



KNATTSPYRNULÖGIN

2016 / 2017



Kvattspyrnulögin 2016-17

Í þessu hefti er að finna íslenska þýðingu á kvattspyrnulögunum 2016-17.

Breytingar þær sem Alþjóðanefnd kvattspyrnusambanda (IFAB) gerir á kvattspyrnulögunum hverju sinni taka alla jafna ekki gildi fyrir en 1. júní ár hvert, en að fenginni heimild IFAB tók stjórn KSÍ þá ákvörðun að nýja útgáfa laganna skyldi taka gildi á Íslandi frá og með 25. apríl þegar leikurinn í Meistarakeppni KSÍ karla fer fram.

Þar sem hin nýja útgáfa laganna var ekki reiðubúin til dreifingar frá IFAB fyrr en í byrjun apríl 2016 hefur ekki unnist tími til þess að þýða lagabókina í heild sinni yfir á íslensku. Í þessu hefti er því 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.

Þær breytingar sem nú eru gerðar í 2016-17 útgáfu kvattspyrnulaganna fela í sér umfangsmestu endurskoðun á lögunum í gjörvallri 130 ára sögu IFAB og því er gríðarlega mikilvægt að kvattspyrnuhreyfingin öll kynni sér þær af kostgæfni. Á vef KSÍ undir flípanum "dómaramál" er hægt að nálgast ensku útgáfu laganna ásamt íslensku ítarefni. Komi í ljós að sú íslenska þýðing sem hér birtist, eða annað íslenskt kynningarefni um lögin, feli í sér einhverjar misfellur eða villur í þýðingu er það enska útgáfa laganna sem gildir. Í ensku útgáfu laganna er einnig að finna nokkra mikilvæga nýja kafla sem brýnt er að kvattspyrnudómarar (og reyndar allir kvattspyrnuáhugamenn) kynni sér vel, sér í lagi kaflana um "*Details of all Law Changes*" (bls. 116-157) og "*Practical Guidelines for Match Officials*" (bls. 170-200). KSÍ vinnur nú að íslenskri þýðingu á þessum köflum.

Til áherslu eru allar breytingar frá síðustu útgáfu laganna **sem birtast hér í íslenskri útgáfu kvattspyrnulaganna 2016-17**, stórar sem smáar, skyggðar með ljósbláu yfir textann.

Reykjavík, í apríl 2016
Dómaranefnd KSÍ

1. grein - Leikvöllurinn

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

Yfirborð leikvalla úr gerviefni skal vera grænt að lit.

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

Merking leikvallar

Leikvöllurinn skal vera réttthyrndur og merktur með línunum sem ekki mega skapa neina hættu. Línurnar tilheyrja þeim svæðum sem þær afmarka.

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

Tvær lengri útlínurnar nefnast hliðarlínur en tvær þær styttri marklínur.

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

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

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

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

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 knattspyrnavöllinn.

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

Stærðir

Hliðarlínan skal vera lengri en marklínan.

Lengd (hliðarlína): minnst 90m
 mest 120m

Lengd marklína): minnst 45m
 mest 90m

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.

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.

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 radíus frá hvorum vítapunkti er merktur utan vítateigsins.

Hornbogi

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

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.

Boðvangurinn

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

- boðvangurinn samsvarar lengd svæðisins með sætunum að viðbættum 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 dómarans til þess að meta meiðsli leikmanns.
- aðeins einn aðili í einu má koma leikrænum leiðbeiningum á framfæri af boðvangi.

Mörkin

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. Lögung þeirra skal vera ferhyrnd, rétthyrnd, sívöl eða sporöskjulaga og af þeim má ekki stafa hætta fyrir leikmenn.

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

Staðsetning markstanganna á marklínunni skal vera í samræmi við skýringarmyndirnar (sjá ensku útgáfunna).

Markstangirnar tvær og þversláið 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. 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.

Marklínutækni (MLT)

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

dómarans.

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

Meginreglur fyrir MLT

- MLT á eingöngu við um marklínuna og er eingöngu notuð til þess að ganga úr skugga um hvort mark hafi verið skorað eða ekki.
- Ábendingin um að mark hafi verið skorað verður að berast strax og staðfestast sjálfkrafa innan einnar sekúndu eingöngu til dómarateymisins í gegnum MLT-kerfið (með titringi og sýnilegu merki í úr dómarsins).

Forskrift fyrir og kröfur til MLT

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

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

Hinar mismunandi útfærslur þeirra fyrirtækja sem bjóða upp á MLT þurfa að hafa hlotið staðfestingu óháðrar prófunarstofu sem sannreynt hefur nákvæmni og virkni búnaðarins í samræmi við prófunarhandbókina.

Ef MLT er notað ber dómarsinum að prófa virkni búnaðarins fyrir leikinn í samræmi við þær kröfur sem settar eru fram í "Handbók FIFA fyrir Prófun á Virkni MLT". Ef búnaðurinn virka ekki í samræmi við kröfur handbókarinnar er dómarsinum óheimilt að nota MLT og skal hann tilkynna það til viðeigandi yfirvalda.

Viðskiptaauglýsingar

Hvorki raunverulegar auglýsingar né sýndarauglýsingar eru leyfðar á leikvöllinum, á svæðinu inni í mörkunum á milli marklína og –neta, eða á boðvangi, eða innan við 1m frá **markalínunum** 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 vallarins.
- jafn langt frá marklínunni og dýpt marknetsins.
- 1m frá marknetinu.

Einkennistákn og merki

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

2. grein - Boltinn

Gæði og mál

Allir boltar skulu vera:

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

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

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

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

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

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.

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

Skipt um gallaðan bolta

Ef boltinn verður ónothæfur:

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

Ef boltinn verður ónothæfur við upphafsspyrnu, markspyrnu, hornspyrnu, vítaspyrnu eða innkast er spyrrt (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 spyrnan endurtekin.

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

Aukaboltar

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

3. grein - Leikmennirnir

Fjöldi leikmanna

Leikur fer fram milli tveggja liða, sem hvort um sig er ekki skipað fleiri en ellefu leikmenn 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.

Fjöldi skiptinga

Opinber mót

Nota má hið mesta þrjá varamenn í öllum leikjum sem leiknir eru í opinberum mótum á vegum FIFA, álfusambandanna eða meðlimasambandanna.

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

Aðrir leikir

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

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

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

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

Endurteknar skiptingar

Endurteknar skiptingar eru einungis heimilar á lægri stigum (grasrótar/afþreyingar) knattspyrnunnar, háð ákvörðun viðkomandi aðildarsambands.

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.
- leikmaðurinn, sem skiptir út af, þarf ekki endilega að yfirgefa völlinn við miðlínuna, en hann tekur ekki frekari þátt í leiknum nema í leikjum þar sem endurteknar skiptingar eru heimilar.
- ef leikmaður sem skipta á út af neitar að yfirgefa völlinn þá heldur leikurinn áfram.

Varamaðurinn má einungis koma inn á leikvöllinn:

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

Leikmannaskiptunum er lokið þegar varamaður kemur inn á leikvöllinn; frá þeirri stundu telst varamaðurinn til leikmanna en leikmaðurinn sem hann skiptir til leikmanna sem skipt hefur verið út af.

Varamanni er heimilt að setja leik í gang (taka innkast, hornspyrnu o.s.frv.), að því tilskildu að hann hafi fyrst stigið inn á leikvöllinn.

Ef leikmannaskipti fara fram í hálfleik, eða fyrir upphaf framlengingar, ber að klára þetta ferli fyrir upphafsspyrnu leikhlutans.

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

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.

Brot og refsíákvæði

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

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

Ef 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.

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.

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.

Viðbótareinstaklingar inni á leikvöllinum

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

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

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

Ef leikur er stöðvaður og truflunin var af völdum:

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

Ef boltinn fer í markið og truflunin kemur ekki í veg fyrir að varnarmaðurinn geti leikið boltanum, skal staðfesta markið ef boltinn fer inn (jafnvel þó snerting við boltann eigi sér stað), nema um hafi verið að ræða mark mótherjanna (GÞO - ath 1).

Leikmaður sem er utan leikvallar

Ef leikmaður, sem hefur með leyfi dómarsins yfirgefið völlinn, kemur aftur inn á leikvöllinn án leyfis dómara skal dómariinn:

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

Ef dómariinn stöðvar leik skal hann hafinn að nýju:

- með óbeinni aukaspyrnu mótherjanna frá þeim stað sem boltinn var þegar leikur var stöðvaður, eða
- í samræmi við 12. grein ef leikmaðurinn hefur gerst brotlegur við hana.

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

Mark skorað með viðbótareinstaklingi inni á leikvöllinum

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

- skal dómariinn ekki dæma markið gilt ef viðbótareinstaklingurinn var:
 - ✓ leikmaður, varamaður, leikmaður sem hafði verið skipt eða rekinn út af, eða forráðamaður liðsins sem skoraði markið.
 - ✓ utanaðkomandi aðili sem truflaði, nema truflunin hafi ekki komið í veg fyrir að varnarmaðurinn gæti leikið boltanum (nema um hafi verið að ræða mark mótherjanna). (GÞO - ath 1).
 - ✓ Leikur skal hafinn að nýju með markspyrnu, hornspyrnu eða með því að láta boltann falla.
- skal dómariinn dæma markið gilt ef viðbótareinstaklingurinn var:
 - ✓ leikmaður, varamaður, leikmaður sem hafði verið skipt eða rekinn út af, eða forráðamaður liðsins sem fékk á sig markið.
 - ✓ utanaðkomandi aðili sem ekki hafði áhrif á leikinn.

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

Ef mark hefur verið skorað og leikur verið hafinn að nýju þegar dómariinn áttaði 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 viðeigandi yfirvalda.

Fyrirliði

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

4. grein - Búnaður leikmanna

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 dómari 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.

Skyldubúnaður

Skyldubúnaður leikmanns samanstendur af eftirfarandi aðskildum hlutum:

- peysu eða skyrta 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.
- legghlífur - þær skulu gerðar úr hentugu efni, veita hæfilega vernd og huldar algjörlega með sokkunum.
- skóbúnaði.

Markvörðum er heimilt að klæðast æfingabuxum.

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 honum gefst tími til að lagfæra búnaðinn skal markið staðfest.

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 dómari leyfa að leikið skuli.

Undirskyrturnar skulu vera í sama lit og meginlitur peysuermanna; undirbuxur skulu vera í sama lit og meginlitur stuttbuxanna, eða faldur þeirra - allir leikmenn sama liðs klæðist samlitum undirbuxum.

Annar búnaður

Hættulaus hlífðarbúnaður, svo sem höfuðhlífur, andlitsgrímur, hné- og handleggshlífur, gerður úr mjúku, léttbólstruðu efni, er heimill svo og húfur og ípróttagleraugu.

Sé höfuðbúnaður borinn, skal hann:

- vera svartur eða sama meginlitur og peysan (að því gefnu að búnaður leikmanna sama liðs sé sama litur).
- 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).

Notkun rafræns samskiptabúnaðar milli leikmanna (þ.m.t. varamanna og leikmanna sem hefur verið skipt

eða reknir út af) og/eða tækniliðs er ekki heimil.

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

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

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

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 dómarinn stöðvaði leikinn.

5. grein - Dómarinn

Valdsvið dómarsins

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

Ákvarðanir dómarsins

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

Úrskurðir dómarsins varðandi atvik leiksins, þ.m.t. hvort mark sé skorað eða ekki og úrslit leiksins, eru endanlegir.

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

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

Völd og skyldur

Dómarinn:

- framfylgir knattspyrnulögunum.
- stjórnar leiknum í samvinnu við hina í dómarateyminu .
- er tímavörður, heldur skrá um atvik leiksins og sendir viðeigandi yfirlit um 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 dómara 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 allt frá því að hann kemur inn á völlinn við upphaf leiks þar til að leik er lokið, þ.m.t. á meðan á framlengingu og vítaspyrnukeppni stendur.
- Dómarinn grípur til aðgerða gagnvart forráðamönnum liða sem ekki haga sér með ábyrgum hætti og getur vísað þeim frá leikvöllinum og næsta umhverfi hans.
- Dómarinn fer að ráðum annarra í dómarateyminu varðandi atvik sem hann hefur ekki séð.

Meiðsli

- Dómarinn lætur leikinn halda áfram þar til boltinn er úr leik ef leikmaður er eingöngu lítillega meiddur.
- Dómarinn stöðvar leik ef leikmaður er alvarlega meiddur og tryggir að hann sé færður af 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 aðhlyningar.
 - ✓ leikmenn sama liðs hafa skolið saman og þarfnast aðhlyningar.
 - ✓ alvarleg meiðsli hafa orðið.
 - ✓ leikmaður sem verður fyrir meiðslum vegna líkamlegs brots sem leiðir til guls eða rauðs spjalds á mótherjann (t.d. skeytingarlaus eða alvarlega grófur leikur), en hann má fá **stutta skoðun/aðhlyningu inni á leikvöllinum.**
- Dómarinn sér um að leikmaður sem er með blæðandi yfirgefi leikvöllinn. Leikmaðurinn má ekki koma inn á aftur eftir merki dómarans, sem hefur fullvissað sig um að blæðingin hafi verið stöðvuð og að ekkert blóð sé að finna á búnaði leikmannsins.
 - Hafi dómarinn heimilað læknum og/eða börumönnunum að koma inn á leikvöllinn verður leikmaðurinn að yfirgefa völlinn á börunum eða fótgangandi. Áminna ber leikmenn sem ekki fara eftir þessum fyrirmælum fyrir óþróttamannslega framkomu.
 - Hafi dómarinn ákveðið að áminna eða reka af leikvelli meiddan leikmann af, sem yfirgefa þarf leikvöllinn til aðhlyningar, 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:
 - flóðljósín 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 dómara 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 að boltinn fari í mark mótherjanna.
 - ✓ láta leikinn halda áfram ef það truflar ekki leikinn og sjá til þess að það sé fjarlægst svo fljótt sem auðið er.
- Dómarinn leyfir engum óviðkomandi aðila að koma inn á leikvöllinn.

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 - bíðflögg, samskiptabúnað o.s.frv.
- EPTS eða annan rafrænan búnað til mælinga á frammistöðu.
- Merkisprey (sem hverfur).

Öllum í dómarateyminu er óheimilt að bera skartgripa eða hvers konar rafrænan búnað.

Merkjagjöf

(Sjá skýringarmyndir í ensku útgáfu laganna).

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 fleiri í 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.

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

Að vara-aðstoðardómara frátöldum ber hinum í dómarateyminu að 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 sjómáls 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 (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.

Aðstoðardómara

Hlutverk þeirra er að 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 spyrt þegar vítaspyrna er tekin og hvort að boltinn fer yfir marklínuna. Ef auka-aðstoðardómara starfa við leikinn skal aðstoðardómari taka sér stöðu í línu við vítapunktinn.

Aðstoðardómara 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.

Fjórði dómari

Hlutverk fjórða dómara innifelur einnig að:

- stjórna leikmannaskiptum.
- skoða búnað leikmanna/varamanna.
- stjórna endurkomu leikmanna 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 (þ.m.t. í framlengingu).
- upplýsa dómara um óábyrga hegðun einstaklinga á boðvangi.

Auka-aðstoðardómara

Auka-aðstoðardómara mega gef til kynna hvort:

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

Vara-aðstoðardómari

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

MERKJAGJÖF AÐSTOÐARDÓMARA (sjá skýringamyndir í ensku útgáfu laganna)

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

7. grein - Leiktíminn

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.

Leikhlé

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

Viðbótartími

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

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

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

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

Vítaspyrna

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

Leik slitið

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

8. grein - Upphaf leiks og leikur hafinn að nýju

Upphafsspyrna er notuð til þess að hefja báða hluta leiksins, báða hluta framlengingar og til þess að hefja leik að nýju eftir að mark hefur verið skorað. Aukaspurnur (beinar 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.

Ef leikbrot 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.

Upphafsspyrna

Aðferð:

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

Við hverja upphafsspyrnu:

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

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 viljandi hendi.

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

Boltinn látinn falla

Aðferð

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

Boltinn er kominn í leik þegar hann snertir jörðina.

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

Brot og refsíákvæði

Boltinn er látinn falla á ný ef hann:

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

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

- markspyrnu ef hann fer í mark mótherjanna.
- hornspyrnu ef hann fer í eigið mark.

9. grein - Boltinn í og úr leik

Bolti úr leik

Boltinn er úr leik þegar:

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

Bolti í leik

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

10. grein - Hvernig úrslit leikja ráðast

Mark skorað

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

Ef 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.

Sigurvegari

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

Þegar 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.
- framlengingu.
- vítaspyrnukeppni.

Vítaspyrnukeppni

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

Framkvæmd

Áður en vítaspyrnukeppnin hefst

- Ef önnur atriði mæla því ekki mót (t.d. vallaraðstæður, öryggi o.s.frv.) skal dómariinn varpa hlutkesti til þess að velja markið sem spyrnt skal á, en frá þeirri kvöð má einungis 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 frásældum varamanni fyrir meiddan markvörð eru eingöngu þeir leikmenn sem voru inni á vellinum, eða tímabundið utan hans (vegna meiðsla eða til að lagfæra búnað sinn o.s.frv.), hlutgengir til þess að taka vítaspyrnur.
- Hvort lið sér um að ákveða í hvaða röð hlutgengir leikmenn þeirra taka vítaspyrnurnar. Ekki þarf að upplýsa dómara um röð þeirra.
- 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.
- Tilgreindur varamaður má koma í stað markvarðar sem reynist ófær um að halda áfram fyrir vítaspyrnukeppnina, eða á meðan á henni stendur, að því tilskildu að lið hans hafi ekki notað mesta leyfilega fjölda varamanna. Leikmaður sem áður hefur verið undanskilinn til þess að jafna fjölda leikmanna í liðunum má einnig koma í stað meidda markvarðarins, en markvörðurinn sjálfur tekur ekki frekari þátt og má ekki taka vítaspyrnu.

Á meðan á vítaspyrnukeppninni stendur

- Aðeins hlutgengir leikmenn og dómara mega vera innan leikvallar.
- Allir hlutgengir leikmenn skulu vera innan miðjuhringsins, nema leikmaðurinn sem tekur spyrnuna og markverðirnir tveir.
- Markvörðurinn, sem er samherji spyrnandans, skal vera á 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.
- Dómariinn heldur skrá um spyrnurnar.

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

- Liðin skiptast á að taka spyrnurnar.
- 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.
- Hver spyrna um sig er tekin af nýjum leikmanni og allir hlutgengir leikmenn verða að taka spyrnu áður en nokkur leikmaður fær að taka aðra spyrnu.
- Sama meginregla gildir um næstu lotu, en liðum er heimilt að breyta röð spyrnenda.
- Ekki skal gera hlé á vítaspyrnukeppninni vegna leikmanns sem yfirgefið hefur leikvöllinn. Leikmaðurinn fyrirgerir rétti sínum til að taka spyrnu (telst ekki hafa skorað) ef hann snýr ekki til baka í tæka tíð til þess að taka vítaspyrnu.

Innáskiptingar og brottrekstrar á meðan á vítaspyrnukeppni stendur.

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

11. grein - Rangstaða

Að vera í rangstöðu

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

Leikmaður er í rangstöðu ef:

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

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

Leikmaður er ekki í rangstöðu ef hann er samsíða:

- næst aftasta mótherja eða
- tveimur öftustu mótherjum.

Refsiverð rangstaða

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

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

eða

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

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

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

Ekki refsiverð rangstaða

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

- markspyrnu.
- innkasti.
- hornspyrnu.

Brot og refsíákvæði

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

Varnarmaður sem yfirgefur leikvöllinn án heimildar dómara skal talinn vera staðsettur á eigin marklínu eða hliðarlínu hvað varðar mat á rangstöðu allt þar til boltinn fer næst úr leik eða þangað til varnarliðið hefur leikið boltanum í átt að miðlínunni og hann er kominn út fyrir vítateiginn. Ef leikmaðurinn 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 vítateiginn, skal hann talinn vera staðsettur á marklínunni við mat á rangstöðu. Leikmaður sem yfirgefur leikvöllinn viljandi og kemur aftur inn á án heimildar dómarans, án þess að vera 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 að leikmaðurinn gerist brotlegur við rangstöðuregluna eða brot skv. 12. grein laganna, en í þeim tilfellum skal hefja leik að nýju með óbeinni eða beinni aukaspyrnu.

12. grein - Leikbrot og óviðeigandi hegðun

Beinar og óbeinar aukaspyrnur og vítaspyrnur geta einungis verið dæmdar fyrir leikbrot og óviðeigandi hegðun þegar boltinn er í leik.

Bein aukaspyrna

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

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

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

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

Bein aukaspyrna er dæmd ef leikmaður fremur eitthvert eftirfarandi leikbrota:

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

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

Boltinn handleikinn

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

Hafa skal eftirfarandi í huga:

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

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

Óbein aukaspyrna

Óbein aukaspyrna er dæmd ef leikmaður:

- leikur með háskalegum hætti.
- hindrar för mótherja, án þess að um sé að ræða líkamlega snertingu.
- hindrar markvörðinn í að losa sig við boltann úr höndum sínum eða spyrnir, eða gerir tilraun til að spyrna, boltanum þegar markvörðurinn er í því ferli að losa sig við hann.
- fremur eitthvert annað leikbrot, sem ekki er talið upp í lögunum, sem stöðva skal leik fyrir til að áminna eða vísa leikmanni af leikvelli.

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

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

Markvörður telst hafa vald á boltanum þegar:

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

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

Að leika með háskalegum hætti

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

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

Að hindra framrás mótherja án snertingar

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

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

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

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 leikslök (þ.m.t. vítaspyrnukeppni).

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

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

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

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

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

Þegar dómari hefur tekið ákvörðun um að áminna leikmann eða vísa honum af velli skal leikur ekki hafinn að nýju fyrr en að því ferli loknu.

Hagnaður

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

óíþróttamannslega framkomu.

Forðast ætti að beita hagnaði þegar um er að ræða alvarlega grófan leik, ofsalega framkomu eða annað áminningarvert leikbrot nema að við blasi augljóst tækifæri til að skora mark. Dómarinn verður að vísa leikmanninum af leikvelli næst þegar boltinn fer úr leik, en ef leikmaðurinn leikur boltanum, sækir að eða truflar mótherja ber dómaranum að stöðva leikinn, vísa leikmanninum af leikvelli og hefja leik að nýju með óbeinni aukaspyrnu.

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

Áminningarverð leikbrot

Leikmaður skal áminntur ef hann gerist sekur um:

- að tefja að leikur geti hafist að nýju.
- mótmæli með orðum eða látæði.
- 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 með hornspyrnu, aukaspyrnu eða innkasti.
- brýtur 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 látæði.
- að koma inn á, eða koma aftur inn á leikvöllinn án leyfis dómara.
- óíþróttamannslega framkomu.

Áminningar fyrir óíþróttamannslega framkomu

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

- sýnir leiknum óvirðingu með hegðun sinni.
- 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).
- fremur, af skeytingarleysi leikbrot sem leiðir til beinnar aukaspyrnu.
- brýtur á mótherja eða handleikur boltann til að trufla, eða koma í veg fyrir, vænlega sókn.
- 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.
- notar viljandi bragð til þess að leika boltanum til eigin markvarðar (þ.m.t. úr aukaspyrnu), með höfði, brjósti, hné o.s.frv. og reynir þannig að komast í kringum lögin, óháð því hvort markvörðurinn snertir boltann með höndunum eða ekki.
- kallar til mótherja til að trufla hann á meðan á leik stendur eða þegar leikur er að hefjast að nýju.
- skiptir um stöðu við markvörð á meðan á leik stendur eða án þess að fá til þess leyfi dómara.

Marki fagnað

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

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

Áminna ber leikmann sem:

- klifrar upp á vallargirðingu.
- hefur uppi ögrandi, háðslegt eða æsandi látæði.
- 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 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 upplagt marktækifæri af mótherja, sem er á leið að marki leikmannsins, með leikbroti sem refsað er fyrir með aukaspyrnu (sjá þó "neitað um mark eða upplagt marktækifæri" hér neðar).
- alvarlega grófan leik.
- hrækir að mótherja eða einhverjum öðrum.
- ofsalega framkomu.
- notar særandi, móðgandi eða svívirðilegt orðbragð og/eða látbragð.
- hlýtur tvær áminningar í sama leiknum.

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

Neitað um mark eða upplagt marktækifæri

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

Þegar leikmaður gerist sekur um leikbrot innan eigin vítateigs og hefur þannig mark eða upplagt marktækifæri af mótherja og dómariinn dæmir vítaspyrnu, ber að áminna hinn brotlega nema:

- Leikmanni sé haldið, í hann togað eða honum hrint eða
- Hinn brotlegi reyni ekki að leika boltanum eða þegar hann á enga möguleika til þess að geta leikið boltanum í atlögu sinni eða
- Leikbrotið myndi teljast refsivert með rauðu spjaldi hvar sem er á leikvellinum (t.d. alvarlega grófur leikur, ofsaleg framkoma o.s.frv.).

Í öllum ofangreindum tilfellum ber að vísa hinum brotlega af leikvelli.

Hafa ber eftirfarandi í huga:

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

Alvarlega grófur leikur

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

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

Ofsaleg framkoma

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

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

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

Ef boltinn er í leik og leikmaður, varamaður eða leikmaður sem skipt hefur verið út af, kastar hlut (eða boltanum) að mótherja eða öðrum einstaklingi skal dómari stöðva leikinn og ef brotið var:

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

Leikur hafinn að nýju eftir leikbrot og óviðeigandi hegðun

- Ef boltinn er úr leik er leikur hafinn að nýju í samræmi við fyrri ákvörðun.
- Ef boltinn er í leik og leikmaður brýtur af sér innan leikvallar gegn:
 - ✓ mótherja - óbein eða bein aukaspyrna eða vítaspyrna.
 - ✓ samherja, varamanni eða leikmanni sem skipt hefur verið út af, eða dómarateyminu - bein aukaspyrna eða vítaspyrna.
 - ✓ sérhverjum öðrum - með því að láta boltann falla.
- Ef boltinn er í leik og leikmaður brýtur af sér utan leikvallar:
 - ✓ ef leikmaðurinn er þegar utan leikvallar er leikur hafinn að nýju með því að láta boltann falla.
 - ✓ ef leikmaðurinn fer af leikvelli til þess að brjóta af sér er leikur hafinn að nýju með óbeinni aukaspyrnu frá þeim stað sem boltinn var þegar leikur var stöðvaður. Ef leikmaðurinn hins vegar berst af leikvelli sem hluti af eðlilegum leik og brýtur gegn öðrum leikmanni er leikur hafinn á nýju með aukaspyrnu sem tekin er af hliðar- eða marklínunni næst þeim stað sem brotið átti sér stað. Sé þannig um að ræða brot sem refsá ber fyrir með beinni aukaspyrnu skal dæma vítaspyrnu ef það er innan vítateigs hins brotlega.
- Ef leikmaður sem staddur er innan eða utan leikvallar kastar hlut að mótherja sem er innan leikvallar er leikur hafinn að nýju með beinni aukaspyrnu eða vítaspyrnu með hliðsjón af staðsetningu mótherjans sem fékk, eða hefði fengið, hlutinn í sig.
- Leikur er hafinn að nýju með óbeinni aukaspyrnu ef:
 - ✓ leikmaður innan leikvallar kastar hlut að einhverjum sem staddur er utan leikvallar.
 - ✓ varamaður eða leikmaður sem skipt hefur verið út af kastar hlut að mótherja sem staddur er innan leikvallar.

13. grein - Aukaspurnur

Tvenns konar aukaspurnur

Beinar og óbeinar aukaspurnur er dæmdar liði mótherja leikmanns sem gerist brot á knattspyrnulögunum.

Óbein aukaspurna - merkjagjöf

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

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

Boltinn fer í markið

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

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, en þær skal taka frá þeim stað sem boltinn var þegar leikur var stöðvaður, nema þegar leikmaður, sem berst af leikvelli sem hluti af eðlilegum leik og brýtur þar gegn öðrum leikvelli, en þá er leikur hafinn að nýju með aukaspurnu sem taka skal á þeirri markalínu vallarins sem er næst þeim stað sem brotið átti sér stað (en sé þannig um að ræða brot sem refsar ber fyrir með beinni aukaspurnu skal dæma vítaspurnu ef það er innan vítateigs hins brotlega).
- knattspyrnulögin sjálf tilgreina aðra staðsetningu (sjá greinar 3, 11 og 12).

Boltinn:

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

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

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

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.

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 nær boltanum en 9,15m, kemst inn í sendinguna skal dómari láta leikinn halda áfram. Hins vegar ber að

áminna mótherja sem viljandi kemur í veg fyrir að aukaspyrna sé tekin fyrir að tefja leikinn.

Ef varnarlið hraðtekur aukaspyrnu innan eigin vítateigs og einhverjir mótherjar eru innan vítateigsins vegna þess að þeir höfðu ekki tíma til þess að koma sér út fyrir vítateigin skal dómariinn leyfa leiknum að halda áfram.

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

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 handleikur boltann viljandi:

- skal dæma beina aukaspyrnu.
- skal dæma vítaspyrnu ef brotið átti sér stað innan vítateigs spyrnandiins, 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 rակleitt úr vítaspyrnu.

Framkvæmd

Boltann skal vera kyrrstæður á vítapunktinum.

Leikmaðurinn sem tekur vítaspyrnuna skal vera vel auðgreindur.

Markvörðurinn skal vera á marklínunni, snúa að spyrnandanum, á milli markstanganna þar til boltanum hefur verið spynt.

Aðrir leikmenn en spyrnandinn og markvörðurinn skulu vera:

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

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

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

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

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

Vítaspyrnan telst yfirstaðin þegar boltinn stöðvast alveg, fer úr leik eða ef dómari 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.

Brot og refsíákvæði

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

og leikmaðurinn sem tekur spyrnuna brýtur knattspyrnulögin:

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

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

- spynt er aftur á bak.
- samherji auðkennds spyrnanda tekur spyrnuna, en þá áminnir dómari leikmanninn sem spynti.
- gabbspyрна eftir að atrennunni er lokið (gabbhreyfing í atrennunni er heimil), en þá áminnir dómari spyrnandann.

Ef markvörðurinn eða samherji hans brýtur knattspyrnulögin:

- ef boltinn fer í markið er markið staðfest.
- ef boltinn fer ekki í markið er spyrnan endurtekin og markvörðurinn áminntur fyrir brot sitt.

Ef leikmenn beggja leiða brjóta knattspyrnulögin er spyrnan endurtekin nema að annar þeirra fremji alvarlegra brot en hinn (t.d. með ólöglegri gabbspyrnu).

Ef, eftir töku vítaspyrnu:

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

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

utanaðkomandi einstaklingur snertir boltann á leið sinni fram á við:

- er spyrnan endurtekin.

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

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

Yfirlitstafla

	Niðurstaðan úr vítaspyrnunni	
	Mark	Ekki mark
Sóknarmaður fer inn í vítateiginn	Spyrnan endurtekin	Óbein aukaspyrna
Varnarmaður fer inn í vítateiginn	Mark	Spyrnan endurtekin
Brot markvarðar	Mark	Spyrnan endurtekin og gult spjald
Boltanum spyrnt aftur á bak	Óbein aukaspyrna	Óbein aukaspyrna
Ólögleg gabbspyрна	Óbein aukaspyrna og gult spjald	Óbein aukaspyrna og gult spjald
Rangur spyrnandi (ekki sá auðkenndi)	Óbein aukaspyrna og gult spjald (á rangan)	Óbein aukaspyrna og gult spjald (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.

Framkvæmd

Þegar kastarinn losar sig við knöttinn skal hann:

- snúa að leikvöllum.
- hafa hluta af báðum fótum á hliðarlínu 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 sem innkastið er tekið.

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

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

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

Brot og refsíákvæði

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

- skal dæma beina aukaspyrnu.
- skal dæma vítaspyrnu ef brotið átti sér stað innan 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 verið tekið.

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

16. grein - Markspyrna

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

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

Framkvæmd

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

Brot og refsíákvæði

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

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

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

Ef mótherji, sem staddur er innan vítateigs þegar markspyrna er tekin, snertir eða sækir að mótherja til þess að reyna að vinna boltann, áður boltinn hefur snert annan leikmann, skal spyrnan endurtekin.

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

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

17. grein - Hornspyrna

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

Skora má mark racleitt úr hornspyrnu, en eingöngu í mark mótherjanna. **Ef boltinn fer racleiðis í mark spyrnandans er liði mótherjanna dæmd hornspyrna.**

Framkvæmd

- Boltinn skal vera innan hornbogans.
- Boltinn **skal vera kyrrstæður** og vera spyrnt af liði sóknarliðsins.
- Boltinn er kominn í leik þegar honum er spyrnt **og hreyfist greinilega**. Hann þarf ekki að fara út fyrir hornbogann.
- Hornfánastöngina má ekki hreyfa úr stað.
- Mótherjar skulu vera a.m.k. 9,15m frá hornboganum þar til boltinn er kominn í leik.

Brot og refsíákvæði

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

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

Ef leikmaður, sem tekur hornspyrnu með löglegum hætti, spyrnir boltanum viljandi í mótherja í þeim tilgangi að fá boltann aftur, að því gefnu að það sé hvorki gert á ógætilegan, skeytingarlausan eða heiftarlegan hátt, skal dómariinn leyfa leiknum að halda áfram.

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