



Knattspyrnulögin 2025-2026

Í þessu hefti er að finna íslenska þýðingu á knattspyrnulögunum 2025-2026.

Breytingar þær sem Alþjóðanefnd knattspyrnusambanda (IFAB) gerir á knattspyrnulögunum hverju sinni taka alla jafna ekki gildi fyrr en 1. júlí 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 28. mars 2025.

Í þessu hefti er eingöngu um að ræða íslenska þýðingu á sjálfum texta laganna og því fylgja hér ekki ýmsar skýringarmyndir o.þ.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-aðstoðardómgæslu (VAR). Einnig er sleppt þeirri forskrift sem tilgreind er í inngangi knattspyrnulaganna um framkvæmd varanlegra viðbótarskiptinga vegna heilahristings, enda ákvað stjórn KSÍ að það heimildarákvæði muni ekki gilda á Íslandi á þessu keppnistímabili.

Á vef KSÍ undir flípanum "dómaramál" er einnig að finna ensku útgáfu laganna ásamt íslensku ítarefni. Sérstök athygli er vakin á nýjum leiðbeiningum sem fylgja lögunum og eru til þess ætlaðar að bæta hegðun leikmanna innan vallar og til að efla samvinnu og styrkja tengslin á milli leikmanna og dómarans.

Komi í ljós að sú íslenska þýðing sem hér birtist, eða annað íslenskt kynningarefni 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 2026-2026**, stórar sem smáar, **skyggðar með gulu yfir textann**.

Reykjavík, 11. júní 2025
Dómaranefnd KSÍ

1. grein - Leikvöllurinn

1. Yfirborð leikvalla

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

Yfirborð leikvalla úr gerviefni skal vera grænt að lit.

Þar sem notað er yfirborð úr gerviefni, hvort sem er í mótaleikjum milli landsliða á vegum sambanda innan FIFA eða í milliríkja mótaleikjum félagsliða, skal yfirborðið standast Gæðastaðal FIFA fyrir knattspyrnusvörð, nema að fenginni sérstakri undanþágu IFAB.

2. Merking leikvalla

Leikvöllurinn skal vera réttthyrndur og merktur með samfelldum línunum 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 línunum sem getið er um í 1. grein laganna. Þar sem yfirlag úr gerviefni er notað er heimilt að merkja völlinn með öðrum línunum svo fremi sem þær séu í öðrum lit og skýrt aðgreinanlegar frá þeim línunum sem merkja knattspyrnuvöllinn.

Tvær lengri útlínurnar nefnast hliðarlínur en tvær þær styttri marklínur.

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

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

Setja má merki utan leikvalla 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 dómari slíku athæfi eftirtekt á meðan á leik stendur ber honum að áminna leikmanninn fyrir óíþróttamannslega framkomu næst þegar boltinn fer úr leik.

3. Stærðir

Hliðarlínan skal vera lengri en marklínan.

Lengd (hliðarlína):	minnst	90m
	mest	120m

Lengd marklína):	minnst	45m
	mest	90m

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

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 línanna 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 línunum og marklínunni er markteigurinn.

6. Vítateigurinn

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

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

Hringbogi með 9,15m raddius frá hvorum vítapunkti er merktur utan vítateigsins.

7. Hornboginn

Hornbogi, fjórðungur úr hring með 1m raddius 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.
- mótareglur kveða á um fjölda þeirra sem leyft er að vera í boðvangi.
- þeir sem eru í boðvangi:
 - eru tilgreindir fyrir leik í samræmi við mótareglur.
 - skulu koma fram með ábyrgum hætti.
 - skulu halda sig innan marka hans nema við sérstakar kringumstæður, t.d. sjúkraþjálfari/læknir sem fer inn á leikvöllinn með leyfi dómarsins til þess að meta meiðsli leikmanns.
- aðeins einn aðili í einu má koma taktískum fyrirbætur á framfæri af boðvangi.

10. Mörk

Mark skal sett á miðju hvorrar marklínu.

Mark er gert úr tveimur lóðréttum markstöngum, jafn langt frá hornfánastöngum, og láréttri þverslá sem tengir þær saman að ofan. Markstangir og þverslá skulu vera úr viðurkenndu efni og af þeim má ekki starfa hætta. Markstangir og markslár beggja markanna verða að vera sömu lögunar, þ.e. ferhyrðar, rétthyrðar, sívalar, sporöskjulaga eða af samsetningu þeirra.

Mælt er til þess að öll mörk sem notuð eru í opinberum mótum sem falla undir lögsögu FIFA eða álfusambandanna standist kröfur Gæðastaðals FIFA fyrir knattspyrnumörk.

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 dómari lætur boltann falla. Takist ekki að gera

við þverslána skal leiknum slitið. Ekki er heimilt að nota kaðal eða annan sveigjanlegan eða hættulegan búnað í stað þverslár. Leikur er hafinn að nýju með því að boltinn er látinn falla.

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

Til öryggis

Mörk (þ.m.t. færanleg 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.

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, og/eða í heyrnartól dómarans).

Forskrift fyrir og kröfur til MLT

Ef MLT er notað í mótaleikjum ber mótshöldurum að ganga úr skugga um að kerfið (þ.m.t. sérhver hugsanleg heimiluð breyting á markrammanum eða tæknibúnaðinum í boltanum) sé í samræmi við þær kröfur sem fram koma í Gæðastöðlum FIFA fyrir MLT.

Þar sem MLT er notuð ber dómaranum að kanna virkni tæknibúnaðarins fyrir leikinn, samkvæmt þeim leiðbeiningum sem gefnar eru í prófunarhandbókinni. Ef búnaðurinn virkar ekki í samræmi við kröfur prófunarhandbókarinnar er dómaranum óheimilt að nota MLT og skal hann tilkynna það til viðeigandi yfirvalda.

12. Viðskiptaauglýsingar

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

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

- 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 leikvöllinum, 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 mótaleikjum sem skipulagðir eru á vegum FIFA og álfusambandanna skulu standast kröfur og bera eina af áletrunum Gæðastaðals FIFA fyrir bolta.

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 hlotið samþykki IFAB.

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

Í opinberum mótaleikjum sem skipulagðir eru á vegum FIFA, álfusambandanna eða meðlimasambandanna eru engar viðskiptaauglýsingar 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 látinn falla.

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

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

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

3. Aukaboltar

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

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 mót

Að hámarki fimm skiptingar eru heimilar í leikjum sem leiknir eru í opinberum mótum skv. ákvörðun FIFA, álfusambandsins eða aðildarsambandsins. Í mótum karla og kvenna þar sem í hlut eiga meistaraflokkar félaga í efstu deild eða A-landslið, geta mótareglur heimilað allt að fimm skiptingar þar sem hvort lið má: Mótareglur skulu kveða á um:

- nota þrjár leikstöðvanir til skiptinganna *.
- einnig nota leikhléið til skiptinganna.

** Ef bæði lið gera skiptingar á sama tíma telur það sem leikstöðvun til skiptinga hjá báðum liðum. Fleiri en ein skipting (og óskir um það) hjá sama liði í sömu leikstöðvuninni telst sem ein nýtt leikstöðvun til skiptinga.*

Framlenging

- Hafi lið ekki nýtt hámarksfjölda skiptinga og/eða hámarksfjölda leikstöðvana til skiptinga, er því heimilt að nýta ónotaðar skiptingar, eða leikstöðvanir til skiptinga, í framlengingunni.
- Ef mótareglur heimila liðum að nota viðbótarskiptingu í framlengingunni þá má hvort lið um sig nýta eina leikstöðvun til viðbótar til skiptinganna.
- Einnig má Skipta leikmönnum inn á í hléinu fyrir upphaf framlengingarinnar og í hálfleik hennar - sem telst ekki leikstöðvun til skiptinga.

Mótareglur skulu kveða á um:

- hversu marga varamenn megi tilnefna, frá þremur upp í fimmtán 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 fimmtán 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.
- dómari sé látinn vita fyrir leikinn.

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

Endurteknar skiptingar

Endurteknar skiptingar eru einungis heimilar í knattspyrnu barna, unglunga, öldunga og fatlaðra (allrar grasrótar/afþreyingar knattspyrnu), háð ákvörðun viðkomandi aðildarsambands, álfusambands eða FIFA.

Varanlegar viðbótarskiptingar vegna heilahristings

Mótshöldurum er heimilt að ákveða að nota varanlegar viðbótarskiptingar vegna heilahristings í samræmi við þá forskrift sem tilgreind er inngangi knattspyrnulaganna.

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 miðlínuna.
- 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 þeirri stundu, telst sá sem fór af velli til leikmanna sem skipt hefur verið út af og varamaðurinn til leikmanna og er honum heimilt að setja leik í gang (taka innkast, hornspyrnu 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 látinn vita áður en skiptin fara fram.
- skiptin fari fram þegar leikur hefur verið stöðvaður.

5. Brot og refsíákvæði

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

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

Ef leikmannaskipti fara fram í hálfleik, eða fyrir upphaf framlengingar, ber að klára þetta ferli fyrir upphafsspyrnu leikhlutans. Ef dómarinn er ekki látinn vita af skiptingunni er leikmanninum engu að síður heimilt að leika áfram án þess að komi til nokkurrar agarefsingar á leikvöllinum. 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 vítaspyrnukeppni.

Ef önnur brot eru framin á þessari lagagrein:

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

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

7. Viðbótareinstaklingar inni á leikvöllum

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

Ef forráðamaður liðs, varamaður, leikmaður sem hefur verið skipt eða rekinn út af, eða utanaðkomandi aðili (eitthvað óviðkomandi leiknum) fer inn á leikvöllinn skal dómarinn:

- einungis stöðva leikinn ef um truflun á leiknum er að ræða.
- láta fjarlægja viðkomandi af leikvöllum 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 (einhverju óviðkomandi leiknum), 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 línur vallarins í leikrænni aðgerð, telst ekki hafa gerst brotlegur.

9. Mark skorað með viðbótareinstakling innan leikvallar

Ef dómariinn gerir sér grein fyrir því, áður en hann hefur hafið leik að nýju, að viðbótareinstaklingur hafi verið inni á vellinum þegar markið var skorað, og að sá hafi haft áhrif á leikinn:

- skal dómariinn ekki dæma markið gilt ef viðbótareinstaklingurinn var:
 - ✓ leikmaður, varamaður, leikmaður sem hafði verið skipt eða rekinn út af, eða forráðamaður liðsins sem skoraði markið; leikur er hafinn að nýju með beinni aukaspyrnu frá þeim stað sem viðbótareinstaklingurinn var.
 - ✓ utanaðkomandi aðili (eitthvað óviðkomandi leiknum) 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 dómariinn dæma markið gilt ef viðbótareinstaklingurinn var:
 - ✓ leikmaður, varamaður, leikmaður sem hafði verið skipt eða rekinn út af, eða forráðamaður liðsins sem fékk á sig markið.
 - ✓ utanaðkomandi aðili (eitthvað óviðkomandi leiknum) sem truflaði ekki leikinn.

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

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

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

Dómaranum ber að tilkynna um atvikið til viðkomandi yfirvalda.

10. Fyrirliði

Hvert lið skal skipað fyrirliða innanvallar sem ber fyrirliðaband. Fyrirliðinn hefur hvorki sérstaka stöðu né nýtur neinna forréttinda, en hann ber hins vegar vissa ábyrgð á hegðun liðsins.

Mótshöldurum er heimilt að innleiða “Einungis fyrirliðinn” ákvæðin sem er að finna í sérstökum leiðbeiningum með lögnum þar að lútandi.

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 dómariinn skipa leikmanninum að:

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

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

2. Skyldubúnaður

Skyldubúnaður leikmanns samanstendur af eftirfarandi aðskildum hlutum:

- peysu eða skyrtu með ermum.
- stuttbuxum.
- sokkum – vafningar eða annað efni sem notað er utan á sokkana verður að vera sama litar og sá hluti sokkana sem það er notað á eða hylur.
- legghlífum – þær skulu gerðar úr hentugu efni og vera nógu stórar til að þær veiti hæfilega vernd og vera huldar algjörlega með sokkunum. Leikmennirnir bera sjálfir ábyrgð á stærð og gæðum legghlífa sinna.
- skóbúnaði.

Fyrirliðinn skal bera fyrirliðaband sem viðkomandi mótshaldari útvegar eða samþykkir, eða einlitt fyrirliðaband með áletruninni „captain“ eða bókstafnum „C“, eða þýðingu á því, sem einnig skal vera einlitt.

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

3. Litir

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

Undirskyrtur skulu vera:

- einlitar í sama lit og meginlitur peysuermanna.
- eða
- marglitar/mynstraðar nákvæmlega eins og peysuermin.

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

4. Annar búnaður

Hættulaus hlífðarbúnaður, svo sem hanskar höfuðhlífar, andlitsgrímur, hné- og handleggshlífar, gerður úr mjúku, léttbólstruðu efni, er heimill svo og markmannshúfur og íþróttagleraugu. Markvörðum er heimilt að klæðast síðum æfingabuxum.

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/þjálfunar ástæðum, en þá einungis með litlum lófatölvum eða öðrum þráðlausum búnaði (t.d. míkrofón, heymartólum, 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)

Þar sem leikmenn bera á sér tæknibúnað sem tengist rafrænum frammistöðu- og staðsetningarbúnaði (EPTS) í opinberum mótaleikjum skipulögðum undir lögsögu FIFA, álfusambandanna eða knattspyrnusambanda aðildarþjóðanna, ber mótshaldaranum að ganga úr skugga um að tækjabúnaðurinn sem tengdur er búningum leikmannanna sé ekki hættulegur og að hann standist þær kröfur sem gerðar eru til búnaðar sem leikmenn mega bera á sér til mælinga á frammistöðu og staðsetningum samkvæmt Gæðastaðli FIFA fyrir EPTS-búnað.

Þar sem framkvæmdaaðili leiksins eða mótshaldari 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 mótum séu áreiðanlegar og nákvæmar.

Gæðastaðall FIFA fyrir EPTS styður mótshaldara í því samþykktarferli sem ganga þarf í gegnum til þess að fá áreiðanleika og nákvæmni EPTS-búnaðarins staðfestan.

5. Slagorð, yfirlýsingar, tákn, auglýsingar

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

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 knattspyrnuíþróttinni, háttvísi og heiðarleika, auk auglýsinga í samræmi við mótareglur, eða reglugerðir knattspyrnusambandanna, álfusambandanna eða FIFA.
 - staðreyndir um leikinn: félögin, dagsetning, mót/viðburður, 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 táknin komi einungis fram á fyrirliðabandinu.

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 aðgerð/verknað.
- að haga sér með ögrandi, niðrandi eða æsandi hætti.

Slagorð, yfirlýsingar eða tákn sem falla undir þessar skilgreiningar eru óheimil.

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

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

Þegar minnst er mikilvægra þjóðlegra eða alþjóðlegra atburða, ber að hafa vandlega í huga áhrif þess á viðkvæmar tilfinningar liðs mótherjanna (þ.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. Mælt er til þess að leyst verði úr ágreiningi tengdum slagorðum, yfirlýsingum eða táknum fyrir upphaf leiks/móts.

6. Brot og refsíákvæði

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 dómari 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 dómars

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

2. Ákvarðanir dómars

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

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

Dómarinn getur ekki breytt úrskurði sínum 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 leikvöllum eða hafi hann aflýst 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 leikvöllum, 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-samskiptareglanna) 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 dómars 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 tímavörður, 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 sekúnda.

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 mótareglur heimila, til að vísa leikmönnum tímabundið af leikvelli, allt frá því að hann kemur inn á völlinn við upphaf leiks

þar til að leik er lokið, þ.m.t. í hálfleik og á meðan á framlengingu eða vítaspyrnukeppni stendur.

- Dómarinn grípur til aðgerða gagnvart forráðamönnum liða sem ekki haga sér með ábyrgum hætti og 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. boðvanginum. Ef ekki reynist unnt að auðkenna hinn brotlega mun aðalþjálfarinn sem er á boðvanginum á þeirri stundu hljóta refsinguna. Gerist meðlimur sjúkrateymis sekur um brottrekstrarvert athæfi er honum engu að síður heimilt að vera áfram á bekknum 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 lítillaga meiddur.
- Dómarinn stöðvar leik ef leikmaður er alvarlega meiddur og tryggir að hann sé færður af leikvöllinum. Ekki er heimilt að meðhöndla meiðsli leikmanns inni á leikvöllinum og leikmaðurinn má eingöngu koma aftur inn á eftir að leikur hefur verið hafinn að nýju. Ef boltinn er í leik er honum eingöngu heimilt að koma inn á frá hliðarlínunum 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 skolið saman og þarfnast aðhlynningar.
- ✓ leikmenn sama liðs hafa skolið saman og þarfnast 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 leikvöllinum.
- ✓ 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 dómarsins, sem hefur fullvissað sig um að blæðingin hafi verið stöðvuð og að ekkert blóð sé að finna á búnaði leikmannsins.
- Hafi dómarinn heimilað læknum og/eða börumönnum að koma inn á leikvöllinn verður leikmaðurinn að yfirgefa völlinn á börunum eða fótgangandi. Áminna ber leikmenn sem ekki fara eftir þessum fyrirmælum fyrir óþróttamannslega 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 knattspyrnulögunum, skal dómari hefja leik að nýju með því að láta boltann falla.

Utanaðkomandi truflun

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

6. Merkjagjöf dómara

Dómari telur niður síðustu fimm sekúndurnar af þeim átta sem markvörðurinn hefur til þess að halda valdi á boltanum með höndum/handleggjum sínum.

(Sjá ýmsar skýringarmyndir um merkjagjöf dómara 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 einhversrar 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 fjölmiðla) að vera í næsta nágrenni leikvallarins.
- sérhver önnur ákvörðun sem hann kann að taka samkvæmt knattspyrnulögunum eða í samræmi við hlutverk hans samkvæmt ákvæðum reglna eða reglugerða FIFA, álfusambands, meðlimasambands eða mótareglna, 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 dómara við stjórn leiksins í samræmi við knattspyrnulögin, en lokaákvörðunina er alltaf dómara að taka.

Dómarinn, aðstoðardómarnir, fjórði dómari, auka-aðstoðardómarnir og vara-aðstoðardómari teljast til “innanvallar” dómarateymisins (VAR og AVAR, en um hlutverk þeirra er ekki fjallað í þessari íslensku útgáfu laganna, teljast til „utanvallar“ dómarateymisins).

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

Hinir í “innanvallar” dómarateyminu aðstoða dómara við leikbrot og yfirsjónir þegar þeir hafa betra sjónarhorn en dómari og þeim ber að gefa skýrslu til viðeigandi yfirvalda um alvarleg misferli eða önnur atvik sem eiga sér stað utan sjónmáls dómara og hinna í teyminu. Þeim ber að upplýsa dómara og hina í teyminu hyggist þeir gefa slíka skýrslu.

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

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

1. Aðstoðardómarnir

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 spynt þegar vítaspyrta er tekin og hvort að boltinn fer yfir marklínuna. Ef auka-aðstoðardómari starfa við leikinn skal aðstoðardómari taka sér stöðu í línu við vítapunktinn.

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

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

2. Fjórði dómari

Hlutverk fjórða dómara innifelur einnig að:

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

3. Auka-aðstoðardómarnir

Auka-aðstoðardómarnir 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 spyrrt þegar vítaspyrna er tekin og hvort að boltinn fer yfir marklínuna.

4. Vara-aðstoðardómarinn

Vara-aðstoðardómari getur tekið við af aðstoðardómara, fjórða dómara eða auka-aðstoðardómara sem reynist ófær um að halda leik áfram, og hann má ennfremur aðstoða dómarann með sama hætti og hinir í „innanvallar“ dómarateyminu.

MERKJAGJÖF AÐSTOÐARDÓMARA (sjá skýringamyndir í ensku útgáfu laganna)

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

7. grein - Leiktíminn

1. Leikhlutar

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

2. Leikhlé

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

3. Viðbótartími

Dómarinn skal bæta við í hvorum hálfleik fyrir sig öllum leiktíma 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 mótareglum, t.d. "drykkjarhlé" (sem ekki skulu vara lengur en eina mínútu) og "kælihlé" (sem vara skulu frá 90 sekúndum til 3ja mínútna).
- fagnaðarláta (mörkum fagnað).
- annarra ástæðna, þ.m.t. verulegra tafa á því að leikur sé hafinn að nýju (t.d. vegna truflunar utanaðkomandi aðila/einhvers óviðkomandi leiknum).

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 vítaspyrnunni er lokið.

5. Leik slitið

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

8. grein - Upphaf leiks og leikur hafinn að nýju

Upphafsspyrma 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), vítaspurnur, innköst, markspurnur og hornspurnur eru aðrar aðferðir við að hefja leik að nýju (sjá 13. - 17. grein). Að láta boltann falla er aðferð til þess að hefja leik að nýju eftir að dómari hefur stöðvað leikinn þar sem lögin gera ekki ráð fyrir einni ofangreindra aðferða við að hefja leikinn að nýju.

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

1. Upphafsspyrna

Aðferð:

- dómariinn varpar hlutkesti og liðið sem vinnur það 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 dómariinn gefa merki.
- telst boltinn vera kominn í leik þegar honum er spynt og hann hreyfist greinilega.
- getur mark verið skorað rakleiðis í mark mótherjanna. Ef boltinn fer beint í mark spyrnandans er mótherjunum dæmd hornspyrna.

Brot og refsíákvæði

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 látinn falla

Aðferð

- Ef, þegar leikur var stöðvaður:
 - boltinn var innan vítateigs, lætur dómariinn boltann falla hjá markverði varnarliðsins í vítateig þess.
 - boltinn var utan vítateigs, lætur dómariinn boltann falla hjá leikmanni liðsins sem hefur vald á, eða hefði að mati dómarsins augljóslega náð valdi á, boltanum; annars er hann látinn falla hjá leikmanni liðsins sem síðast snerti hann. Boltinn er látinn falla á þeim stað sem hann var þegar leikur var stöðvaður.
- Aðrir leikmenn (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 refsíákvæði

Boltinn er látinn falla á ný ef hann:

- snertir leikmann áður en hann nemur við jörð.

- fer út fyrir leikvöllinn eftir að hafa numið við jörð, án þess að snerta leikmann.

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

- markspyrnu ef hann fer í mark mótherjanna.
- hornspyrnu 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.
- dómariinn hefur stöðvað leikinn.
- hann snertir meðlim dómarateymisins og er síðan áfram inni á vellinum og:
 - lið hefur vænlega sókn, eða
 - boltinn fer rakið 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 dómari lætur boltann falla.

2. Bolti í leik

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

Ef ásetningur þeirra er ekki sá að trufla leikinn með óheiðarlegum hætti skal einungis dæmd óbein aukaspyrna án viðlagðrar agarefsingar á forráðamann liðs, varamann, leikmann sem skipt hefur verið eða vísað af leikvelli, eða leikmann sem er tímabundið utan leikvallar (meiddur, að laga búnað sinn o.s.frv.) sem snertir boltann á meðan hann er ennþá í leik, en er augljóslega á leið út af.

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 í aðdraganda þess brotið knattspyrnulögin.

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

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

2. Sigurvegari

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

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

- reglunni um mörk á útivelli.
- 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 þátttöku; aðvaranir og áminningar sem gefnar voru leikmönnum og forráðamönnum liðanna í leiknum fylgja ekki með inn í vítaspyrnukeppnina.

Framkvæmd

Áður en vítaspyrnukeppnin hefst

- Ef önnur atriði mæla því ekki mót (t.d. vallaraðstæður, öryggi o.s.frv.) skal dómariinn varpa hlutkesti til þess að velja markið sem spynt skal á, en frá þeirri kvöð má einungis víkja af öryggissjónarmiðum eða ef markið eða yfirborð vallarins verður ónothæft.
- Dómariinn 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 dómara vita um nöfn og númer þeirra leikmanna sem undanskildir eru. Sérhver undanskilinn leikmaður er óhlutgengur til þátttöku í vítaspyrnukeppninni.
- 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 vítaspyrnukeppninni stendur

- Aðeins hlutgengir leikmenn og dómarar mega vera innan leikvallar.
- Allir hlutgengir leikmenn skulu vera innan miðjuhringsins, nema leikmaðurinn sem tekur spyrnuna

og markverðirnir tveir.

- Markvörðurinn, sem er samherji spyrmandans, skal vera á leikvellinum, utan vítateigs á mörkum marklínunnar og vítateigslínunnar.
- Hlutgengur leikmaður má skipta um stöðu við eigin markvörð.
- Spyrnan telst vera yfirstaðin þegar boltinn hættir að hreyfast, fer úr leik eða ef dómariinn stöðvar leik vegna hvers konar brota á lögunum. Spyrnandiinn má ekki leika boltanum öðru sinni.
- Dómariinn 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/næstu brot.
- Ef spyrnandiinn brýtur af sér eftir að dómariinn hefur gefið merki um að taka skuli spyrnuna telst spyrnan ómerk (skráð sem „ekki mark“) og skal spyrnandiinn áminntur (gult spjald).
- Ef bæði markvörðurinn og spyrnandiinn brjóta af sér á sama tíma er spyrnan skráð sem ógild og spyrnandiinn 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 haldið 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 tíð til þess að taka vítaspyrnu.

Innáskiptingar og brottrekstrar á meðan á vítaspyrnukeppni stendur.

- Heimilt er að áminna, eða vísa af leikvelli, leikmanni, varamanni, leikmanni sem skipt hefur verið út af eða forráðamanni liðs.
- 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.
- Dómariinn 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 teljast efri mörk handleggsins vera í línu við neðri mörk handarkrikans.

Leikmaður er ekki í rangstöðu ef hann er samsíða:

- næst aftasta mótherja eða
- tveimur öftustu mótherjum.

2. Refsiverð rangstaða

Leikmanni, sem er í rangstöðu á þeirri stundu sem boltanum er leikið eða hann snertur af samherja (en nota skal upphaf snertingar við boltann við þetta mat, **nema þegar markvörður kastar boltanum, en þá skal nota loka snertingarinnar**), er aðeins refsað gerist hann virkur þátttakandi í leiknum með því að:

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

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

*Leikmaður telst "leika bolta viljandi" (að viljandi hendi undanskilinni) þegar hann hefur stjórn á boltanum og á kost á því að:

- senda boltann á samherja;
- Ná valdi á boltanum; eða
- hreinsa boltanum í burtu (t.d. með því að spyrna eða skalla).

Ef sendingin, tilraunin til að vinna boltann fyrir sitt lið, eða hreinsun leikmannsins sem er með vald á boltanum er ónákvæm eða árangurslaus, breytir það ekki þeirri staðreynd að leikmaðurinn "lék boltanum viljandi".

Eftir því sem við á skal hafa eftirfarandi viðmið í huga sem vísbendingar um að leikmaður hafi verið með vald á boltanum og því skuli hann teljast hafa "leikið boltanum viljandi":

- Boltinn kom langt að og leikmaðurinn hafði greinilega sjónar á honum.
- Boltinn var ekki á miklum hraða.

- Stefna boltans var ekki óvænt.
- Leikmaðurinn hafði tíma til þess að samræma líkhamshreyfingar sínar, þ.e. ekki var um að ræða ósjálfræða teygingu eða stökk, eða hreyfingu sem veitti honum takmarkaða snertingu/stjórn.
- Auðveldara er að leika bolta sem hreyfist eftir jörðinni en bolta á lofti/flugi.

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

Í aðstæðum þar sem:

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

3. Ekki refsiverð rangstæða

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

- markspyrnu.
- innkasti.
- hornspyrnu.

4. Brot og refsíákvæði

Ef um refsiverða rangstöðu er að ræða dæmir dómarið 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 telst vera staðsettur á eigin marklínu eða hliðarlínu hvað varðar mat á rangstöðu allt þar til boltinn fer næst úr leik eða þangað til varnarliðið hefur leikið boltanum í átt að miðlínunni og hann er kominn út fyrir vítateig þess. Ef leikmaðurinn yfirgaf leikvöllinn viljandi skal hann áminntur næst þegar boltinn fer úr leik.

Sóknarmanni er heimilt að stíga út fyrir leikvöllinn, eða dvelja utan hans, til þess að teljast ekki virkur þátttakandi. Ef leikmaðurinn kemur aftur inn á leikvöllinn frá marklínunni og gerist virkur þátttakandi áður en leikur er næst stöðvaður, eða ef varnarliðið hefur leikið boltanum í átt að miðlínunni og hann er kominn út fyrir vítateig þess, telst hann vera staðsettur á marklínunni við mat á rangstöðu. Leikmaður sem yfirgefur leikvöllinn viljandi og kemur aftur inn á án heimildar dómars, án þess að vera dæmdur 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 aukaspurnur og vítaspurnur geta einungis verið dæmdar fyrir brot sem framin eru þegar boltinn er í leik.

1. Bein aukaspurn

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

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

Ef leikbrot felur í sér líkamlega snertingu ber að dæma beina aukaspurnu eða vítaspurnu.

- 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 aukaspurn 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 að einhverjum sem er á leikskýrslunni eða meðlim dómarateymisins.
- hendir hlut að boltanum, mótherja eða meðlimi dómarateymisins, eða snertir boltann með hlut sem haldið er á.

Sjá enn fremur nokkur brot skv. 3. grein laganna.

Boltinn handleikinn

Við mat á leikbrotum með hendi teljast efri mörk handleggisins vera í línu við neðri mörk handarkrikans. Ekki skal meta sérhverja snertingu handar/handleggis leikmanns við boltann sem leikbrot.

Það telst leikbrot ef leikmaður:

- snertir boltann viljandi með hönd/handlegg, t.d. með því að hreyfa höndina/handlegginn í átt að boltanum.
- snertir boltann með hönd/handlegg þegar hún/hann hefur gert líkamann óeðlilega stærri. Leikmaður telst hafa gert líkamann óeðlilega stærri þegar staða handarinnar/handleggisins er ekki afleiðing af, eða réttlæt看leg með, hreyfingum líkama hans í þessu sérstaka tilfelli. Með því að hafa höndina/handlegginn í slíkri stöðu er leikmaðurinn að taka áhættuna á því að fá boltann í höndina/handlegginn og vera refsað fyrir það.
- skorar í mark mótherjanna:
 - rakleitt með snertingu handarinnar/handleggisins, jafnvel þó óviljandi sé (þetta á einnig við um markvörðinn).
 - strax eftir að boltinn snerti hönd/handlegg hans, jafnvel þó óviljandi sé.

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 aukaspurn án þess að því fylgi nokkur agarefsing. Ef brotið fellst hins vegar í því

að leika boltanum öðru sinni (með eða án handarinnar/handleggisins), 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 för mótherja, án þess að um sé að ræða líkamlega snertingu.
- gerist sekur um mótmæli, notar særandi, móðgandi eða svívirðilegt orðbragð og/eða aðgerð(ir)/verknað(i) 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.
- hefur frumkvæði að viljandi bragði til þess að komast í kringum lögin við það að leika boltanum til markvarðarins (þ.m.t. úr aukaspyrnu eða markspyrnu), með höfði, brjósti, hné o.s.frv., óháð því hvort markvörðurinn snerti boltann með höndunum. Markverðinum er refsað ef hann er sá sem hefur frumkvæðið að hinu viljandi bragði.
- fremur eitthvert annað leikbrot, sem ekki er talið upp í lögnum, 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:

- 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 spyrnt, eða reynt að spyrna, boltanum til þess að koma honum í leik eftir að:
 - ✓ samherji hefur spyrnt honum viljandi til hans.
 - ✓ hafa fengið hann beint úr innkasti sem samherji tekur.

Markvörður telst hafa vald á boltanum í hönd(um) sér þegar:

- boltinn er milli handa hans eða milli handar og einhvers annars snertiflatar (t.d. jarðar eða eigin líkama) eða með því að snerta hann með 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.

Að leika með háskalegum hætti

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

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

Að hindra framrás mótherja án snertingar

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

Allir leikmenn eiga rétt á sinni stöðu inni á 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. Hornspyrna

Dæma skal hornspyrnu ef markvörður innan eigin vítateigs hefur vald á boltanum í hönd(um)/handlegg(jum) sér í meira en átta sekúndur áður en hann kemur honum í leik. Markvörður

telst hafa vald á boltanum í með hönd(um)/handlegg(jum) sér þegar:

- boltinn er á milli handa/handleggja hans eða á milli handa(r)/handlegg(s)ja og einhvers snertiflatar (t.d. jarðar, eigin líkama).
- hann heldur á boltanum í lóf(a)um sér með útréttum handleggjum.
- hann slær honum niður eða hendir honum upp.

Dómarinn metur hvenær markvörðurinn telst hafa vald á boltanum og hvenær átta sekúndurnar byrja, auk þess sem hann mun með auðsýnilegum hætti telja niður síðustu fimm sekúndurnar með uppréttum handlegg.

Þegar markvörður hefur vald á boltanum í hönd(um)/handleggjum sér er óheimilt að gera atlögu að honum.

4. Agarefsingar

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

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 dómari hefur tekið ákvörðun um að áminna leikmann eða vísa honum af velli skal leikur ekki hafinn að nýju fyrr en að því ferli loknu, nema liðið sem brotið var á taki aukaspymuna hratt, skapi sér með því greinilegt 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 þeirri 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 tækifæri til að skora mark. Dómarinn verður að vísa leikmanninum af leikvelli næst þegar boltinn fer úr leik, en ef leikmaðurinn leikur boltanum, sækir að eða truflar mótherja ber dómara að stöðva leikinn, vísa leikmanninum af leikvelli og hefja leik að nýju með óbeinni aukaspymu, 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 vítaspymu.

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 dómari lætur boltann falla, eða með hornspyrnu, aukaspyrnu eða innkasti.
- að brjóta knattspyrnulögin ítrekað (fjöldi brota eða mynstur brota er ekki tilgreint í þessu sambandi).
- óíþróttamannslega framkomu.

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

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

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 skeytingarlausu tæklingu 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, þ.m.t. 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 (sjá 3. grein laganna).
- fremur af skeytingarleysi leikbrot sem leiðir til beinnar aukaspyrnu.
- handleikur boltann til að trufla, eða koma í veg fyrir, vænlega sókn, nema þar sem dómariinn dæmir vítaskyrnu vegna leikbrots sem er fyrir óviljandi hendi.
- hefur af liði mótherjanna mark eða upplagt marktækifæri þar sem dómariinn dæmir vítaskyrnu vegna leikbrots sem er fyrir óviljandi hendi.
- brýtur á einhvern hátt af sér til að trufla, eða koma í veg fyrir, vænlega sókn, nema þegar dómariinn dæmir vítaskyrnu á leikbrot þar sem um var að ræða heiðarlega tilraun til þess að leika boltanum, eða sækja að mótherja til að reyna að vinna boltann.
- hefur af mótherja upplagt marktækifæri með broti sem fól í sér heiðarlega tilraun til þess að leika boltanum, eða sækja að mótherja til að reyna að vinna boltann, en þar sem dómariinn dæmir vítaskyrnu.
- 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.
- hefur frumkvæði að viljandi bragði við það að leika boltanum til markvarðarins (þ.m.t. úr aukaspyrnu, eða markspyrnu), með höfði, brjósti, hné o.s.frv. til þess að komast í kringum lögin, óháð því hvort markvörðurinn snertir boltann með höndunum eða ekki. Markvörðurinn er áminntur ef hann er sá sem hefur frumkvæðið að hinu viljandi bragði.
- 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 taka innkast en eftirláta það skyndilega samherja sínum.
- tefja för sína af leikvelli við leikmannaskipti.
- vera óeðlilega lengi að hefja leik að nýju (við töku aukaspyrnu o.s.frv.).
- spyrna eða bera boltann burtu, eða storka til átaka með því að snerta boltann viljandi eftir að dómari hefur stöðvað 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 því að handleika boltann viljandi (á ekki við um markvörð innan eigin vítateigs).
- hefur af liði mótherjanna mark eða upplagt marktækifæri með leikbroti sem er fyrir óviljandi hendi utan 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 aðgerð(ir)/verknað(i).
- 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 nágreppi leikvallar og boðvangs.

Neitað um mark eða upplagt marktækifæri (RUPL)

Þegar leikmaður gerist sekur um brot gegn mótherja innan eigin vítateigs og hefur þannig af mótherjanum upplagt marktækifæri og dómariinn dæmir vítaskyrnu, ber að áminna leikmanninn ef brotið fól í sér heiðarlega tilraun til þess að leika boltanum, eða atlögu að mótherja til að reyna að vinna boltann. Í öllum öðrum tilfellum (t.d. sé mótherja haldið, í hann togað eða honum hrint, sem sagt engin möguleiki sé á því að leika boltanum o.s.frv.) skal hinum brotlega leikmanni vísað af velli (rautt spjald).

Þegar leikmaður hefur af liði mótherjanna mark eða upplagt marktækifæri með því að handleika boltann viljandi ber að senda hann af leikvelli óháð því hvar brotið átti sér stað (nema þegar um er að ræða markvörð innan eigin vítateigs).

Þegar leikmaður hefur af liði mótherjanna mark eða upplagt marktækifæri vegna leikbrots sem er fyrir óviljandi hendi þar sem dómariinn dæmir vítaskyrnu er sá brotlegi áminntur.

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

Hafa ber eftirfarandi í huga:

- fjarlægðina milli brotstaðar og marksins.

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

Alvarlega grófur leikur

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

Sérhver 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, forráðamanni liðs, dómarateyminu, áhorfanda eða sérhverjum öðrum, óháð því hvort snerting verði eða ekki.

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

Forráðamenn liðs.

Þegar brot er framið af einhverjum á boðvanginum (varamanni, leikmanni sem skipt hefur verið eða rekinn út af, eða forráðamanni liðs) 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 aðgerð/verknaði sem sýnir augljósan skort á virðingu fyrir meðlim(um) dómarateymisins, t.d. kaldhæðnislegu lófataki.
- 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. endurtekin 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 birginn (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 aðgerð/verknað.
- 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 dómara að grípa til viðeigandi agarefsinga:

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

5. 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.

Refsa skal fyrir öll munnleg brot með óbeinni aukaspyrnu.

Ef dómari stöðvar leik vegna brots sem leikmaður fremur, innan sem utan leikvallar, gegn utanaðkomandi einstaklingi (einhverju óviðkomandi leiknum), er leikur hafinn að nýju með því að láta boltann falla, nema óbein aukaspyrna sé dæmd fyrir að yfirgefa leikvöllinn án leyfis dómara. Óbeina aukaspyrnan skal tekin frá þeim stað á útlínunum vallarins þar sem leikmaðurinn yfirgaf leikvöllinn.

Ef, þegar boltinn er í leik:

- leikmaður gerist brotlegur gegn meðlim úr dómarateyminu eða mótherja, varamanni, leikmanni sem skipt hefur verið eða vísað út af, eða forráðamanni liðs utan leikvallar, eða
- varamaður, leikmaður sem skipt hefur verið eða vísað út af, eða forráðamaður liðs brýtur gegn eða truflar mótherja eða meðlim dómarateymisins utan leikvallar,

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

Ef 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 trufla 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 - Aukaspurnur

1. Tvenns konar aukaspurnur

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

Óbein aukaspurna - merkjagjöf

Dómarinn gefur óbeina aukaspurnu til kynna með því að rétta handlegg upp fyrir höfuð. Hann heldur handleggnum þannig uppi þar til spyrnan hefur verið tekin og boltinn hefur snert annan leikmann, farið úr leik eða augljóst sé að mark verði ekki skorað beint úr spyrnunni.

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

Boltinn fer í markið

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

2. Framkvæmd

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

- óbeinar aukaspurnur, sem dæmdar eru sóknarliðinu innan markteigs mótherjanna, en þær skal taka frá þeim hluta markteigslínu sem liggur samsíða marklínu, á þeim stað sem næstur er brotstað.
- aukaspurnur sem dæmdar eru varnarliðinu innan eigin markteigs, en þær má taka hvar sem er innan hans.
- aukaspurnur 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 aukaspurnu sem taka skal á útlínu vallarins næst þeim stað sem brotið átti sér stað (en sé þannig um að ræða brot sem refsabrot fyrir með beinni aukaspurnu skal dæma vítaspurnu ef það er innan vítateigs hins brotlega).
- þar sem knattspyrnulögin sjálf tilgreina aðra staðsetningu (sjá lagagreinar 3, 11 og 12).

Boltinn:

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

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

- a.m.k. 9,15m frá boltanum, nema þeir séu á eigin marklínu á milli markstanganna.
- utan vítateigsins þegar um er að ræða aukaspurnur 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 aukaspurnu með því að lyfta boltanum með öðrum fæti eða báðum samtímis.

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

Ef leikmaður, sem tekur aukaspurnu 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 refsíákvæði

Ef mótherji er nær boltanum en tilskilið er þegar aukaspurna er tekin skal hún endurtekin nema mögulegt sé að beita hagnaði, en taki leikmaður aukaspurnu hratt og mótherji, sem staddur er nær boltanum en 9,15m, kemst inn í sendinguna skal dómari láta leikinn halda áfram. Hins vegar ber að áminna mótherja sem viljandi kemur í veg fyrir að aukaspurna 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 dómariinn leyfa leiknum að halda áfram. Ef mótherji, sem er innan vítateigsins þegar aukaspyrnan 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 spyrnandiinn snertir hann aftur áður en hann hefur snert annan leikmann skal dæma óbeina aukaspyrnu, en ef spyrnandiinn 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 aukaspyrna 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 kyrrstæður og skal hluti hans snerta eða slúta yfir miðju vítapunktsins.

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, þar til boltanum er spynt. Markvörðurinn má ekki trufla spyrnandann með óheiðarlegum hætti, t.d. með því að tefja töku spyrnunnar, eða snerta markstangirnar, markslána, eða marknetið.

Aðrir leikmenn en spyrnandinn og markvörðurinn skulu vera:

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

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

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

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

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

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

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

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 yfirstaðin eftir að spynt 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 dómariinn stöðvar leikinn vegna brots spyrmandans eða samherja hans. Ef leikmaður varnarliðsins (þ.m.t. markvörðurinn) brýtur af sér og vítaspyrnan fer forgörðum/er varin, er vítaspyrnan endurtekin.

2. Brot og refsíákvæði

Þegar dómariinn hefur gefið merki um að taka megí vítaspyrnu ber að taka hana strax. Sé spyrnan ekki tekin getur dómariinn 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:

- er samherja spyrmandans eingöngu refsað fyrir að fara of snemma inn í vítateiginn ef:
 - það athæfi hans hafði greinileg áhrif á markvörðinn; eða
 - leikmaðurinn sem gerði það leikur boltanum, eða sækir að mótherja til þess að reyna að vinna boltann, og skorar síðan, reynir að skora eða skapar marktækifæri.
- er samherja markvarðarins eingöngu refsað fyrir að fara of snemma inn í vítateiginn ef:

- það athæfi hans hafði greinileg áhrif á spyrnandann; eða
 - leikmaðurinn sem gerði það leikur boltanum, eða sækir að mótherja til þess að reyna að vinna boltann sem kemur í veg fyrir að mótherjarnir skori, reyni að skora eða að skapa marktækifæri.
 - leikmaðurinn sem tekur spyrnuna, eða samherji hans, brýtur knattspyrnulögin:
 - ef boltinn fer í markið skal spyrnan endurtekin.
 - ef boltinn fer ekki í markið stöðvar dómariinn leikinn og leikur hefst að nýju með óbeinni aukaspyrnu.
- nema ef eitthvað af eftirtöldu á sér stað, en þá ber að stöðva leikinn og hefja hann að nýju með óbeinni aukaspyrnu óháð því hvort mark sé skorað eða ekki:
- spyrnt er aftur á bak.
 - samherji auðkennds spyrnanda tekur spyrnuna, en þá áminnir dómariinn leikmanninn sem spyrnti.
 - gabbspyrna eftir að atrennunni er lokið (gabbhreyfing í atrennunni er heimil), en þá áminnir dómariinn 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).
- eitthvað óviðkomandi leiknum (fólk, dýr, hlutur, þak/loft o.s.frv.) snertir boltann á leið sinni fram á við:
 - er spyrnan endurtekin, nema ef boltinn er á leið í markið og truflunin kom ekki í veg fyrir að markvörðurinn eða leikmaður varnarliðsins gæti 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 einhverju óviðkomandi leiknum (fólki, dýri, hlut, þaki/lofti o.s.frv.):
 - stöðvar dómari leikinn.
 - er leikur hafinn að nýju með því að boltinn er látinn falla á þeim stað sem hann snerti það sem var óviðkomandi leiknum.

3. Yfirlitstafla

	Niðurstaðan úr vítaspýmunni	
	Mark	Ekki mark
Sóknarmaður fer inn í vítateiginn	Áhrif: spyrnan endurtekin Engin áhrif: mark	Áhrif: óbein aukaspyrna Engin áhrif: ekki endurtekin
Varnarmaður fer inn í vítateiginn	Áhrif: mark Engin áhrif: mark	Áhrif: spyrnan endurtekin Engin áhrif: ekki endurtekin
Leikmenn beggja liða fara inn í vítateiginn	Áhrif: spyrnan endurtekin Engin áhrif: mark	Áhrif: spyrnan endurtekin Engin áhrif: ekki endurtekin
Brot markvarðar	Mark	<u>Ekki varin</u> : spyrnan ekki endurtekin (nema spyrnandinn sé greinilega truflaður). <u>Varin</u> : spyrnan endurtekin og tiltal á markvörðinn; áminning fyrir öll slík endurtekin brot
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 gabbspyrna	Óbein aukaspyrna og áminning á spyrnandann	Óbein aukaspyrna og áminning á spyrnandann
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 markspyrna dæmd.
- ef boltinn fer í mark innkastarans er hornspyrna dæmd.

1. Framkvæmd

Þegar kastarinn losar sig við boltann skal hann:

- standa og snúa að leikvöllinum.
- 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, skeytingarlausum né heiftarlegum hætti skal dómariinn láta leikinn halda áfram.

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

2. Brot og refsíákvæði

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

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

Áminna ber mótherja sem truflar eða hindrar innkastarann með ólöglegum hætti (þ.m.t. ef hann færir nær þeim stað sem innkastið er tekið en 2m) fyrir óíþróttamannslega framkomu og dæma óbeina aukaspyrnu hafi innkastið þegar 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 (sjá einnig greinar 8, 10, 13 og 15).

Skora má mark rakteitt úr markspyrnu, en eingöngu í mark mótherjanna. Ef boltinn fer beint í mark spyrnandans er mótherjunum dæmd hornspyrna.

1. Framkvæmd

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

2. Brot og refsíákvæði

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 dómariinn leyfa leiknum að halda áfram. Ef mótherji, sem staddur 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 (sjá einnig málsgreinar 8, 12, 13, 15 og 16).

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

1. Framkvæmd

- Boltinn skal vera innan hornbogens sem er nær staðnum þar sem boltinn fór yfir marklínuna, eða staðsetningu markvarðarins þegar hann gerðist brotlegur.
- Boltinn skal vera kyrrstæður og vera spyrnt af leikmanni sóknarliðsins.
- Boltinn er kominn í leik þegar honum er spyrnt og hreyfist greinilega. Hann þarf ekki að fara út fyrir hornbogan.
- 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 refsíákvæði

Ef spyrnandinn snertir boltann aftur eftir að boltinn er kominn í leik, áður en hann hefur snert annan leikmann er dæmd óbein aukaspyrna, nema ef spyrnandinn 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 löglegum hætti, spyrnir boltanum viljandi í mótherja í þeim tilgangi að fá boltann aftur, að því gefnu að það sé hvorki gert með ógætilegum, skeytingarlausum né heiftarlegum hætti, skal dómariinn leyfa leiknum að halda áfram.

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

Gæðastaðall FIFA (FIFA Quality Programme - FQP)

Gæðastaðall FIFA setur miðvið, sem grundvallast á ítarlegum rannsóknum, fyrir tæki og tól, yfirborð leikvalla og tækniðferðir sem notaðar eru í knattspyrnunni. Til viðbótar ýmsum lögboðnum gæðakröfum á nokkrum sviðum notkunar, eru gefnar samræmdar leiðbeiningar á öðrum sviðum, sem mótshaldarar geta nýtt sem grundvöll fyrir frekari viðmið í sínum eigin reglugerðum.

Sjálfstæðar vottunarstofur sjá um að staðfesta virkni tækja og tóla, yfirborðs leikvalla og tækniðferða í samræmi við viðkomandi staðla. Vottunarstofurnar sem framkvæma þessar prófanir eru háðar samþykki FIFA. Eftirfarandi gæðamerki staðfesta að viðkomandi tæki og tól, yfirborð leikvalla og tækniðferðir hafi verið prófuð og vottuð samkvæmt þeim kröfum sem kveðið er á um í hverjum staðlanna fyrir sig:



FIFA Basic*

Kröfurnar fyrir prófun samkvæmt þessum staðli hafa það að markmiði að votta tæki og tól sem uppfylla grundvallarskilyrði um frammistöðu, nákvæmni, öryggi og endingu. Áherslan er fyrst og fremst á lágmarkskröfur, en þó þannig að hagkvæmnin sé tryggð til að nota megi staðalinn á öllum stigum leiksins.



FIFA Quality

Í kröfunum fyrir prófun samkvæmt þessum staðli er lögð ríkari áhersla á endingu og öryggi þessara tækja og tóla, yfirborðs leikvalla og tækniðferða en gert er í FIFA Basic staðlinum. Grundvallar frammistaða og nákvæmni er prófuð, en aðaláherslan er engu að síður lögð á að tryggja víðtæka notkun hans.



FIFA Quality Pro

Í kröfunum fyrir prófun samkvæmt þessum staðli er áhersla lögð á fyrsta flokks frammistöðu, nákvæmni og öryggi. Tæki og tól, yfirborð leikvalla og tækniðferðir sem merktar eru þessum staðli eru hannaðar fyrir hámarks frammistöðu og notkun á hæsta stigi.

Frekari upplýsingar um Gæðastaðal FIFA, mismunandi kröfur samkvæmt honum og vottuð tæki og tól, yfirborð leikvalla og tækniðferðir er að finna hér:

<https://football-technology.fifa.com>



*FIFA Basic kemur í stað International Match Standard (IMS). Knettir og yfirborð leikvalla sem hafa verið prófuð samkvæmt þessum fyrrverandi staðli eru áfram gjaldgeng til notkunar þar til vottunartímabilið rennur út.

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/sjúkraþjálfara, til að ganga úr skugga um hvort leikmaðurinn þarfnist meðferðar við meiðslum sínum.

Reglan um mörk á útivelli (Away goals rule)

Aðferð við að ákveða úrslit leiks/leikja þegar bæði lið hafa skorað jafnmörg 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 atлага að mótherja, oftast með öxlinni eða efri hluta handleggisins (sem haldið er þétt að líkamanum). „Öxl-í-öxl“.

Leikmannaskipti vegna heilahristings (Concussion substitution)

Heimild til mótshaldara til að leyfa liði að gera viðbótar skiptingu (og fá viðbótar leikstöðvun til skiptingar þar sem það á við) ef einhver leikmaður þess fær heilahristing (eða grunur reynist um það). *Sjá nánar í forskrift þeirri sem tilgreind er í inngangi knattspyrnulaganna.*

‘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 hálfu 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 dómara eða aðstoðarmanna hans sem refsar ber fyrir með áminningu (gulu spjaldi).

Trufla (Distract)

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

‘Vatnspása’ (‘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 svokölluð ‘kælihlé’.

Boltinn látinn falla (Dropped ball)

Aðferð við að hefja leik að nýju eftir að dómarinn hefur stöðvað leikinn án þess að nokkuð brot hafi verið framið, t.d. vegna meiðsla, gallaðs bolta o.s.frv. (sjá 8. grein).

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 marklínunum (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.

Blendingskerfi (Hybrid system)

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

I

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 spyrint.

Komast inn í (Intercept)

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

K

Spyrna (Kick)

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

N

Óverulegt (Negligible)

Óverulegt, minniháttar.

O

Brot (Offence)

Athöfn sem brýtur í bága við Knattspyrnulögin.

Særandi, móðgandi eða svívirðilegt orðbragð eða aðgerð/verknaður (Offensive, insulting or abusive language/action(s))

Orðbragð eða líkamleg aðgerð/verknaður sem er dónalegt, særandi, eða virðingarlaust; sem refsar ber fyrir með brottvísun (rauðu spjaldi).

Utanaðkomandi einstaklingur/hlutur (Outside agent)

Einstaklingar sem ekki tilheyra dómarateyminu, 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 dómari stöðvar leikinn og dæmir mótherjum brotlega liðsins aukaspyrnu (sjá þó ákvæði laganna um hagnað).

Vítaspyrnukeppni (Pentalties - Penalty shoot-out)

Áður „Kicks from the penalty mark“

Aðferð við að ákveða úrslit leikja þar sem liðin skiptast á um að taka vítaspyrnur þar til annað þeirra hefur skorað fleiri mörk úr jafnmörgum spyrnunum (nema ef annað þeirra getur ekki jafnað skoruð mörk hins úr fyrstu fimm spyrnunum hvors liðs, jafnvel þó það skori úr öllum spyrnunum sem það á eftir að taka).

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 handleggjum). Fjarlægðin byggist á líkamlegri stærð viðkomandi leikmanns.

Q

Hraðtekning aukaspyrna (Quick free kick)

Aukaspærna sem (með heimild dómars) er tekin strax eftir að leikur hefur verið stöðvaður.

R

Skeytingarleysi (Reckless)

Sérhver aðgerð (oftast tækling eða líkamleg atлага) 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 dómari 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 atлага til þess að reyna að vinna boltann, en sem stofnar öryggi mótherja í hættu eða felur í sér heift eða grimmd og sem refsar ber fyrir með brottvísun (rauðu spjaldi).

Peysa/skyrta (Shirt)

Fatnaður sem leikmenn klæðast á efri hluta líkamans og telst hluti af búningi liðsins. Að frátalinni lengd ermanna þá eru peysur allra leikmannanna nema markvarðarins eins, en peysur þeirra skulu aðgreina þá frá hinum leikmönnum og dómarateyminu.

Legghlífar (Shinguard)

Hlífar sem notaðar eru til að verja leggi leikmanna fyrir meiðslum. Leikmenn eru ábyrgir fyrir því að nota legghlífar sem eru gerðar úr hentugu efni og eru nægilega stórar til að veita hæfilega vernd og skulu sokkarnir hylja þær alfarið.

Merki (Signal)

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

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 Knattspyrnuleganna).

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)

Atlaga 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, sjúkraþjálfari, læknir („tækniliðið“).

Boðvangur (Technical area)

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

„Tækniliðið“/liðsstjórn (Technical staff)

Einstaklingar sem skráðir eru á leikskýrslu, en ekki sem leikmenn, t.d. þjálfari, sjúkraþjálfari, 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 refsar 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.

KNATTSPYRNUÐÓMGÆSLA – 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)

Aðaldómari 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)**

- Meðlimur dómarateymisins sem kemur í stað aðstoðardómara (og, ef mótareglur heimila, í stað fjórða dómara og/eða auka-aðstoðardómara) sem reynist ófær um að halda leik áfram og hefur jafnframt það hlutverk að aðstoða dómarann við bæði innan- og utanvallar málefni/atvik, þ.m.t. að hafa umsjón með boðvöngunum, stjórn leikmannaskipta o.s.frv.

‘Vídeódómarar’ (‘Video’ match officials)

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

- **Vídeóaðstoðardómari (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-vídeóaðstoðardómari (Assistant video assistant referee - AVAR)**

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