



Laga- breytingar 2025/26

Yfirlit lagabreytinganna

3. grein – Leikmennirnir

- Mótshaldarar hafa heimild til þess að innleiða fyrirmælin um “*Einungis fyrirliðinn*”.

5. – Dómarinn

- Merkjagjöf sem dómari notar til þess að telja niður síðustu fimm sekúndurnar af þeim átta sem markvörðurinn hefur til þess að koma boltanum í leik eftir að hafa náð valdi á honum með höndum/handleggjum sínum.

8. grein – Upphaf leiks og leikur hafinn að nýju – Boltinn látinn falla

- Ef boltinn var, þegar leikurinn var stöðvaður:
 - innan vítateigs – er boltinn látinn falla hjá markverði varnarliðsins í hans eigin vítateig.
 - utan vítateigs – er boltinn látinn falla hjá leikmanni liðsins sem hefur vald á, eða hefði að mati dómarans 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.

9. grein – Boltinn í og úr leik

- Óbein aukaspyrna er dæmd án viðlagðrar agarefsingar ef forráðamaður liðs, varamaður eða leikmaður sem skipt hefur verið eða vísað af leikvelli, eða leikmaður sem er tímabundið utan leikvallar, snertir boltann á leið hans út af og ekki var ásetningur að trufla leikinn með óheiðalegum hætti.

11. grein – Rangstaða

- Þegar markvörðurinn kastar boltanum ber að nota lok snertingar handar/handlegs hans við boltann við mat á rangstöðu.

12. grein – Leikbrot og óviðeigandi hegðun

- Ef markvörður heldur valdi á boltanum með höndum/handleggjum sínum í meira en átta sekúndur skal mótherjunum dæmd hornspyrna.

16. grein – Markspyrna og 17. – Hornspyrna

- Tilvísun í aðrar lagagreinar sem fjalla um atvik sem leiða til þess að markspyrna eða hornspyrna er dæmd.



Breytingarnar í smáatriðum

Hér á eftir fara þær breytingar sem gerðar eru í 2025/26 útgáfu knattspyrnulaganna. Við hverja breytingu er tilgreindur breytti, eða viðbótar, textinn ásamt gamla textanum til samanburðar (þar sem það á við), auk skýringar á breytingunni.

NB

Helstu breytingarnar eru undirstrikaðar í gulu.

GS = gult spjald (áminning); RS = rautt spjald (brottvísun).

3. – Leikmennirnir

10. Fyrirliði

Viðbótartexti

Hvert lið skal skipað fyrirliða innan vallar 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 lögunum þar að lútandi.

Skýring

Mótshaldarar eru hvattir til þess að innleiða “Einungis fyrirliðinn” ákvæðin til þess að bæta hegðun leikmanna innan vallar og til að efla samvinnu og styrkja tengslin á milli leikmannanna og dómarans.

5. grein – Dómarinn

6. Merkjagjöf dómara

(...)



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

8. grein – Upphaf leik og leikur hafinn að nýju

2. Boltinn látinn falla

Breyttur texti

Aðferð

- ~~Boltinn er látinn falla hjá markverði varnarliðsins í hans eigin vítateig ef þegar leikur var stöðvaður:~~
 - ~~boltinn var innan vítateigs, eða~~
 - ~~síðasta snerting leikmanns við boltann var innan vítateigsins~~
- ~~Í öllum öðrum tilvikum lætur dómarinn boltann falla hjá leikmanni úr því liði sem síðast snerti boltann á þeim stað sem hann snerti leikmann, eitthvað óviðkomandi leiknum (fólk, dýr, hlut, þak/loft o.s.frv.), eða eins og kveðið er á um í grein 9.1, meðlim dómarateymisins.~~
- Ef þegar leikur var stöðvaður:
 - boltinn var innan vítateigs, lætur dómarinn boltann falla hjá markverði varnarliðsins í vítateig þess.

- boltinn var utan vífateigs, 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.
- (...)

Skýring

Fyrir kemur að boltinn hefði augljóslega borist til liðsins sem er mótherji þess sem síðast snerti hann. Í slíkum tilfellum er sanngjarnara að boltinn sé látinn falla hjá liðinu sem hefði náð valdi á boltanum, svo fremi sem það sé dómarsins augljóst. Utan vífateigs er boltinn nú látinn falla á þeim stað sem hann var þegar leikur var stöðvaður.

9. – Boltinn í og úr leik

2. Bolti í leik

Viðbótartexti

Boltinn er annars alltaf í leik (...) og er áfram inni á leikvælinum.

Ef ásetningur þeirra er ekki sá að trufla leikinn með óheiðarlegu hætti skal einungis dæmd óbein aukaspyna án viðlagðrar agarefsingar á forráðamann liðs, varamann, leikmann sem skipt hefur verið eða vísað af leikvælli, 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.

Skýring

Fyrir kemur að t.d. þjálfari, varamaður eða leikmaður sem er tímabundið utan leikvallar snerti boltann á leið hans út af í þeim tilgangi að hjálpa til við að leikur geti hafist sem fyrst að nýju. Í slíkum tilfellum er dæmd óbein aukaspyna án viðlagðrar agarefsingar, nema að sú agarefsing sé vegna þess að viðkomandi sé ítrekað að yfirgefa boðvanginn.

11. grein – Rangstaða

2. Refsiverð rangstaða

Viðbótartexti

*Nota skal upphaf “snertingar” við boltann við þetta mat nema þegar markvörður kastar boltanum, en þá skal nota loka snertingarinnar.

Skýring

Upphaf snertingar við boltann er notað við mat á rangstöðu leikmanns. Þegar markvörður hins vegar kastar boltanum skal nota lok snertingar hans við boltann þar sem það veitir skýrari og samræmdari viðmiðunarpunkt.

12. grein – Leikbrot og óviðeigandi hegðun

2. Óbein aukaspyna

Breyttur texti

(...)

Óbein aukaspyna er dæmd ef markvörður fremur eitthvert eftirfarandi leikbrota innan eigin vífateigs:

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

~~Markvörður telst hafa vald á boltanum með hönd(um) þegar:~~

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

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

(...)

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.

Skýring

- Ef markvörður hefur vald á boltanum í hönd(um)/handlegg(jum) sér í meira en átta sekúndur mun dómarinn nú dæma hornspyrnu (í stað óbeinnar aukaspyrnu) þeim megin vallar sem er nær staðsetningu markvarðarins þegar honum er refsað. Engin agarefsing fylgir nema markvörðurinn gerist sekur um að endurtaka slík brot.
- Til að auðvelda markverðinum mun dómarinn gefa síðustu fimm sekúndurnar til kynna með uppréttum handlegg.

Ný númer koma á neðangreind lagaákvæði:

4. Agarefsingar

5. Leikur hafinn að nýju eftir leikbrot og óviðeigandi hegðun

16. grein – Markspyrna

Fyrsta málsgrein

Viðbótartexti

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).

17. grein – Hornspyrna

Fyrsta málsgrein

Viðbótartexti

Hornspyrna er dæmd þegar boltinn fer allur yfir marklínuna, með jörðu eða á lofti, eftir að hafa síðast snert leikmann liðsins sem verst, og mark er ekki skorað (sjá einnig málsgreinar 8, 12, 13, 15 og 16).

1. Framkvæmd

Viðbótartexti

Boltinn skal vera innan hornbogans sem er nær staðnum þar sem boltinn fór yfir marklínuna, eða staðsetningu markvarðarins þegar dæmt var á hann.

Orðalisti knattspyrnunnar

Boltinn látinn falla

Breyttur texti

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

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

Hagnýtar leiðbeiningar fyrir dómareymi – staðsetningar, hreyfingar og samvinna

2. Staðsetningar og samvinna

Viðbótartexti

Vítaspyrna

Aðstoðardómari skal staðsetja sig þar sem vítateigslínan kemur saman við marklínuna.

Þegar notast er við tæknina til þess að meta hvort markvörðurinn “þjófstarti” eða hvort boltinn hafi allur farið inn fyrir marklínuna (t.d. MLT eða VAR kerfið) er mælt með því að aðstoðardómari staðsetji sig á hliðarlínunni í línu við vítapunktinn (sem er rangstöðulínan), þar sem með staðsetningu hans á marklinunni skapist hætt á því að hann komist ekki aftur á réttan stað til þess að geta metið rangstöðu ef boltinn endurkastast í leik úr vítaspyrnunni. Ef aukaaðstoðardómarar starfa hins vegar við leikinn skal aukaaðstoðardómari staðsetja sig þar sem markteigslínan kemur saman við marklínuna og aðstoðardómari skal staðsetja sig í línu við vítapunktinn ~~(sem er rangstöðulínan).~~

