:
 - númer leikmannsins, nafn, merki/lógó félagsins, hvatningar slagorð/merki til kynningar á knattspyrnuþróttinni, háttvísni og heiðarleika, auk auglýsinga í samræmi við móttareglur, eða reglugerðir knattspyrnusambandanna, álfusambandanna eða FIFA.
 - staðreyndir um leikinn: félögin, dagsetning, mótiðburður, leikvangur.
- Heimiluð slagorð, yfirlýsingar eða tákn mega einungis vera framan á peysunni og/eða á armböndum.

- Í sumum tilfellum getur verið um að ræða að slagorðin, yfirlýsingarnar eða táknið sé leyfilegt ber að hafa **12. grein (Leikbrot og óviðeigandi hegðun)** í huga, sem felur dómaranum að grípa til aðgerða gegn leikmanni sem gerist sekur um:

Túlkun lagagreinarinnar

Þegar mat er lagt á hvort slagorð, yfirlýsingin eða táknið sé leyfilegt ber að hafa **12. grein (Leikbrot og óviðeigandi hegðun)** í huga, sem felur dómaranum að grípa til aðgerða gegn leikmanni sem gerist sekur um:

- að nota særandi, móðgandi eða svívirðilegt orðbragð og/eða látblagð.
- að beita ögrandi, niðrandi eða æsandi látblagði.

Slagorð, yfirlýsingar eða táknið sem falla undir þessar skilgreiningar eru óheimil:

Þó tiltölulega auðvelt sé að skilgreina hvað telst vera ‘trúarlegt’ og ‘persónulegt’, er hvað telst vera ‘pólítiskt’ óskýrara, en slagorð, yfirlýsingar og táknið sem tengjast eftirfarandi eru ekki heimil:

- einstaklingi(um), lifandi eða látnum (nema að það tengist opinberu heiti mótsins).
- sérhverjum héraðsbundnum-, svæðisbundnum- landsbundnum- eða alþjóðlegum stjórnmálflokkum/samtökum/hópi o.s.frv.
- sérhverjum héraðsbundnum-, svæðisbundnum, eða landsbundnum yfirvöldum, stofnunum þeirra, skrifstofum eða verkefnum.
- sérhverjum samtökum sem fara í manngreinarálit.
- sérhverjum samtökum sem eru líkleg til að móðga umtalsverðan hóp fólks með stefnu sinni eða aðgerðum.
- sérhverri pólítískri athöfn/viðburði.

Þegar minnst er mikilvægra þjóðlegra eða alþjóðlegra atburða, ber að hafa vandlega í huga áhrif þess á viðkvæmar tilfinningar liðs mótherjanna (þ.b.m.t. aðdáenda þeirra) og almennings alls.

Mótareglur kunna að kveða á um frekari takmarkanir/hömlur, sérstaklega hvað varðar stærð, fjölda og staðsetningu heimilaðra slagorða, yfirlýsinga og tákna. Mælst er til þess að leyst verði úr ágreiningi tengdum slagorðum, yfirlýsingum eða táknum fyrir upphaf leiks/móts.

6. Brot og refsiákvæði

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

- skipað að yfirgefa völlinn af dómaranum til 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 búnað sinn áður en hann kemur 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 stöðvar til þess að veita áminninguna er leikurinn hafinn að nýju með óbeinni aukaspyrnu sem tekin skal frá þeim stað þar sem boltinn var þegar dómarinn stöðvaði leikinn, nema hann hafi truflað leikinn, en þá skal dæma beina aukaspyrnu (eða vítaspyrnu) frá þeim stað sem truflunin átti sér stað.

5. grein - Dómarinn

1. Valdsvið dómarans

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

2. Ákvarðanir dómarans

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

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

Dómarinn getur ekki breytt úrskurði sínum um hvernig hefja skuli leik að nýju 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 aflyst leiknum. Ef dómarinn, hins vegar, yfirgefur völlinn í lok leikhluta til þess að fara í endurskoðunarstöð dómara (RRA) eða til að skipa leikmönnum að fara aftur inn á leikvöllinn, kemur það ekki í veg fyrir að hann geti breytt ákvörðun sinni um atvik sem gerðist fyrir lok leikhlutans.

Ef frá er talið ákvæði greinar 12.3 (og VAR-samskiptareglnanna) er einungis heimilt að beita agarefsingu eftir að leikur hefur verið hafinn að nýju ef einhver annar úr dómarateyminu hefur tekið eftir brotinu og reynt að koma skilaboðum um það til dómarans áður en leikur var hafinn að nýju. Sú "endurræsing" leiksins sem fylgja hefði átt agarefsingunni á hins vegar ekki við hér.

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 tímaþörður, heldur skrá um atvik leiksins og sendir viðeigandi yfirvöldum leikskýrslu, sem innfelur 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 hefur verið á hefur af því hagnað, og refsar fyrir upphaflega leikbrotið, ef hinn ætlaði hagnaður fylgir ekki strax í kjölfarið eða innan nokkurra sekúndna.

Agarefsingar

- Ef fleiri en eitt leikbrot eru framin á sama tíma ber dómaranum 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 taktískra áhrifa.
- 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 mótagreglur heimila, til að vísa leikmönnum tímbundið 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 aðvarar þá, eða sýnir þeim gula spjaldið til áminningar eða rauða spjaldið til að vísa þeim af leikvelli og næsta umhverfi hans, þ.m.t. boðvanganum. Ef ekki reynist unnt að auðkenna hinn brotlega mun aðalþjálfarinn sem er á boðvanganum á þeirri stundu hljóta refsinguna. Gerist meðlimur sjúkrateymis sekur um brottrekstrarvert athæfi er honum engu að síður heimilt að vera áfram á beknum og meðhöndla leikmenn ef ekki er annar sjúkramenntaður aðili til taks hjá liðinu.
- Dómarinn fer að ráðum annarra í dómarateyminu varðandi atvik sem hann hefur ekki séð.

Meiðsli

- Dómarinn lætur leikinn halda áfram þar til boltinn er úr leik ef leikmaður er eingöngu lítillega meiddur.
- Dómarinn stöðvar leik ef leikmaður er alvarlega meiddur og tryggir að hann sé færður af leikvellinum. Ekki er heimilt að meðhöndla meiðsli leikmanns inni á leikvellinum 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 á frá hliðarlínnum vallarins, en sé boltinn ekki í leik er honum það heimilt hvaðan sem er.

Undartekningarnar frá kröfunni um að meiddur leikmaður skuli yfirgefa völlinn eru einungis:

- ✓ meiðsli markvarðar.
 - ✓ markvörður og útileikmaður hafa skollið saman og þarfnaст aðhlynningar.
 - ✓ leikmenn sama liðs hafa skollið saman og þarfnaст aðhlynningar.
 - ✓ 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/aðhlynningu inni á leikvellinum.
 - ✓ þegar vítaspyrna hefur verið dæmd og hinn meiddi leikmaður á að taka spyrnuna.
- Dómarinn sér um að leikmaður sem er með blæðandi yfirgefi leikvöllinn Leikmaðurinn má einungis koma inn á aftur eftir merki dómarans, sem hefur fullvissað sig um að blæðingin hafi verið stöðvuð og að ekkert blóð sé að finna á búnaði leikmannsins.
 - Hafi dómarinn heimilað læknunum og/eða börumönnunum að koma inn á leikvöllinn verður leikmaðurinn að yfirgefa völlinn á börunum 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 leikvöllinn til aðhlynningar, skal sýna leikmanninum spjaldið áður en hann yfirgefur leikvöllinn.
 - Hafi leikur ekki verið stöðvaður af öðrum ástæðum, eða ef meiðsli leikmanns eru ekki afleiðing brots á knattspyrnulögum, skal dómarinn hefja leik að nýju með því að láta boltann falla.

Utanaðkomandi truflun

- Dómarinn stöðvar, frestar eða slítur leiknum vegna hvers kyns brota á knattspyrnulögum eða utanaðkomandi truflana, t.d. ef:
 - flóðljósin 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 stendur, en þá ber dómaranum að:
 - ✓ aðeins að stöðva leikinn (og hefja 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 truflunin hafi verið af völdum sóknarliðsins.

- ✓ láta leikinn halda áfram ef það truflar ekki leikinn og sjá til þess að það sé fjarlægt svo fljótt sem auðið er.
- Dómarinn leyfir engum óviðkomandi aðila að koma inn á leikvöllinn.

4. Vídeo-aðstoðardómarinn (VAR)

(Þessum kafla er sleppt hér til einföldunar).

5. Búnaður dómara

Skyldubúnaður

- Flauta.
- Úr.
- Gult og rautt spjald.
- Minnisbók (eða önnur aðferð við að skrá hjá sér atvik leiksins).

Annar búnaður

Dómurum er heimilt að nota:

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

Dómurum og "innanvallar" aðstoðarteymi hans er óheimilt að bera skartgripi eða hvers konar annan rafrænan búnað, þ.m.t. myndavélar.

6. Merkjagjöf dómara

(Sjá skýringarmyndir í ensku útgáfu laganna).

7. 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 einhværrar 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 að sjá til þess að meiddur leikmaður sé færður af leikvelli til meðferðar.
- ákvörðun um að óska eftir að meiddur leikmaður sé færður af leikvelli til meðferðar.
- ákvörðun um að leyfa eða leyfa ekki leikmanni að klæðast vissum búningi eða búnaði.
- ákvörðun um (sé það á hans valdsviði) að leyfa eða leyfa ekki neinum (þ.m.t. forráðamönnum liða eða leikvanga, öryggisvörðum, ljósmyndurum eða öðrum starfsmönnum fjölmíðla) 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 reglugerða FIFA, álfusambands, meðlimasambands eða móttareglna, sem um leikinn gilda.

6. grein - Hinir í dómarateyminu

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

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

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

Dómarateymið aðstoðar dómarann 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 dómarinn, 1. aðstoðardómari eða 1. auka-aðstoðardómari skuli taka við af dómaranum 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.
- refsa megi leikmanni fyrir að vera í rangstöðu.
- þegar leikmannaskipta er óskað.
- markvörðurinn hreyfir sig af marklínunni áður en boltanum er spryrnt þegar vítaspyrna er tekin og hvort að 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.

Aðstoðardómaranum 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:

- stjórnna leikmannaskiptum.
- skoða búnað leikmanns/varamanns.
- stjórnna 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 spryrnt þegar vítaspyrna er tekin og hvort að boltinn fer yfir marklínuna.

4. Vara-aðstoðardómarinn

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

MERKJAGJÖF AÐSTOÐARDÓMARA (sjá skýringamyndir í ensku útgáfu laganna)

MERKJAGJÖF AUKA-AÐSTOÐARDÓMARA (sjá skýringamyndir í ensku útgáfu laganna)

7. grein - Leiktíminn

1. Leikhlutar

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

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 (sem ekki má vara lengur en í eina mínútu) í hálfleik framlengingar. Móttareglur 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 af læknisfræðilegum ástæðum, sem heimiluð er í móttareglum, t.d. "drykkjarhlé" (sem ekki skulu vara lengur en eina mínútu) og "kælihlé" (sem vara skulu frá 90 sekúndum til 3ja mínútna).
- 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 hálfleiksins.

4. Vítaspyrna

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

5. Leik slitið

Leik, sem hefur verið aflyst, skal leika að nýju, nema móttareglur eða skipuleggjendur, ákveði annað.

8. grein - Upphof 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 eða óbeinar), vítaspyrnur, innköst, markspurnur og hornsprurnur 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 dómarí hefur stöðvað leikinn þar sem löginn 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 það muni sækja í fyrri hálfleik eða hvort það vilji taka upphafsspyrnuna.
- háð niðurstöðunni hér að ofan taka mótherjar þeirra síðan upphafsspyrnuna eða ákveða á hvort markið þeir vilji sækja í fyrri hálfleik.
- liðið sem valdi á hvort markið það vildi sækja í fyrri hálfleik 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 dómarinn gefa merki.
- telst boltinn vera kominn í leik þegar honum er sprynt og hann hreyfist greinilega.
- getur mark verið skorað rakleiðis í mark mótherjanna. Ef boltinn fer beint í mark spyrnandans er mótherjunum dæmd hornspryna.

Brot og refsiákvæði

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

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

2. Boltinn láttinn falla

Aðferð

- Boltinn er láttinn falla hjá markverði varnarliðsins í hans eigin vítateig ef, þegar leikur var stöðvaður:
 - boltinn var innan vítateigsins, eða
 - síðasta snerting leikmanns við boltann var innan vítateigsins.
- Í öllum öðrum tilvikum lætur dómarinn boltann falla hjá leikmanni úr því liði sem síðast snerti boltann á þeim stað sem hann snerti leikmann, eða utanaðkomandi einstakling (eða dýr o.s.frv.), eða eins og kveðið er á um í grein 9.1, meðlim dómarateymisins.
- Aðrir leikmann (beggja liða) verða að halda sig a.m.k. 4m frá boltanum þangað til hann er kominn í leik.

Boltinn er kominn í leik þegar hann snertir jörðina.

Brot og refsiákvæði

Boltinn er láttinn 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 láttinn er falla fer í markið áður en hann hefur snert a.m.k. tvo leikmenn skal leikur hafinn að nýju með:

- marksprynu ef hann fer í mark mótherjanna.
- hornsprynu ef hann fer í eigið mark.

9. grein - 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.
- domarinn hefur stöðvað leikinn.
- hann snertir meðlim dómarateymisins og er síðan áfram inni á vellinum og:
 - lið hefur vænlega sókn.
 - boltinn fer rakleiðis í markið, eða
 - liðið sem ekki var með boltann nær valdi á honum.

Í öllum ofangreindum tilvikum er leikur hafinn að nýju með því að domari lætur boltann falla.

2. Bolti í leik

Boltinn er annars alltaf í leik þegar hann snertir einhvern úr dómarateyminu og þegar hann hrekur af markstöng, þverslá eða hornfánastöng og er áfram inni á leikvellinum.

10. grein - Hvernig úrslit leikja ráðast

1. Mark skorað

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

Ef markvörðurinn kastar boltanum rakleiðis í mark andstæðinganna er dæmd markspyrna.

Ef dómarinn 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 útvelli.
- tvo jafna leikhluta framlengingar sem ekki mega 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 viðeigandi ákvæði knattspyrnulagana um hana. **Leikmaður sem rekinn hefur verið af leikvelli á meðan á leiknum stóð hefur ekki heimild til þáttöku; aðvaranir og áminningar sem gefnar voru í leiknum fylgja ekki með inn í vítaspyrnukeppnina.**

Framkvæmd

Áður en vítaspyrnukeppnnin hefst

- Ef önnur atriði mæla því ekki mótt (t.d. vallaraðstæður, öryggi o.s.frv.) skal dómarinn varpa hlutkesti til þess að velja markið sem sprynt skal á, en frá þeirri kvöld 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 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 ákveður úr hópi gjaldgengra leikmanna í hvaða röð þeir taka spyrnurnar. Ekki ber að tilkynna dómaranum um þá röðun.
- Ef í lok leiksins, en fyrir upphaf vítaspyrnukeppninnar 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 þáttöku í vítaspyrnukeppnnini.
- 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 leyfilega fjölda varamanna, tilgreindan varamann, en markvörðurinn sem fór út af tekur ekki frekari þátt og má ekki taka vítaspyrnu.
- Ef markvörðurinn hefur þá þegar tekið spyrnu má sá sem kemur í hans stað ekki taka spyrnu fyrr en í næstu spyrnulotu.

Á meðan á vítaspyrnukeppnnini stendur

- Aðeins hlutgengir leikmenn og dómarar mega vera 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 leikvellinum, utan víteigs á mörkum marklínunnar og víteigslínunnar.
- Hlutgengur leikmaður má skipta um stöðu við eigin markvörð.
- Spyrnan telst vera yfirlaðin 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 er honum gefið tiltal við fyrsta brot og hann síðan áminntur fyrir næsta/hæstu brot.
- Ef spyrnandinn brýtur af sér eftir að dómarinn 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 er spyrnan skráð sem ógild og spyrnandinn áminntur.

Háð neðangreindum ákvæðum skal hvort lið fyrir sig taka fimm spyrnur.

- Liðin skiptast á að taka spyrnurnar.
 - 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.
 - 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 haldað áfram þar til annað liðið hefur skorað marki meira en hitt úr jafn mörgum spyrnum.
 - 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 tið til þess að taka vítaspyrnu.

Innáskiptingar 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.
- Dómarinn skal ekki aflýsa leiknum jafnvel þó leikmönnum liðs fækki niður fyrir sjö.

11. grein - 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 þeiri stundu sem boltanum er leikið eða hann snertur af samherja (en nota skal upphaf snertingar við boltann við þetta mat), er aðeins refsáð gerist hann virkur þáttakandi 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 með því að vera greinilega fyrir í sjónlinu mótherjans, eða
 - ✓ sækja að mótherja til þess að reyna að vinna boltann, eða
 - ✓ reyna greinilega að leika bolta sem er nálægt 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

- hafa hagnað af stöðu sinni með því að leika boltanum eða trufla mótherja þegar boltinn
 - ✓ hrekkur til hans af markstönginni, þverslánni, meðlim dómarateymisins eða mótherja
 - ✓ eftir viljandi björgun mótherja.

Leikmaður í rangstöðu sem fær boltann til sín frá mótherja, sem leikur knettinum viljandi, þ.m.t. með viljandi hendi, telst ekki hafa haft hagnað af þeiri stöðu sinni, nema ef um hafi verið að ræða viljandi björgun mótherja.

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 (þ.e. „blokkerar“ mótherjann) er um refsiverða rangstöðu að ræða skv. 12. grein laganna.
- 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 refsáð 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 refsáð 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.
- hornspryrnu.

4. Brot og refsiákvæði

Ef um refsiverða rangstöðu er að ræða dæmir dómarinn 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 marklínú 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 vítateig þess. Ef leikmaðurinn yfirlagaf leikvöllinn viljandi skal hann áminntur næst þegar boltinn fer úr leik.

Sóknarmaður 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 vítateig þess, skal hann talinn vera staðsettur á marklínunni við mat á rangstöðu.

Leikmaður sem yfirgefur leikvöllinn viljandi og kemur aftur inn á án heimildar dómarans, án þess að vera daemdur í refsiverðri rangstöðu og hefur þannig af því hag, skal áminntur.

Ef sóknarmaður stendur kyrr milli markstanganna inni í markinu 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.

12. grein - 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 dómarinn telji það ógætilegt, skeyingarlaust 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).
- tækclar 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 ónærgætni í atlögu eða ef hann sýnir ekki aðgát. Ekki er þörf 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:

- leikbrotið hendi (nema markvörður innan eigin vítateigs).
- heldur mótherja.
- heftir för mótherja með snertingu.
- bítur eða hrækir til einhvers.
- hendir hlut að boltanum, mótherja eða meðlimi dómarateymisins, eða snertir boltann með hlut sem haldið er á.

Sjá ennfremur nokkur brot skv. 3. grein laganna.

Boltinn handleikinn

Við mat á leikbrotum með hendi teljast efri mörk handleggsins vera í línu við neðri mörk handarkrikans.

Það telst leikbrot ef leikmaður:

- snertir boltann viljandi með hönd/handlegg, þ.m.t. með því að hreyfa höndina/handlegginn í átt að boltanum.
- skorar rakleitt í mark mótherjanna með snertingu handarinnar/handleggins, jafnvel þó óviljandi sé (þetta á einnig við um markvörðinn).
- eftir að boltinn snerti hönd/handlegg hans eða samherja, jafnvel þó óviljandi sé, síðan strax:
 - skorar í mark mótherjanna.
 - skapar marktækifæri.
- snertir boltann með hönd/handlegg þegar:
 - höndin/handleggurinn hefur gert líkamann óeðlilega stærri.
 - höndin/handleggurinn er í yfir/út frá axlarhæð (nema leikmaðurinn leiki boltanum viljandi sem síðan snertir hönd/handlegg hans).

Ofantalin leikbrot eiga við jafnvel þó boltinn snerti hönd/handlegg leikmannsins beint af höfði eða líkama (þ.m.t. fæti) annars nálæggs leikmanns.

Að ofantöldum leikbrotum frátöldum telst það ekki til leikbrota ef boltinn snertir hönd/handlegg leikmanns:

- beint af hans eigin höfði eða líkama (þ.m.t. fæti).
- beint af höfði eða líkama (þ.m.t. fæti) annars nálægs leikmanns.
- ef höndin/handleggurinn er þétt við líkamann og gerir hann þannig ekki óeðlilega stærri.
- þegar leikmaður fellur og höndin/handleggurinn er á milli líkamans og jarðarinnar til stuðnings, en ekki þegar teygt er úr handleggnum til hliðar eða lóðrétt út frá líkamanum.

Utan eigin vítateigs gilda sömu ákvæði um markvörðinn er hann handleikur boltann og sérhvern annan leikmann. Ef markvörðurinn handleikur boltann innan eigin vítateigs þegar honum er það óheimilt er dæmd á hann óbein aukaspyrna án þess að því fylgi nokkur agarefsing. Ef brotið fellst hins vegar í því að leika boltanum öðru sinni (með eða án handarinnar/handleggsins), eftir endurræsingu leiksins og áður en boltinn snertir annan leikmann, ber að refsa markverðinum ef brot hans verður til þess að stöðva vænlegt upphlaup eða ræna mótherja eða liði hans marki eða upplögðu marktækifæri.

2. Óbein aukaspyrna

Óbein aukaspyrna er dæmd ef leikmaður:

- leikur með háskalegum hætti.
- hindrar fór 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 lögunum, 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 vítateigs:

- hefur vald á boltanum með hönd/handlegg í meira en sex sekúndur áður en hann sleppir honum frá sér.
- snertir boltann með hönd/handlegg eftir að hafa sleppt honum frá sér og áður en hann hefur snert annan leikmann.
- snertir boltann með hönd/handlegg, nema markvörðurinn hafi greinilega sprynt eða reynt að spyrna boltanum til þess að koma honum í leik eftir að:
 - ✓ samherji hefur sprynt honum viljandi til hans.
 - ✓ hafa fengið hann beint úr innkasti sem samherji tekur.

Markvörður telst hafa vald á boltanum í höndum sér þegar:

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

Þegar markvörður hefur vald á boltanum í hönd(um) 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 næurstaddur 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

Pað 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 leikvellinum, 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 þeiri stundu sem hann kemur inn á leikvöllinn til vallarskoðunar og þar til hann fer af leikvellinum í leikslok (þ.m.t. vítaspyrnukeppni).

Ef leikmaður eða forráðamaður liðs 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 leikmaðurinn eða forráðamaðurinn taki þátt í leiknum (sjá grein 3.6). Dómarinn gefur jafnframt skýrslu um annars konar misferli sem kann að eiga sér stað.

Leikmaður eða forráðamaður liðs sem gerist sekur um áminningar- eða brottrekstrarvert leikbrot, innan sem utan leikvallar, 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, leikmanni sem skipt hefur verið af leikvelli eða forráðamanni liðs gula eða rauða spjaldið.

Leikmenn, varamenn og leikmenn sem skipt hefur verið út af.

Beðið með að hefja leik að nýju til þess að sýna spjald

Þegar dómar hefur tekið ákvörðun um að áminna leikmann eða vísa honum af velli skal leikur ekki hafinn að nýju fyrr en að því ferli loknu, nema liðið sem brotið var á taki aukaspyrnuna hratt, skapi sér með því augljóst marktækifæri og dómarinn hafi ekki þá þegar hafið agarefsingaraðgerðina.

Agarefsingunni er þá komið á framfæri næst þegar leikur er stöðvaður. Ef leikbrotið fól í sér að haft var af mótherja upplagt marktækifæri er leikmaðurinn áminntur, en ef brotið truflaði hins vegar eða stöðvaði vænlegt upphlaup er leikmaðurinn ekki áminntur.

Hagnaður

Ef dómarinn beitir hagnaðarreglunni vegna brots sem hefði réttlætt áminningu/brottvísun hefði leikurinn verið stöðvaður strax, ber að beita þeiri refsingu þegar boltinn fer næst úr leik. Ef, hins vegar, brotið fólst í því að ræna mótherjana upplögðu marktækifæri, þá ber að áminna leikmanninn fyrir óíþróttamannslega framkomu, en ef brotið truflaði eða stöðvaði vænlega sókn er leikmaðurinn ekki áminntur.

Forðast ætti að beita hagnaði þegar um er að ræða alvarlega grófan leik, ofsalega framkomu eða annað áminningarvert leikbrot nema að við blasi augljóst tekifæri 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 nýju með óbeinni aukaspyrnu, nema að leikmaðurinn gerist sekur um alvarlegra leikbrot.

Ef varnarmaður byrjar að halda mótherja utan vítateigs, en heldur því áfram eftir að leikurinn hefur borist inn í teig, skal dómarinn dæma vítaspyrnu.

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 viljandi án leyfis dómara.
- að virða ekki tilskilda fjarlægð þegar hefja skal leik að nýju þegar dómar létur boltann falla, eða með hornsprunu, 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 leyfist dómara.
- óíþróttamannslega framkomu.

Þegar tvö aðskilin áminningarverð leikbrot eru framin (jafnvel hvert strax á eftir öðru), hefur það tvær áminningar í för með sér, t.d. ef leikmaður kemur inn á leikvöllinn án heimildar og gerist þar sekur um skeyingarlausa teklingu eða stöðvar vænlega sókn með broti á mótherja eða með leikbrotinu hendi, o.s.frv.

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 skeyingarleysi leikbrot sem leiðir til beinnar aukaspyrnu.
- handleikur boltann til að trufla, eða koma í veg fyrir, vænlega sókn.
- brýtur á einhvern hátt af sér til að trufla, eða koma í veg fyrir, vænlega sókn, nema þegar dómarinn 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 dómarinn 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 lögum, 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, jafnvel þó markið sé dæmt af, 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 takा innkast en eftirláta það skyndilega samherja sínum.
- tefja förlína 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 leikinn.

- taka aukaspyrnu frá röngum stað til þess 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 fremur eitthvert eftirfarandi leikbrota:

- hefur af liði mótherjanna mark eða upplagt marktækifæri með leikbrotinu hendi (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 um mark eða upplagt marktækifæri" hér neðar).
- alvarlega grófan leik.
- bítur eða hrækir að einhverjum.
- 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 að fara frá næsta nágrenni leikvallar og boðvangs.

Neitað um mark eða upplagt marktækifæri

Þegar leikmaður hefur af liði mótherjanna mark eða upplagt marktækifæri með leikbrotinu hendi 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 dómarinn 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. engin möguleiki á því að leika boltanum o.s.frv.) skal beita brottvísun (rautt spjald).

Ef leikmaður, 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 (rautt spjald) athæfi.

Hafa ber eftirfarandi í huga:

- fjarlægðinni 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 leikmaður sem reynir að vinna boltann með því að stökkva að mótherja með heiftarlegum hætti, að framan, frá hlið eða að aftan, með öðrum fæti jafnt 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, dómarateymingu, 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 sé minniháttar.

Forráðamenn liðs.

Þegar brot er framið og ekki reynist unnt að auðkenna hinn brotlega hlýtur æðsti þjálfari liðsins á boðvanginum agarefsinguna.

Tiltal

Eftirfarandi brot ættu venjulega að hafa í för með sér tiltal, en endurtekin eða frekleg ættu þau að hafa í för með sér áminningu eða brottvísun:

- að fara inn á leikvöllinn á rólegan og ekki ógnandi hátt.
- að fara ekki að beiðni meðlims dómarateymisins, t.d. hunsa fyrirmæli/beiðni aðstoðardómara eða fjórða dómara.
- minniháttar/látlaus mótmæli (í orðum eða æði) gagnvart ákvörðun.
- að fara annað slagið út fyrir boðvanginn án þess að gerast sekur um annars konar brot um leið.

Áminning

Til áminningarverðra brota teljast m.a:

- að fara augljóslega/ítrekað út fyrir mörk boðvangs liðsins.
- að tefja að lið þeirra hefji leik að nýju.
- að fara viljandi yfir í boðvang mótherjanna (ekki þó á ögrandi hátt).
- mótmæli með orðum eða æði, þ.m.t:
 - að kasta/sparka drykkjarlátum eða öðrum hlutum.
 - með látbragði/handapati sem sýnir augljósan skort á virðingu fyrir dómarateyminu, t.d. kaldhæðnislegt lófatak.
- að gefa óhóflega/ítrekað merki um rautt eða gult spjald.
- að vera með látbragð eða framkomu sem virkar á ögrandi og æsandi hátt.
- með viðvarandi óásættanlegri framkomu (þ.m.t. endurtekið tiltalsbrot).
- að sýna leiknum vanvirðingu.

Brottvísun

Til brottvísunarverðra brota teljast m.a:

- tefja að mótherjarnir geti hafið leik að nýju, t.d. með því að halda boltanum, sparka honum í burtu, hindra för leikmanns.
- að yfirgefa boðvanginn viljandi í þeim tilgangi að:
 - mótmæla eða kvarta við meðlim dómarateymisins.
 - hegða sér með ögrandi eða æsandi hætti.
- að fara yfir í boðvang mótherjanna með ögrandi eða æsandi hætti.
- að kasta/sparka hlut viljandi inn á leikvöllinn.
- að fara inn á leikvöllinn til að:
 - bjóða meðlim dómarateymisins byrginn (þ.m.t. í hálfleik og í leikslok).
 - trufla leikinn, mótherja eða meðlim dómarateymisins.
- líkamleg eða árásargjörn hegðun (þ.m.t. að hrækja eða bíta) gagnvart leikmanni mótherjanna, varamanni, forráðamanni, dómarateyminu, áhorfanda eða sérhverjum öðrum einstaklingi (t.d. boltakrakka, öryggis- eða mótsfulltrúa o.s.frv.).
- að hljóta tvær áminningar í sama leiknum.
- að nota særandi, móðgandi eða svívirðilegt orðbragð og/eða látbragð.
- að nota óheimilan rafrænan eða samskiptabúnað og/eða hegða sér með ósæmilegum hætti eftir að hafa nýtt sér rafrænan eða samskiptabúnað.
- ofsaleg framkoma.

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

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

- skeytingarlaust - áminna viðkomandi fyrir óþróttamannslega 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 líkamlega af sér innan leikvallar gegn:

- mótherja - óbein eða bein aukaspyrna eða vítaspyrna.
- samherja, varamanni eða leikmanni sem skipt hefur verið eða vísað út af, forráðamanni liðs eða dómarateyminu - bein aukaspyrna eða vítaspyrna.
- sérhverjum öðrum - með því að láta boltann falla.

Refsa skal fyrir öll munnleg brot með óbeinni aukaspyrnu.

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 beinna aukaspyrnu sé það framið innan vítateigs þess brotlega.

Ef brot er framið utan leikvallar af leikmanni gegn leikmanni, varamanni, leikmanni sem skipt hefur verið út af eða forráðamanni liðs brotlega leikmannsins, er leikur hafinn að nýju með óbeinni aukaspyrnu á þeirri útlínu vallarins sem er næst brotstaðnum.

Ef leikmaður snertir boltann með hlut sem hann heldur á í hendi sér (skó, legghlíf o.s.frv.) er leikur hafinn að nýju með beinni aukaspyrnu (eða vítaspyrnu).

Ef leikmaður sem er innan eða utan leikvallar kastar eða sparkar hlut (öðrum en leikboltanum) að mótherja, eða kastar eða sparkar hlut (þ.m.t. bolta) að varamanni, leikmanni sem hefur verið skipt eða vísað út af, eða forráðamanni liðs mótherjanna, eða að meðlimi dómarateymisins eða að leikboltanum, 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 á útlínu vallarins næst þeim stað sem brotið átti sér stað. 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 truflí 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.

13. grein - Aukaspyrnur

1. Tvenns konar aukaspyrnur

Beinar og óbeinar aukaspyrnur er dæmdar liði mótherja leikmanns, varamanns, leikmanns sem skipt hefur verið eða rekinn út af eða forráðamanns liðs, sem gerist sekur um brot á knattspyrnulögunum.

Óbein aukaspyrna - merkjagjöf

Dómarinn gefur óbeina aukaspyrnu 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, farið úr leik eða augljóst sé að mark verði ekki skorað beint úr spyrnunni.

Endurtaka skal óbeina aukaspyrnu ef dómarinn vanrækir að gefa til kynna að aukaspyrnana sé óbein og boltanum síðan sprynt rakleitt í markið.

Boltinn fer í markið

- ef boltinn fer rakleitt í mark mótherjanna úr beinni aukaspyrnu er dæmt mark.
- ef boltinn fer rakleitt í mark mótherjanna úr óbeinni aukaspyrnu er dæmd markspyrna.
- ef boltinn fer rakleitt í eigið mark úr beinni eða óbeinni aukaspyrnu er dæmd hornspryrna.

2. Framkvæmd

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

- óbeinar aukaspyrnur, sem dæmdar eru sóknarliðinu innan markteigs mótherjanna, en þær skal taka frá þeim hluta markteigslínu sem liggur samsíða marklínú, á þeim stað sem næstur er brotstað.
- aukaspyrnur 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, skal taka frá þeim stað sem boltinn var þegar leikur var stöðvaður. Ef leikmaður, hins vegar, brýtur af sér utan leikvallar er leikur hafinn að nýju með aukaspyrnu sem taka skal á útlínu vallarins næst þeim stað sem brotið átti sér stað (en sé þannig um að ræða brot sem refsa ber fyrir með beinni aukaspyrnu skal dæma vítaspryrnu ef það er innan vítateigs hins brotlega).
- þar sem knattspyrnulögin sjálf tilgreina aðra staðsetningu (sjá greinar 3, 11 og 12).

Boltinn:

- verður að vera kyrrstæður og spyrnandinn má ekki snerta boltann aftur fyrr en hann hefur snert annan leikmann.
- er kominn í leik þegar honum hefur verið sprynt og hreyfst greinilega.

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

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

Þegar stillt er upp "vegg" þriggja eða fleiri varnarmanna verða sóknarmennirnir allir að halda sig a.m.k. 1m frá veggnum þar til boltinn er kominn í leik.

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 í mótherja í þeim tilgangi að fá boltann aftur, að því gefnu að það sé hvorki gert á ógætilegan, skeytingarlausan eða heiftarlegan hátt, skal dómarinn leyfa leiknum að halda áfram.

3. Brot og refsiákvæði

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 dómarí 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 leikmaður sóknarliðsins staðsetur sig minna en 1m frá "vegg" þriggja eða fleiri leikmanna varnarliðsins þegar aukaspyrna er tekin, er dæmd óbein aukaspyrna.

Ef varnarlið 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 dómarinn leyfa leiknum að halda áfram. Ef mótherji, sem er innan vítateigsins þegar aukaspyrnana er tekin, eða fer inn í teiginn áður en boltinn er kominn í leik, snertir boltann eða reynir að vinna hann áður en hann er kominn í leik ber að endurtaka aukaspyrnuna.

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 gerist sekur um leikbrotið hendi:

- 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.

14. grein - Vítaspyrna

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

Mark má skora rakleitt úr vítaspyrnu.

1. Framkvæmd

Boltinn skal vera kyrstæður á vítapunktinum og markstangirnar, marksláin og marknetin mega ekki vera á hreyfingu.

Leikmaðurinn sem tekur vítaspyrnuna skal vera skýrt auðgreindur.

Markvörðurinn skal vera á marklínunni, til auglitis við spyrnandann, á milli markstanganna, án þess að snerta markstangirnar, -slána eða -netið, þar til boltanum hefur verið sprynt.

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 dómarinn merki um að taka megi vítaspyrnuna.

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

Þegar boltanum er sprynt verður markvörðurinn sem er til varnar að hafa a.m.k. hluta af öðrum fæti sínum á marklínunni, eða í línu við hana.

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

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

Vítaspyrnan telst yfirlaðin þegar boltinn stöðvast alveg, fer úr leik eða ef dómarinn stöðvar leikinn vegna einhverra brota á lögnum.

Bætt er við leiktímann til þess að klára töku vítaspyrnu í lok hvors hálfleiks venjulegs leiktíma eða framlengingar. Þegar bætt er við leiktímann telst vítaspyrnan yfirlaðin eftir að sprynt 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 dómarinn 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 refsiákvæði

Þegar dómarinn hefur gefið merki um að taka megi vítaspyrnu ber að taka hana strax. Sé spyrnan ekki tekin getur dómarinn ákveðið að grípa til agarefsinga áður en hann gefur á ný merki um að taka skuli spyrnuna.

Ef eitthvað af eftirtöldu á sér stað áður en boltinn er kominn í leik:

- leikmaðurinn sem tekur spyrnuna, eða samherji hans, brýtur knattspyrnulögin:
 - ef boltinn fer í markið skal spyrnan endurtekin.
 - ef boltinn fer ekki í markið stöðvar dómarinn leikinn og leikur hefst að nýju með óbeinni aukaspýrnu.
- nema ef eitthvað af eftirtöldu á sér stað, en þá ber að stöðva leikinn og hefja hann að nýju með óbeinni aukaspýrnu óháð því hvort mark sé skorað eða ekki:
- spyrnt er aftur á bak.
 - samherji auðkennds spyrnanda tekur spyrnuna, en þá áminnir dómarinn leikmanninn sem spyrnti.

- gabbspyrna eftir að atrennunni er lokið (gabbhreyfing í atrennunni er heimil), en þá áminnir dómarinn spyrnandann.
 - markvörðurinn brýtur af sér:
 - ef boltinn fer í markið er markið staðfest.
 - ef boltinn fer ekki í markið eða hrekkur af markslánni eða markstöng(unum), er spyrnan eingöngu endurtekin ef brot markvarðarins hafði greinileg áhrif á spyrnandann.
 - ef markvörðurinn verður til þess að boltinn fari ekki í markið er spyrnan endurtekin.Ef brot markvarðarins verður til þess að spyrnan sé endurtekin er honum veitt tiltal við fyrsta brot og síðan áminntur fyrir öll slík brot það sem eftir lifir leiks.
 - samherji markvarðarins brýtur af sér:
 - ef boltinn fer í markið er markið staðfest.
 - ef boltinn fer ekki í markið er spyrnan endurtekin.
 - leikmenn úr báðum liðum brjóta af sér er spyrnan endurtekin nema að annar þeirra fremji alvarlegra brot en hinn (t.d. með ólöglegri gabbspyrnu).
 - bæði markvörðurinn og spyrnandinn brjóta af sér á sama tíma er 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 leikbrotið 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 truflunin var að hálfu sóknarliðsins.
 - boltinn endurkastast út á völlinn af markverðinum, þverslánni eða markstöngunum og er síðan snertur af utanaðkomandi einstaklingi:
 - stöðvar dómarí leikinn.
 - leikur er hafinn að nýju með því að boltinn er láttinn falla á þeim stað sem hann snerti utanaðkomandi einstaklinginn.

3. Yfirlitstafla

	Niðurstaðan úr vítaspyrnunni	
	Mark	Ekki mark
Sóknarmaður fer inn í vítateiginn	Spyrnan endurtekin	Óbein aukaspyrna
Varnarmaður fer inn í vítateiginn	Mark	Spyrnan endurtekin
Leikmenn beggja liða fara inn í vítateiginn	Spyrnan endurtekin	Spyrnan endurtekin
Brot markvarðar	Mark	<p><u>Ekki varin:</u> spyrnan ekki endurtekin (nema spyrnandinn sé greinilega truflaður).</p> <p><u>Varin:</u> spyrnan endurtekin og tiltal á markvörðinn; áminning fyrir öll slík endurtekin brot</p>
Markvörður og spyrnandinn brjóta af sér á sama tíma	Óbein aukaspyrna og áminning á spyrnandann	Óbein aukaspyrna og áminning á spyrnandann
Boltanum spyrnt aftur á bak	Óbein aukaspyrna	Óbein aukaspyrna
Ólögleg gabbsspyrna	Óbein aukaspyrna og áminning á spyrnandann	Óbein aukaspyrna og áminning á spyrnanda
Rangur spyrnandi (ekki sá auðkenndi)	Óbein aukaspyrna og áminning á rangan	Óbein aukaspyrna og áminning á rangan

15. grein - 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 innkasti:

- ef boltinn fer í mark mótherjanna er markspryna dæmd.
- ef boltinn fer í mark innkastarans er hornspryna dæmd.

1. Framkvæmd

Pegar kastarinn losar sig við boltann skal hann:

- standa og snúa að leikvellinum.
- 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 þar sem boltinn fór út fyrir leikvöllinn.

Allir mótherjar verða að standa a.m.k. 2m frá þeim stað á hliðarlínunni sem taka á innkastið frá.

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 mótherjanna.

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, skeyingarlausum né heiftarlegum hætti skal dómarinn láta leikinn halda áfram.

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

2. Brot og refsiákvæði

Ef boltinn er kominn í leik og leikmaðurinn sem tók innkastið snertir boltann aftur áður en hann hefur snert annan leikmann skal dæma óbeina aukaspryrnu, en ef hann gerist sekur um leikbrotið hendi:

- skal dæma beina aukaspryrnu.
- skal dæma vítaspryrnu ef brotið átti sér stað innan vítateigs innkastarans, nema að markvörðurinn hafi kastað inn, en þá skal dæma óbeina aukaspryrnu.

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

Fyrir öll önnur brot skal innkastið tekið af leikmanni úr liði mótherjanna.

16. grein - 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 mark rakleitt úr markspyrnu, en eingöngu í mark mótherjanna. Ef boltinn fer út úr vítateignum og síðan beint í mark spyrnandans er mótherjunum dæmd hornspyrna.

1. Framkvæmd

- Boltinn skal vera kyrrstæður og sprynt frá hvaða stað sem er innan markteigs varnarliðsins.
- Boltinn er kominn í leik þegar honum hefur verið sprynt og hann hefur hreyfst greinilega.
- Mótherjar skulu vera utan vítateigs þar til boltinn er kominn í leik.

2. Brot og refsiákvæði

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 gerist sekur um leikbrotið hendi:

- 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 einhverjir mótherjar eru innan vítateigsins þegar markspyrnan er tekin af því að þeir höfðu ekki tíma til þess að koma sér þaðan, skal dómarinn leyfa leiknum að halda áfram. Ef mótherji, sem staddir er innan vítateigs þegar markspyrna er tekin, eða sem fer inn í vítateiginn áður en boltinn er kominn í leik, snertir boltann eða sækir að mótherja til þess að reyna að vinna boltann áður hann er kominn í leik, skal spyrnan endurtekin.

Ef leikmaður fer inn í vítateiginn 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.

17. grein - 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 kyrstæður og vera sprynt af leikmanni sóknarliðsins.
- Boltinn er kominn í leik þegar honum er sprynt 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 hornboganum þar til boltinn er kominn í leik.

2. Brot og refsiákvæði

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 gerist sekur um leikbrotið hendi:

- 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 lögglegum hætti, spyrnir boltanum viljandi í mótherja í þeim tilgangi að fá boltann aftur, að því gefnu að það sé hvorki gert með ógætilegum, skeyingarlausum né heiftarlegum hætti, skal dómarinn leyfa leiknum að halda áfram.

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

Orðalisti knattspyrnunnar

(Raðað eftir stafrófsröð ensku heitanna)

A

Flauta leikinn af (Abandon)

Flauta til leiksloka áður en leiknum átti að ljúka.

Viðbótartími (Additional time)

Tíma sem bætt er við í lok hvors hálfleiks vegna tafa við skiptingar, meiðsli, agarefsingar, fagnaðarláta o.s.frv.

Hagnaður (Advantage)

Dómari lætur leikinn halda áfram eftir að leikbrot hefur verið framið ef það telst vera í hag liðsins sem brotið var á.

Mat á meiðslum (Assessment of injured player)

Snögg skoðun meiðsla, sem oftast er hlutverk læknis/sjúkrabjálfara, til að ganga úr skugga um hvort leikmaðurinn þarfist meðferðar við meiðslum sínum.

Reglan um mörk á útivelli (Away goals rule)

Aðferð við að ákveða úrslit leiks/leikja þegar bæði lið hafa skorað jafnmög mörk, en mörk skoruð á útivelli telja þá tvöfalt.

B

Grimmd (Brutality)

Hegðun sem felur í sér villimennsku, miskunnarleysi eða viljandi ofbeldi.

C

Áminning (Caution)

Agarefsing sem felur í sér skýrslu til aganefndar. Áminning er gefin til kynna með því að sýna gult spjald; tvö gul spjöld í leik verða til þess að leikmanni eða forráðamanni (á leikskýrslu) er vikið af velli.

Atlaga (Challenge)

Aðgerð þar sem leikmaður berst við mótherja um boltann.

Ýta við (hrinda) mótherja „löglega“ (To charge an opponent)

Líkamleg atlaga að mótherja, oftast með öxlinni eða efri hluta handleggsins (sem haldið er þétt að líkamanum). „Öxl-í-öxl“.

‘Kælihlé’ (‘Cooling’ break)

Með velferð leikmanna og öryggi í huga geta mótareglur heimilað ‘kælihlé’ við sérstakar veðuraðstæður (hita og mikinn raka), sem að jafnaði varir í eina og hálfa til þrjár mínútur, til þess að leyfa leikmönnum að kæla sig; hér er ekki átt við svokallaðar ‘vatnspásur’.

D

Villa um fyrir (Deceive)

Tilraun til þess að villa um fyrir (plata) dómarann til þess að taka ranga ákvörðun sem er í hag „svindlarans“ eða liðs hans.

Viljandi (Deliberate)

Aðgerð sem leikmaður framkvæmdi viljandi (af ásetningi); ekki vegna ‘ósjálfráðs’ eða óviljandi viðbragðs.

Bein aukaspyrna (Direct free kick)

Aukaspyrna sem skora má rakleiðis úr í mark mótherjanna án þess að boltinn þurfi fyrst að snerta annan leikmann.

Að mati (Discretion)

Mat dómarans eða annars meðlims teymis hans sem lagt er til grundvallar ákvörðunar.

Mótmæli (Dissent)

Augljós mótmæli eða ágreiningur (í orði og/eða með látbragði) við ákvörðun dómarara eða aðstoðarmanna hans sem refsa ber fyrir með áminningu (gulu spjaldi).

Trufla (Distract)

Trufla, villa um fyrir eða draga athygli að (oftast með óheiðarlegum hætti).

‘Vatnspás’ (‘Drinks’ break)

Mótareglur geta heimilað ‘vatnspásur’ (sem vari ekki lengur en eina mínútu) svo leikmenn geti fengið aftur vökva í líkamann; hér er ekki um að ræða svökölluð ‘kælihlé’.

Boltinn látinn falla (Dropped ball)

Aðferð við að „endurræsa“ leikinn – dómarari lætur boltann falla hjá leikmanni úr liðinu sem síðast snerti boltann (nema innan vítateigs, en þá er boltinn látinn falla hjá markverðinum); boltinn telst kominn í leik um leið og hann snertir jörðina.

E

Rafrænn búnaður til mælinga á frammistöðu og staðsetningum (Electronic performance and tracking system - EPTS)

Búnaður sem skráir og greinir upplýsingar um líkamlegt ástand og lífeðlisfræðilega frammistöðu leikmanns.

Stofna öryggi mótherja í hættu (Endanger the safety of an opponent)

Skapa hættu (á meiðslum) fyrir mótherja.

Heiftarlegt (Excessive force)

Að beita meiri krafti/orku en nauðsyn krefur.

Framlenging (Extra time)

Aðferð við að ná fram úrslitum í leik þar sem tveimur (í mesta lagi) fimmtán mínútna leikhlutum er bætt við venjulegan leiktíma.

F

Gabb (Feinting)

Aðgerð sem fellst í því að villa um fyrir mótherja. Í knattspyrnulögunum eru bæði löglegar og ólöglegar aðferðir við að „gabba“ mótherja skilgreindar.

Leikvöllurinn (Field of play - Pitch)

Svæðið sem leikurinn fer fram á, afmarkað með hliðar- og marklínnum (og marknetum).

G

Marklínutækni (Goal line technology - GLT)

Rafrænn búnaður sem gefur dómaranum til kynna um leið og mark hefur verið skorað, þ.e. að boltinn hafi farið allur inn fyrir marklínuna (sbr. ákvæði 1. greinar knattspyrnulaganna þar að lútandi).

H

Brot þar sem leikmönnum er haldið (Holding offence)

Brot þar sem leikmanni er haldið á sér stað þegar snerting leikmannsins við líkama eða búnað mótherja hindrar hreyfingu hans.

Blendingsskerfi (Hybrid system)

Yfirborð leikvallar úr blendingi náttúrulegs- og gerviefnis. Slíkir vellir þarfnað sólarljóss, um þá þurfa vindar að leika og þá þarf einnig að vökva og slá.

|

Hindra (Impede)

Að tefja, loka fyrir eða koma í veg fyrir athöfn eða hreyfingu mótherja.

Óbein aukaspyrna (Indirect free kick)

Aukaspyrna sem einungis má skora úr ef annar leikmaður (sama hvors liðsins) snertir boltann eftir að honum hefur verið sprynt.

Komast inn í (Intercept)

Að koma í veg fyrir að boltinn komist á ætlaðan áfangastað.

K

Spryna (Kick)

Boltanum telst vera sprynt þegar leikmaður snertir hann með fæti sínum og/eða ökkla.

Vítaspyrnukeppni (Kicks from the penalty mark)

Aðferð við að ná fram úrslitum í leik þar sem leikmenn liðanna skiptast á um að taka vítaspyrnu þar til annað þeirra hefur skorað fleiri mörk úr sama fjölda spryna (nema við fyrstu fimm spyrnurnar ef annað liðið liðið á ekki lengur möguleika á að jafna markaskorun hins jafnvel þó það myndi skora úr öllum spyrnum sínum sem eftir eru af fyrstu fimm).

N

Óverulegt (Negligible)

Óverulegt, minniháttar.

O

Brot (Offence)

Athöfn sem brýtur í bága við Knattspyrnulöginn.

Særandi, móðgandi eða svívirðilegt orðbragða (Offensive, insulting or abusive language)

Orðbragð eða látbragð sem er dónalegt, særandi, eða virðingarlaust; sem refsa ber fyrir með brottvísun (rauðu spjaldi).

Utanaðkomandi einstaklingur/hlutur (Outside agent)

Einstaklingar sem ekki tilheyra dómarateymingu, eða eru ekki á leikskýrslunni (sem leikmaður, varamaður eða forráðamaður), eða dýr, hlutir, bygging o.s.frv.

P

Refsa (Penalise)

Refsing fellst oftast í því að dómar stöðvar leikinn og dæmir mótherjum brotlega liðsins aukaspyrnu (sjá þó ákvæði laganna um hagnað).

Leika (Play)

Athöfn leikmanns sem fellst í því að hann snerti boltann.

Leikfæri (Playing distance)

Fjarlægð frá boltanum sem gerir leikmanni kleift að snerta hann með því að teygja sig í hann með fæti/fótlegg eða uppstökki, eða í tilfelli markvarða með útréttum handlegg(jum). Fjarlægðin byggist á líkamlegri stærð viðkomandi leikmanns.

Q

Hraðtekning aukaspyrna (Quick free kick)

Aukaspyrna sem (með heimild dómarans) er tekin strax eftir að leikur hefur verið stöðvaður.

R

Skeytingarleysi (Reckless)

Sérhver aðgerð (oftast tækling eða líkamleg atlaga) leikmanns sem hirðir ekki um (eða hunsar) hættuna eða afleiðingar hennar fyrir mótherjann.

Endurræsing (Restart)

Sérhver sú aðferð sem kveðið er á um í lögunum til þess að hefja leik að nýju eftir að hann hefur verið stöðvaður.

Staðsetning við endurræsingu leiks (Restart position)

Staðsetning leikmanna við endurræsingu leiks markast af staðsetningu fóta þeirra eða sérhvers líkamshluta þeirra sem snertir jörðina, að fráskildu því sem lýst er í 11. grein laganna um rangstöðu.

S

Viðurlög (Sanction)

Agarefsing sem dómarí beitir.

Björgun (Save)

Aðgerð leikmanns við að stöðva, eða gera tilraun til að stöðva, boltann þegar hann er á leið í (eða í nálægð við) markið með því að nota einhvern hluta líkamans aðra en hendur/handleggi (nema ef um er að ræða markvörð innan eigin vítateigs).

Brottvísun (Sending-off)

Agarefsing sem fellst í því að leikmanni er gert að yfirgefa leikvöllinn það sem eftir lifir leiks fyrir að hafa gerst sekur um leikbrot sem leiðir til brottvísunar (sem gefið er til kynna með rauða spjaldinu). Ef brotið á sér stað eftir að leikurinn hefur verið flautaður á er óheimilt að láta annan leikmann taka stöðu hans. Forráðamenn liða geta einnig þurft að sæta brottvísunum.

Alvarlega grófur leikur (Serious foul play)

Tækling eða atlaga til þess að reyna að vinna boltann, en sem stofnar öryggi mótherja í hættu eða felur í sér heft eða grimmd og sem refsa ber fyrir með brottvísun (rauðu spjaldi).

Merki (Signal)

Líkamleg merkjagjöf dómarra (eða aðstoðarmanna hans) sem oftast felur í sér hreyfingu handar eða handleggs eða notkun flaggs eða flautu (sem að sjálfssögðu á einungis við um dómarann).

Uppgerð/leikaraskapur (Simulation)

Aðgerð leikmanns sem felur í sér röng/fölsk áhrif þess efnis að eitthvað hafi gerst (sem ekki gerðist) í þeim tilgangi að afla sér óréttmæts hagnaðar (sjá einnig „Villa um fyrir“).

Andi leiksins (Spirit of the game)

Meginreglur/siðfræði fótboltans sem íþróttar, en einnig í tengslum við tiltekna leiki (sjá 5. grein Knattspyrnulaganna).

Fresta tímabundið (Suspend)

Að stöðva leik tímabundið með það í huga að flauta hann á að nýju, t.d. vegna mikillar úrkomu, þrumuveðurs, alvarlegra meiðsla o.s.frv.

T

Tækling (Tackle)

Atlag til þess að reyna að ná boltanum með fæti (hvort sem um er að ræða á jörðu eða á lofti).

Leikmannalisti/leikskýrsla (Team list)

Opinber skýrsla sem þar sem birt eru nöfn leikmanna, varamanna og forráðamanna.

Forráðamaður (Team official)

Aðrir sem skráðir eru á leikskýrsluna en þeir sem teljast til leikmanna, t.d. þjálfari, sjúkrabjálfari, læknir („tækniliðið“).

Boðvangur (Technical area)

Skilgreint svæði (að sætum meðtöldum) fyrir forráðamenn liðanna til að athafna sig á (sjá nánar í 1. grein Knattspyrnulaganna).

„Tækniliðið“/liðsstjórn (Technical staff)

Einstaklingar sem skráðir eru á leikskýrslu, en ekki sem leikmenn, t.d. þjálfari, sjúkrabjálfari, læknir (sjá „Forráðamaður“)

Tímabundin brottvísun (Temporary dismissal)

Tímabundið bann leikmanns við þátttöku í næsta hluta leiksins vegna tiltekinna/allra áminningarverðra brota (með hliðsjón af mótareglum).

U

Óviðeigandi truflun (Undue interference)

Aðgerð/áhrif sem er óþörf.

Óíþróttamannsleg framkoma (Unsporting behaviour)

Ósanngjörn athöfn/hegðun, sem refsa ber fyrir með áminningu.

V

Ofsaleg framkoma (Violent conduct)

Athöfn, sem ekki telst tilraun til þess að vinna boltann, þar sem beitt er, eða reynt að beita, heift eða grimmd gagnvart mótherja, eða þar sem leikmaður slær einhvern viljandi í höfuðið eða andlitið, nema aflið sem notað er teljist óverulegt.

KNATTSPYRNUDÓMGÆSLA – Ýmis hugtök

Dómarateymi (Match official(s))

Notað um þá einstaklinga sem annast stjórnun fótboltaleikja fyrir hönd knattspyrnusambanda og/eða knattspyrnumóta sem hafa lögsögu um leikinn sem spilaður er.

Dómari (Referee)

Aðaldómarinn sem vinnur inni á sjálfum leikvellinum. Aðrir meðlimir dómarateymisins starfa undir stjórn og leiðbeiningum dómarans. Ákvarðanir dómarans eru endanlegar.

Aðrir í dómarateyminu (Other match officials)

‘Innanvallar’ dómarar (‘On-field’ match officials)

Stjórnendur knattspyrnumóta geta tilnefnt einstaklinga í teymi dómarans honum til aðstoðar:

- **Aðstoðardómari (Assistant referee)**

Dómari með flagg sem hreyfir sig eftir hliðarlínunni á öðrum helmingi vallarins sem hefur það hlutverk að aðstoða dómarann við ákvörðunartöku, sér í lagi við mat á rangstöðu og ákvarðanir um hvort dæma skuli horn- eða markspyrnu og í hvora áttina innkast skuli tekið.

- **Fjórði dómari (Fourth official)**

Hefur það hlutverk að aðstoða dómarann við ákvarðanatöku sína innan vallar sem utan, þ.t. að hafa umsjón með boðvöngum, annast innáskiptingar o.s.frv.

- **Auka-aðstoðardómari (Additional assistant referee - AAR)**

Aðstoðardómari sem staðsetur sig á marklínunni í þeim tilgangi að aðstoða dómarann, sér í lagi við atvik sem eiga sér stað innan eða við vítateiginn og „mark-ekki mark“ tilfelli.

- **Vara-aðstoðardómari (Reserve assistant referee)**

Aðstoðardómari sem kemur í stað aðstoðardómara (og, ef mótareglur heimila, í stað fjórða dómara eða auka-aðstoðardómara sem ekki reynist fær um að halda leik áfram).

‘Vídeódómarar’ (‘Video’ match officials)

Vídeo-aðstoðardómarar (VAR), eða aðstoðarmenn þeirra (AVAR), sem hjálpa dómaranum samkvæmt þeim leiðbeiningum sem er að finna í VAR-samskiptareglunum.

- **Vídeo-aðstoðardómari (Video assistant referee - VAR)**

Starfandi eða fyrrverandi dómari, tilnefndur til að aðstoða dómarann til að skoða endursýningar láta dómarann vita af „skýrum og augljósum“ mistökum, eða „alvarlegum atvikum“ sem hann missti af í þeim flokkum atvika sem reglur um það heimila.

- **Aðstoðar-vídeo-aðstoðardómari (Assistant video assistant referee - AVAR)**

Starfandi eða fyrrverandi dómari/aðstoðardómari, tilnefndur til að aðstoða vídeóaðstoðardómarann (VAR).