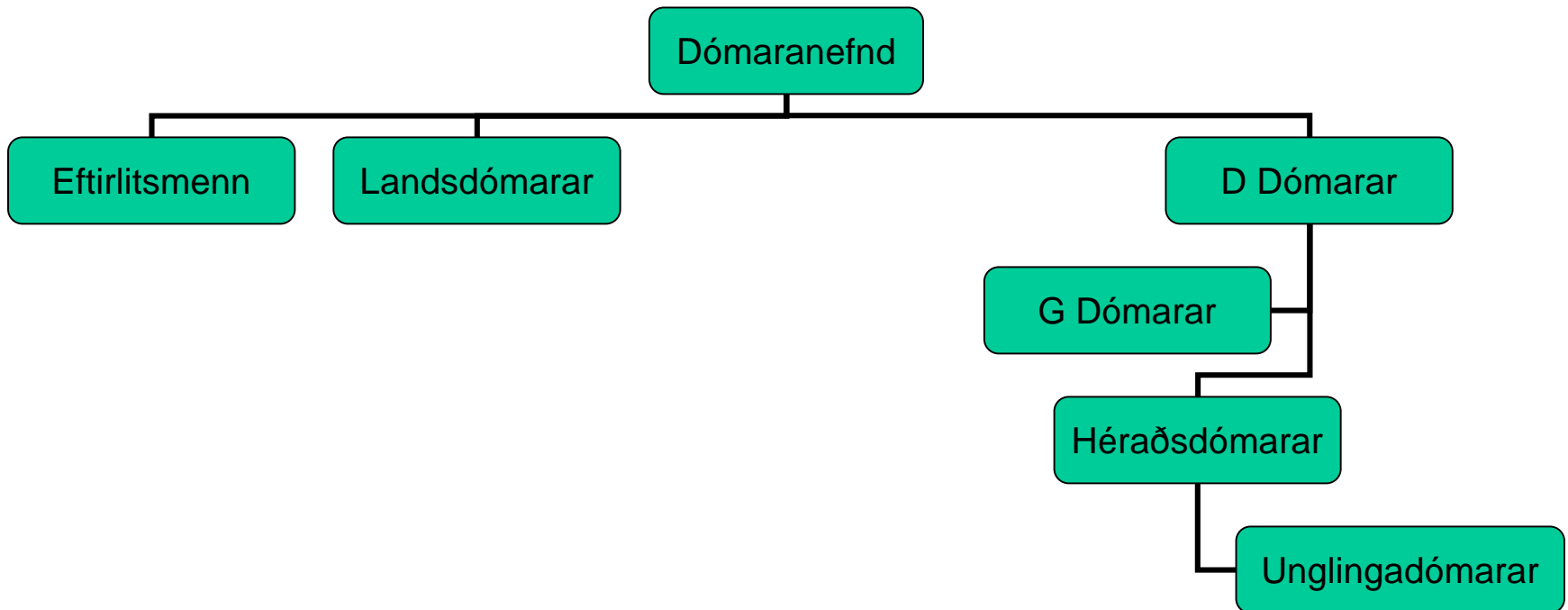


Dómaranámskeið fyrir byrjendur.



Skipurit,



Staðreyndir 2016.

- Heildarfjöldi dómara starfa: Yfir 20.000.
- Störf sem KSÍ raðaði á: 4.423.
- Stórar helgar.
Virkir dómara: 1103.
- Nýliðun: 473.

Helgi Mikael Jónasson

24. ára.

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



Bríet Bragadóttir 25 ára.

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



Þyrnar á leiðinni.

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



Umbun.

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



Greiðslur. Flokkur 1.

- » Pepsídeild karla
- » VISA-bikar karla frá 16-liða úrslitum.
- » Laun dómara: 36.500
- » Laun aðstoðardómara: 24.585
- » Laun varadómara: 11.000
- » + undirbúningur, akstur og fæði.

Greiðslur 2. fl.

- » 1. deild karla, Meistarakeppni karla,
- » VISA-bikar kvenna frá og með undanúrslitum
- » Laun dómara: 18.000
- » Laun aðstoðardómara: 13.150
- » + akstur og fæði.

Greiðsla. Flokkur 3.

- » Pepsídeild kvenna, Meistarakeppni kvenna,
- » 2. deild karla, VISA-bikar karla að 16-liða úrslitum
- » Laun dómara: 14.000
- » Laun aðstoðardómara: 8.600
- » + akstur og fæði.

Greiðslur 5. fl

- 1. deild kvenna. 2. fl.

Laun dómara	10.200 kr.
Laun aðstoðardómara	7.130 kr.
+akstur og fæði.	



Knattspyrnulögin.



Knattspyrnulögin

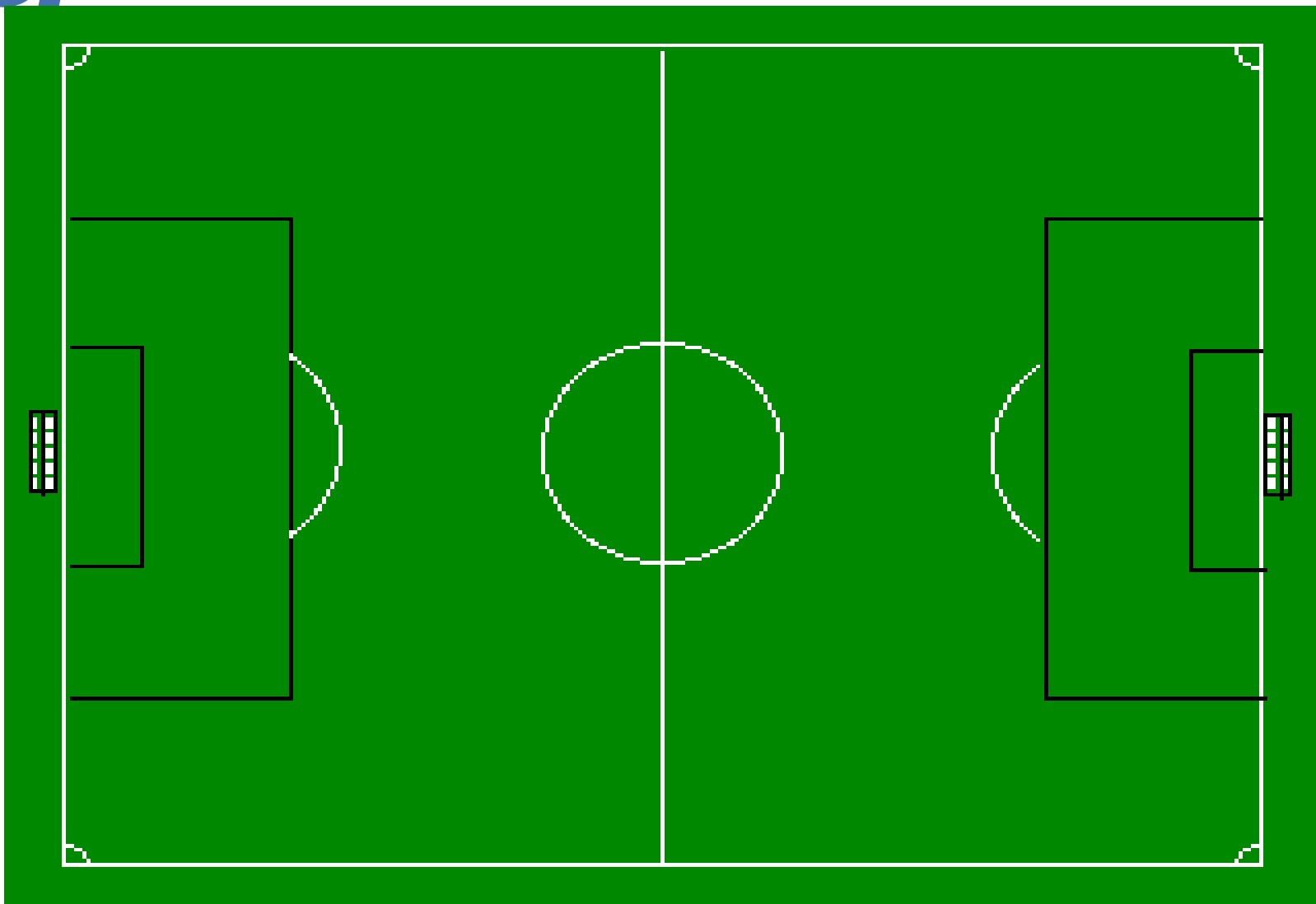
- Knattspyrnulögin.
 - » Eins í öllum löndum.
 - » Gefin út af FIFA.
- Reglugerðir.
 - » Gefnar út af KSÍ og gilda aðeins fyrir Ísland.

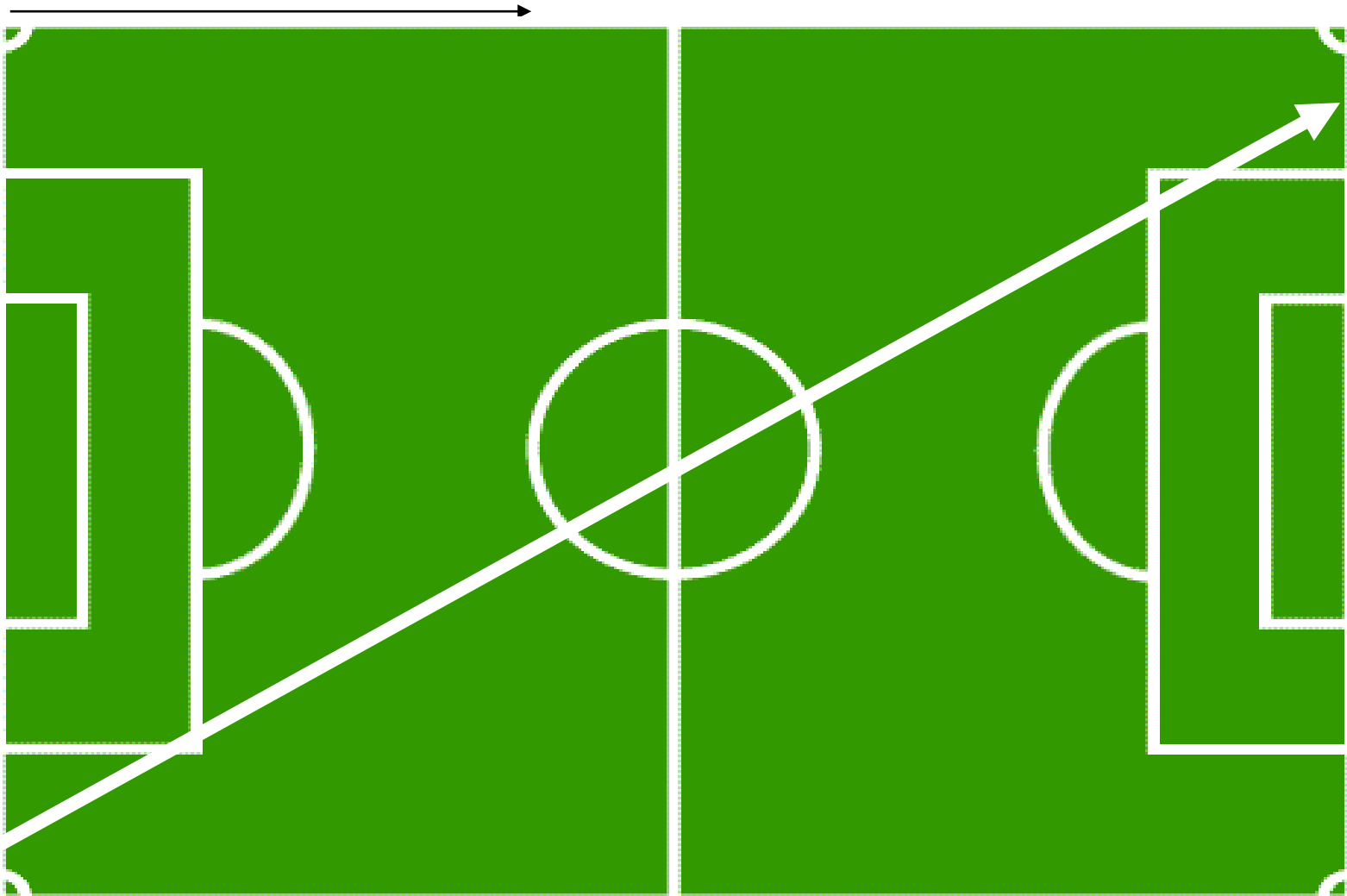
Knattspyrnulögin

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

1. Leikvöllurinn

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





2. Knötturinn

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



3. Fjöldi leikmanna

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

4. Búnaður leikmanna

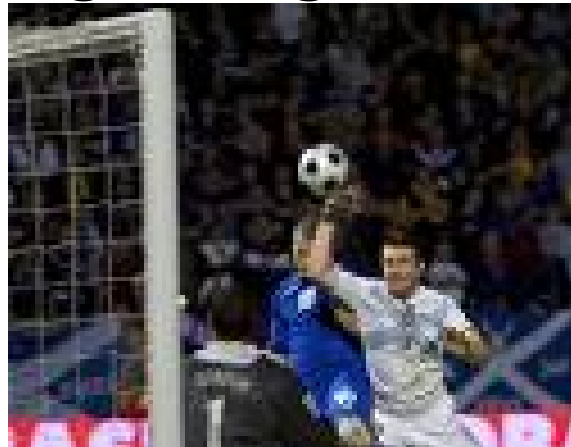
- **Öryggi:** leikmaður má ekki nota búnað eða klæðast neinu því, sem hætta gæti stafað af fyrir hann sjálfan eða aðra leikmenn. Allt af.
Spelkur: Ákvörðun dómarans á leikstað.
- **Klæðnaður: Treyja,** og **sokkar** mega ekki vera í sama lit.
 - Ef klæðst er hitabuxum innan undir skulu þær vera í sama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



Hendi.

Dómari skal hafa eftirfarandi í huga.

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



5. Dómarinn

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



Bendingar dómara.





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

8 mannabolti.

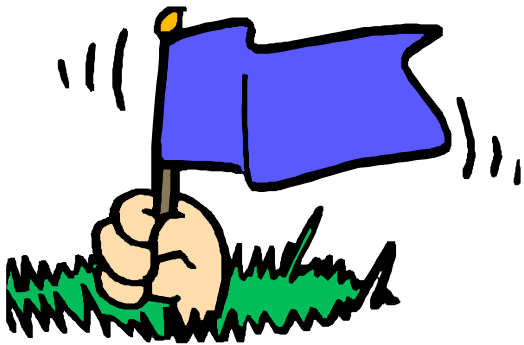
- Víti: 8 metrar frá marklínu.
- Vítateigur 10 metrar frá marklínu.
- Annar leikmaður má koma inn á þegar rekið er útaf í 5 fl. og neðar.
- Aukaspyrna: Andstæðingar skulu vera í minnst 6m fjarlægð frá knetti. Aukaspyrnur inni í teig skulu teknar á vítateignum. Engar óbeinar spyrnur.

5 mannabolti.

- Markmaður í 6. fl. og neðar má taka boltann með höndum eftir sendingu frá samherja.
- Vítaspyrnur eru teknar á vítateigslínu.

6. Aðstoðardómarinn

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

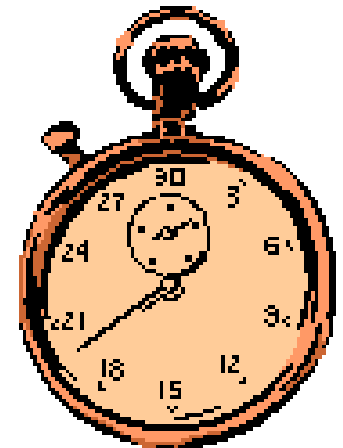


Bendingar aðstoðardómara.



7. Leiktíminn

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



8. Upphaf leiks og leikur hafinn að nýju

Upphafsspyrna:

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

Að láta knöttinn *falla er*


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

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

Hann er kominn í leik þegar hann snertir jörð.



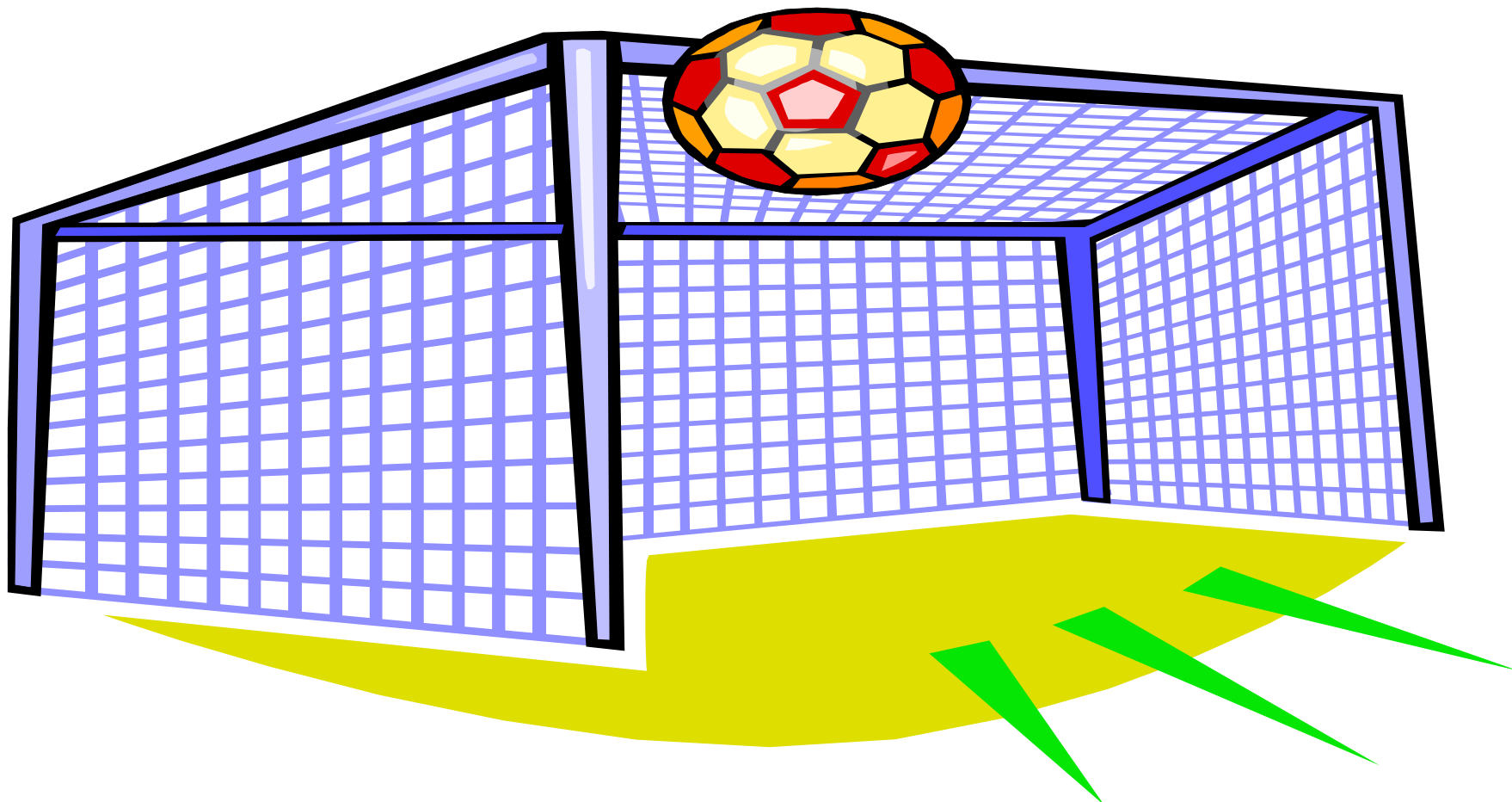
9. Knöttur í og úr leik

 **Knötturinn er úr leik:** þegar hann hefur **allur** farið yfir marklínu, hliðarlínu, hvort heldur með jörðu eða á lofti.
Einnig þegar dómari hefur stöðvað leikinn.

 **Knötturinn er annars alltaf í leik,** þar með talið þegar hann hrekkur af markstöng, þverslá eða hornfánastöng.
Einnig þegar hann hrekkur af dómara eða aðstoðardómara, þegar þeir eru inni á vellinum.



10. Hvernig mark er skorað



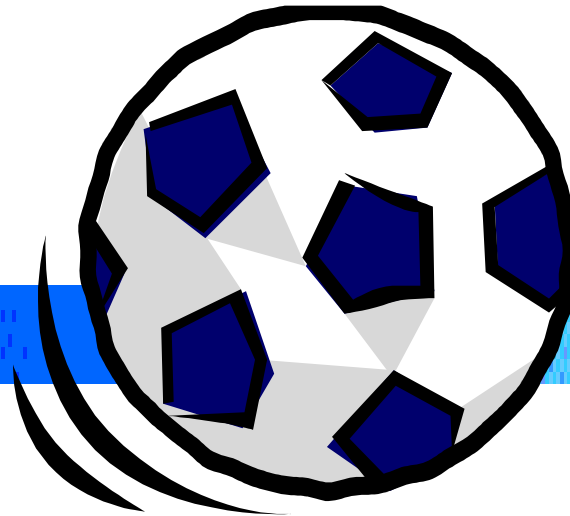
Mark



Markteigur



Mark



Markteigur

Mark



Markteigur

GÜNEY MARMARA
BESİKTAS DERNEKLER BİRLİĞİ

ÖYLE BİR



Rangstaða.



11. Rangstaða

-

Leikmanni skal aðeins refsað ef:

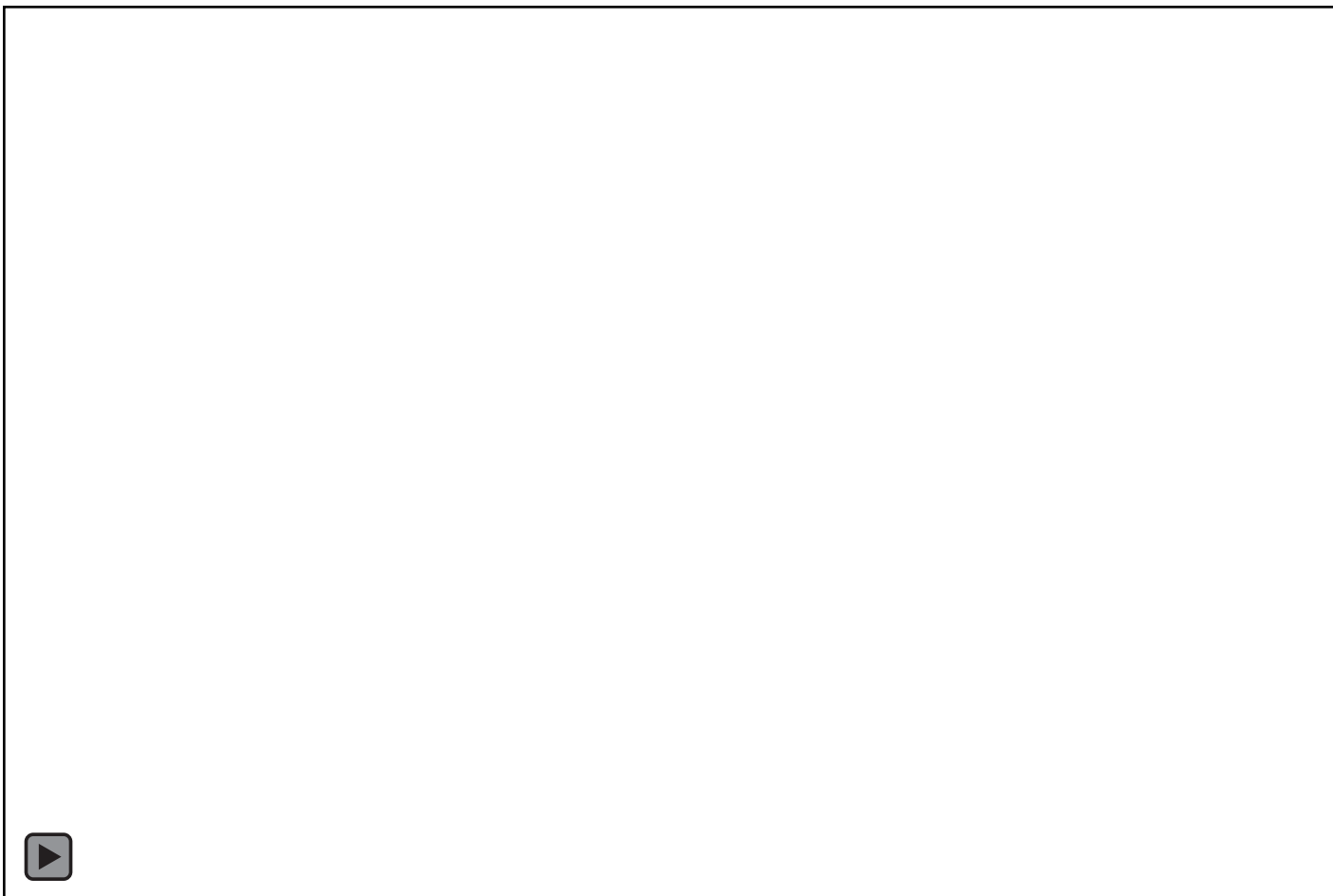
Hann hefur áhrif á leikinn, með því að trufla mótherja eða að hann hafi hagnað af staðsetningu sinni.

Það er ekki rangstaða

Ef leikmaður fær knöttinn úr markspyrnu, innkasti eða hornspyrnu.

Hann er ekki rangstæður á eigin vallarhelmingi.

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



-

**Að hafa áhif á leikinn þýðir að leika knettinum eða snerta boltann.
-að trufla mótherja þýðir að hindra hann í því að leika knettinum, hafa truflandi áhrif eða vera greinilega fyrir sjónlínu eða hreyfingarlínu mótherjans.**

12. Leikbrot og yfirsjónir

- Hér er um að ræða lang erfiðustu grein laganna.

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





Bein aukaspyrna

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





Vítaspyrna

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



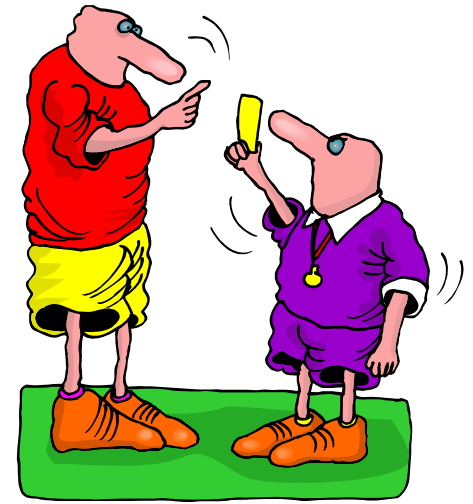
Óbein aukaspyrna

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



Áminningar

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





Brottvísanir

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



Ógætileg, gáleysisleg eða of harkaleg leikbrot.

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

Rupl.

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



13. Aukaspurnur

Beinar aukaspurnur.

Það má skora rakteitt í mark andstæðinganna úr beinni spyrnu.

Í beinni spyrnu inni í vítateig þarf að spyrna knetti út fyrir vítateig.

Óbeinar aukaspurnur.

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

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

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

14. Vítaspyrna

● Staðsetning knattar og leikmanna

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

● Dómarinn

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



● Framkvæmd

Leikmaðurinn sem tekur vítaspyrnuna skal spyrna knettinum fram á við, hann má ekki leika knettinum öðru sinni fyrr en knötturinn hefur snert annan leikmann. Knötturinn er kominn í leik, þegar honum hefur verið spynt og hann hreyfist fram á við. Ef markmaðurinn fer af marklínunni og spyrnan misferst/er endutekin ber að sýna markmanninum gula spjaldið.

Vítaspyrnukeppni

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





15. Innvarp

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

Framkvæmd:

Snúa að vellingum

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

Nota báðar hendur

Kasta knettinum úr bakstöðu og fram yfir höfuð

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

Knötturinn er í leik samstundis og hann kemur inn á leikvöllinn





16. Markspyrna

- Markspyrna er aðferð til að hefja leik að nýju
- Skora má mark rakleitt úr markspyrni, þó aðeins í mark mótherjanna.
- Spyrnuna má taka hvaðan sem er innan markteigs.
- Spyrna verður út fyrir vítateiginn svo knötturinn komist í leik.
- Spyrnandinn má ekki leika knettinum öðru sinni fyrr en knötturinn hefur snert annan leikmann.

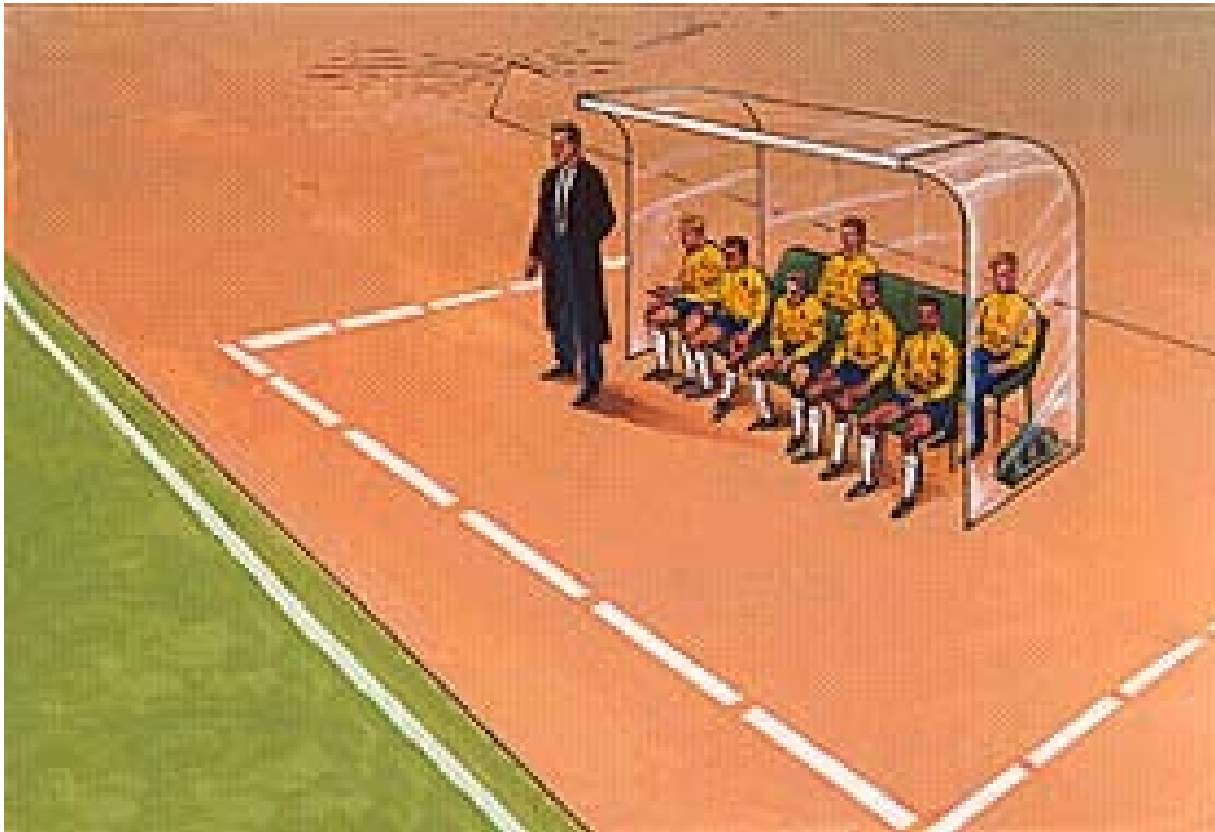


17. Hornspyrna

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

BOÐVANGURINN

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



Leikskýrsla.

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

Leikskýrsla.

tanefnd KSI
gardalsvöllur
Reykjavík

Vandið allan frágang

LEIKSKÝRSLA

Heimalið (H) Reyn
Mót Fxl. mót

Gestalið (G) Sindri
Flokkur/Dáld M. AKK 3. deild A-riðull

Leikólfur Þorbákshafnarvöllur
A-B-C lið 22.08.09 kl. 19⁰⁰

Nr	Kennitala	Nafn	Nr.	Mörk	Leikmenn	Þjálfari	Stjóri
8	100185-2107	Albert Síli Óskarsen		59			
16	160291-2069	Arnar Þri Jónsson					80
10	040280-5459	Atli Þinn Leif			43		
6	111800-5129	Ásgeir Jónsson (F)	79				80
15	190387-2169	Þjónni Árn Valdimarsson					
1	290189-3349	Guðmundur M. Sigurðsson (U)					
4	141010-2519	Jón Rópur Svavarsen			11		67
14	211081-5899	Lárus Arnur Guðmunds	47				
9	260291-3009	Arnar Skúli Allason			45		72
11	041281-5459	Arnar Arnur Þjónsson					84
3	220182-3169	Karvald Pálmarsson	28				
Varamenn							
5	290289-2079	Mattías Þjónsson					80
12	070385-2329	Arnar Sigfus Jónsson					80
17	250281-4059	Elfu Þri Bryggjarsen					84
18	160283-5989	Guðla Arnarsdóttir					67
7	200578-3049	Dem'elva Jectie					92

Nr	Kennitala	Nafn	Nr.	Mörk	Leikmenn	Þjálfari	Stjóri
1	111049-4039	Denis Cudaklija					
7	010289-2430	Óskar E. Óskarsen					
7	010278-5629	Július Fr. Valgeirsson					
10	220599-2209	Áli Arnarsson	21				85
18	110740-3439	Atli Haraldsson					21 94
9	300781-4189	Leifur Þri Cudaklija					23 85
5	230880-2589	Einar Smári Þorsteinsson					53 87
6	110168-4429	Guðmundur Jóni Valgeirsson					7+
8	260793-2769	Alex Freyr Hilmarsson					
3	130390-2609	Heiður E. Þinnarsson					79
15	260299-2279	Sindri Órn Elvarsson					85
Varamenn							
13	290991-3069	Sigfinnur Þjónsson					85
16	300992-2989	Ingi Ingólfsson					40/2 79
12	111089-3759	Leifur Þri Karsel					
11	111041-2039	Þorgerður Jónardóttir					56 51
17	060792-2679	Ólafur Albert Svavarsen					85

Liðstjórn	Stjóri
201009-3209	1 Svandís Árnardóttir
011159-2069	2 Sveinn Jónsson
290589-2079	3 Trausti Friðbergsson
251183-2019	4 Gunnar Valberg Þórhalla
100781-3359	5 Þorsteinn Víðfjörðsson
	6
	7

Liðstjórn	Stjóri
270365-2219	1 HAJRANA ČERNIČIJA
161166-2009	2 NIHAO HASEČIĆ
2509928519	3 MIRZA HASEČIĆ
	4
	5
	6
	7

*Eingöngu þar sem mótareglur heimila
 *Eingöngu þar sem mótareglur heimila
 Setjið (M) fyrir aftan markvörð/verði og (F) fyrir aftan fyrirlöa
 Nr. Underskrift fyrirlöa Ásgeir Jónsson Underskrift forráðamanns Sveinn Jónsson

*Eingöngu þar sem mótareglur heimila
 *Eingöngu þar sem mótareglur heimila
 Setjið (M) fyrir aftan markvörð/verði og (F) fyrir aftan fyrirlöa
 Nr. Underskrift fyrirlöa Einar Smári Þorsteinsson Underskrift forráðamanns Áli Arnarsson

Mörk í fyrri hálfleik H 1 G 1 Mörk í fyrri hálfleik framlengingar H _____ G _____
 Mörk í seinni hálfleik H 2 G 0 Mörk í seinni hálfleik framlengingar H _____ G _____

Úrslit Heimalið 4 Mörk í vítakeppni H _____ G _____
 Gestalið 1

Leikmaður Sindri nr. 9 meiddist í upphitun og er ill kominn inn í stöðina
 Athugasemdir Magnús Þri 2110785019 Einar Smári Þorsteinsson 081179-4079 (frækari atlaguáspáir má setja á bakhlíf frumfrit)
 Ástæðadómari 1 - Nafn og kennitala Magnús Þri 2110785019 Ástæðadómari 2 - Nafn og kennitala Einar Smári Þorsteinsson 081179-4079
 Vara-dómari/Ástæðadómari - Nafn og kennitala _____ Underskrift eftirlitsmanns og kennitala Jón Magnús Guðmundsson
 Underskrift dómara og kennitala MUNDI AD SENDA ÚRSLITIN MED SMS 171274-3700 eintak KSI

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

Leikskýrsla
 Prentað: 25.9.2011 kl.15:12



Grindavík					Fram						
Nr	Nafn	Mörk	G	R	S	Nr	Nafn	Mörk	G	R	S
1	Óskar Pétursson (M)(F)					1	Ógmundur Kristjánsson (M)				
2	Jamie Patrick McCannie					3	Kristinn Ingi Halldórsson				
7	Johann Halgason					7	Daði Guðmundsson				90 ¹⁵
10	Scott McKenna Ramsay					8	Jón Gunnar Eysteinnsson				
11	Oeri Freyr Hjaltehlán		87			9	Samuël Lee Hlén (F)				
16	Ólafur Orr Björnsson	(70)	38			11	Almar Örnarsson				
17	Magnús Þósvilginnsson	67	90 ¹²			14	Hlyou Alfr Magnússon	78			
19	Óli Baldur Þjornsson					15	Samuël Flewson				
23	Jósef Kristján Jósefsson					17	Steven Lennon				
25	Alexander Magnússon		69		88	19	Oeri Gunnarsson	25			51
28	Haukur Ingi Guðnason				55	20	Alan Lowry		72		
	Varumenn						Varumenn				
3	Ray Anthony Jónsson				80	4	Kristján Hauksson				90 ¹⁸
6	Mitchal Pospisil		82		55	10	Hjalmar Þórnarinnsson				
12	Elias Párusi Steinhósson (M)					16	Andri Jónsson				51
15	Hákon Ivar Ólafsson					25	Íen Orr Ólafsson				
18	Guðmundur Andri Björnsson					27	Daði Sigurðsson				
20	Guðmundur Egill Bergsteinnsson					29	Stefán Birgir Jóhannsson				
22	Daniel Leo Cristianson					30	Dennis Cardalija (M)				
	Líðastjórn						Líðastjórn				
	Hilgi Þingason						Þorvaldur Orlyggsson (F)				
	Hjalmar Halgertsson						Jóhann Ingi Jóhannsson				
	Leófrók Árnundarson						Birkir Kristjánsson				
	Igor Mitrović						Þóca Þórnsson				
	Guðmundur Ragnar Ragnarsen						Rócharður Daðsson				
							Rúnar Pálmarsson				
							Þurður Guðnadóttir				
	Samtals Gyl/Rauð		5	0			Samtals Gyl/Rauð	1	0		

Mörk	H	Ú	Dómarar
Fyrri hálfleikur	0	1	Dómari
Seinni hálfleikur	1	1	Aðstoðadómari 1
Þrönginging fyrri hálfleikur	--	--	Aðstoðadómari 2
Þrönginging seinni hálfleikur	--	--	Varadómari
Úrslit	1	2	Þfildisgjafi

Mörk í vinkoppri: Mörk um línskrif áttunnars og keudtölu

Undirskrift forsetis: *Óskar Þórnsson*
 Undirskrift leikstjóra: *K.R.*
 Athugasemdir:

Grindavík forseti: *[Signature]*
 Grindavík leikstjóri: *[Signature]*

Önnur námskeið í boði.

- Dómaranámskeið. ?? febrúar.
- Aðstoðardómara-námskeið. ?? mars
- Héraðsdómaranámskeið. ?? apríl

(18. grein)

Skynsemi