





**The International Football Association Board**  
Münstergasse 9, 8001 Zurich, Switzerland  
[www.theifab.com](http://www.theifab.com)

Týtt: Fótbóltssamband Føroya  
Prent: Føroyaprent

Fótbólts-  
lógin

**2024**

# Innihald

<b>Fororð</b>	<b>8</b>
Hugsanin og andin handan Fótþóltslógina	11
At handfara broytingar í Fótþóltslógini	14
Framtíðin	15
Notur til Fótþóltslógina	17
Tillagingar til Fótþóltslógina	20
Vegleiðing til fyríbils útvísingar	22
Vegleiðing til flúgvandi útskiptingar	26
<b>Fótþóltslógin 2024</b>	<b>29</b>
§01 Vøllurin	31
§02 Bólturinn	41
§03 Leikararnir	45
§04 Útgerð leikaranna	53
§05 Dómarinn	59
§06 Hinir dystarleiðararnir	69
§07 Leiktíðin	77
§08 Byrjan og uppafurtøka av leiki	81
§09 Bólturinn í og úr leiki	85
§10 At finna úrslitið av einum dysti	87
§11 Rangstøða	93
§12 Fríspørk og ósømiligur atburður	99

§13 Fríspørk .....	115
§14 Brotssparkið .....	119
§15 Innkastið .....	125
§16 Málsparkið .....	129
§17 Hornasparkið .....	133
<b>VAR Handbók .....</b>	<b>136</b>
<b>FIFA Quality Programme .....</b>	<b>146</b>
<b>Lógarbroytingar 2024 .....</b>	<b>150</b>
Samanumtøka av lógarbroytingum .....	151
Nærlýsing av lógarbroytingum .....	154
<b>Orðalisti .....</b>	<b>162</b>
Fótbóltssamgongur .....	163
Fótbóltsmál .....	164
Dómaramál .....	174
<b>Leiðreglur til dystarleiðarar .....</b>	<b>176</b>
Inngangur .....	177
Støðusnildi, rørsla og samstarv .....	178
Kropsmál, samskifti og floyta .....	192
Onnur góð ráð .....	198
Viðmerkingar .....	208

# Fororð

Á 17. sinni útgevur Fótibóltsamband Føroya Fótibóltslógina á føroyskum. Fótibóltslógini er týdd frá „Laws of the Game“, sum FIFA útgevur (Petur Reinert hevur týtt, og síðani gjøgnumgingið bókina saman við Lassin Isaksen).

Bóklíngurinn inniheldur fótibóltslógirnar við teimum broytingum, sum eru í lógunum og tillagingunum í tekstinum. Harafturat inniheldur bóklíngurinn vegleiðingar til dómáran og hjálpardómárar.

Fótibóltslógini, sum varð útgivin í 2017, varð í stóran mun umskrivað við stórum broytingum í bygnaði og málburði. Broytingar hava verið á hvørjum ári síðani tá; men tó ikki eins víðfevndar. Arbeiðið, sum varð byrjað í 2017, við at gera ógvuslugar broytingar, er at kalla at enda komið. Tær broytingar, sum nú verða framdar, eru mest fyri at fáa Fótibóltslógina so sambærliga við upprunaætlanina frá 2017 sum gjørligt. The IFAB ger royndir við ymiskum lógarbroytingum, sum viðhvørt verða broyttar aftur eftir einum ári ella eftir fáum árum. Dømi um hetta er eitt nú, nær frísparm skal dømast fyri at spæla bóltin við hondini.

Nakað sum byrjaði sum ein fyribils broyting er nú vorðið fastur partur av Fótibóltslógini. Talan er um økta talið av útskiftingum, sum nú eru fimm í tali.

Enn sum áður verður miðað eftir at skriva Fótibóltslógina á ein hátt, sum er lættur at lesa. Hetta er stundum trupult, tí tá talan er um lógartekst, gerst málið mangan stirvið. Eitt dømi um máslígan ymiskleika er, tá heitið *brotsparmsskapping* er broytt í ensku útgávuni, meðan vit í Føroyum halda fast í sama heitinum.

Yvirskipaða málið er at gera lógartekstin greiðari og týðiligari, so tulkingar av støðum kunnu verða so eins sum tilber, tó vælvitandi um, at talan altíð er um meting dómarans. Dómarar eru menniskju, og teir fara at gera feilir, men vit eiga altíð royna at geva dómarunum so neyvar forteytir sum tilber. Skuldi dómarin komið í eina støðu, sum ikki beinleiðis er skrivað í lógini, verður eggjað til, at hann tekur avgerð út frá andanum í lógini/ spælinum. Dómarin kann millum annað spyrja seg sjálfvan, *hvat væntar fótbólturin í tí støðuni/ løtuni?*

Hóast VAR (Video Hjálpardómari) verður nýtt í Føroyum, tá A landsliðið hjá monnum spælir undankappingardystir, so er hetta ikki tikið í nýtslu í føroysku kappingini enn. Parturin úr ensku bókini, sum snýr seg um VAR, er kortini tikin við. Orsøkin er, at rundan um okkum síggja vit hesa skipan verða nýtta, og tí verður mett, at tað er týðningarmikið at kunna um hetta. Í Føroyum eru vit so smátt farin at kunna okkum um hesa skipan við tí fyri eyga, at hetta møguliga gerst partur av føroyskum fótbólti í framtíðini. Hetta er í ár komið eitt fet nærri í og við, at Fótbóltslógini á hesum sinni nevnir hugtakið *VAR Light*. Krøvini til VAR skipanina eru linkaði á ein slíkan hátt, sum viðførir, at smærri fótbóltstjóðir sum t.d. Føroyar eisini hava møguleika at innføra VAR – í eini øðrvísi og minni krevjandi útgávu (*VAR Light*).

Broytingar í fótbóltslógini eru galdandi fyri allar deildir, har sum annað ikki er tilskilað, og koma í gildi 01.01.2023.

Ikki er loyvt at endurprenta bókina ella brot úr henni uttan loyvi frá FSF. Tórshavn, á Kyndilsmessu 2024

*Dómaranevnd FSF's*

**FÓTBÓLTSSAMBAND FØROYA**





# Hugsanin og andin handan Fótþóltslógina

Fótþóltur er stórsta ítróttin í heiminum. Fótþóltur verður spældur í öllum londum og á nógvum ymiskum stigum. Fótþóltslógin er galdandi fyrir allan fótþólt í heiminum; heilt frá HM finaluni til ein dyst millum börn í einari lítlari bygð.

Tað, at sama lóg er galdandi í öllum dystum í öllum sersamböndum, londum, býum og bygðum í öllum heiminum, er sera styrkjandi, og eigur hetta at varðveitast. Hetta er eisini ein möguleiki, ið eigur at gagnnýtast – fótþóltinum at frama allastaðni.

Fótþóltur má hava reglur, sum tryggja, at spælið er „rættvíst“, tí at eitt avgerandi grundarlag í „tí vakra spælinum“ er rættvísi – hetta hevur alstóran týðning fyrir „andan“ í spælinum. Teir bestu dystirnir eru teir, har tað sjáldan er tórvur á dómáranum, tí leikararnir spæla við virðing fyrir hvørjum øðrum, dystarleiðáranum og Fótþóltslógini.

Reglurnar í fótþólti eru lutfalsliga einfaldar samanborið við aðrar liðítróttir. Tó eru nógvir stóðir sum eru tengdar at uppfatanini hjá einstaklingum, og havandi í huga at dómárar eru menniskju (tað hevur so við sær, at teir gera feilir), umgongst ikki, at summar avgerðir fara at elva til kjak og orðadrátt.

Fyri summi er hetta kjak ein partur av njótilsinum í fótþólti, men minnst skal til, at „andin“ í lógini krevur, at avgerðir dómárans altíð verða virðar. Øll, sum hava myndugleika í spælinum, serliga venjarar og liðskiparar, hava eina greiða ábyrgð yvir fyri spælinum at virða dystarleiðárar og avgerðir teirra.

Fótþóltslógin kann ikki taka atlit til allar hugsandi og óhugsandi stóðir, og har sum ongin áseting er í Fótþóltslógini, væntar IFAB at dómárin tekur eina avgerð samsvarandi „andanum“ í Fótþóltslógini. Hetta verður ofta gjørt við at spyrja:

*„Hvat væntar/vil fótþólturin?“*

Fótbóltslógini skal veita trygd og umsorgan til leikarar. Seinastu árinu eru fleiri broytingar framdar, sum hava júst hetta sum mál; t.d. møguleikin fyri eini eyka útskifting í longdari leiktíð, drekkisteðgur og „coolingbreak“. Aftur at hesum er – orsakað av Covid-19 – ein fyribils broyting gjørd í grein 3, sum loyvir bestu kappingunum at hækka talið av útskiftingum úr trý upp í fimm. Hendan fyribils broytingin er nú vorðin partur av Fótbóltslógini frá 2022. Eisini er farið undir royndir við „heilaskjálvtaútskiftingum“, soleiðis at liðini kunnu raðfesta heilsuna hjá einum leikara, sum hevur fingið ella kanska hevur fingið ein heilaskjálvta, uttan at „missa“ ein leikara.

Hóast óhapp koma fyri, eigur Fótbóltslógini at tryggja, at spælið er so trygt sum gjørligt. Tað krevst, at leikarar virða mótleikarar, og at dómamar skapa eitt trygt umhvørvi við at sláa hart niður á tey, sum spæla á ein ov ógvisligan og ov vandamiklan hátt. Í Fótbóltslógini stendur greitt, at leikháttur, sum ikki er tryggur, verður ikki góðtíkin; hetta stendur undir agarevsingum undir orðingum so sum „hasarderað takking“ (ávaring= gult kort/GK), „at seta trygdina hjá mótleikara í vanda“ ella „at nýta ógvisluga megi“ (útvísing= reytt kort/RK).

Í eini roynd at fáa fleiri fólk at skilja fótbóltslógina, hevur IFAB skrivað bóklingin 'Fótbóltsreglur'. Ætlanin er at gera fótbóltslógina lættari at skilja. Hesin bóklingur er skrivaður á einum einklari máli, og hugsanin er, at reglurnar gerast lættari at skilja fyri ung fólk, møguligar ella nýggjar dómamar, vaksin, sum døma viðhvørt, leikarar, venjarar (eisini teir, sum taka útbúgvingina), áskoðarar og fjølmiðlar.

Fótbóltsamband Føroya hevur eisini týtt henda bókling til føroyskt.



# At handfara broytingar í Fótbóltslógini

Fótbóltur skal vera dragandi og stuttligur fyri leikarar, dómarar, venjarar og áskoðarar, fjepparar, umsiting o.s.fr. Fótbóltslógini skal hjálpa at gera fótbóltin dragandi og stuttligan, soleiðis at fólk vilja luttaka og njóta sín leiklut í fótólfti – uttan mun til aldur, ættarlag, átrúnað, mentan, tjóðarbólk, kyn, kynsligan hug, avlamni o.s.fr.

Til tess at fremja lógarbroytingar má IFAB vera av teirri fatan, at hetta fer at gera spælið betri. Hetta merkir viðhvørt, at uppskotið má roynast, áðrenn tað verður viðtikið.

Fyri øll broytingaruppskot verður høvuðsdenturin lagdur á rættvísi, virðing, trygd, reinlyndi og njótilsi hjá teimum luttakandi og áskoðarum. Har tað er hóskandi, verður tøkni nýtt fyri at gera spælið betri.

IFAB fer áhaldandi at samstarva við fótóltsfamiljuna kring allan heimin, soleiðis at broytingar í Fótóltslógini gagna fótólfti í øllum hornum í heiminum, og so at reinleikin í spælinum, Fótóltslógini og dómararnir verða vird, høgt met og vard.

# Framtíðin

IFAB fer áhaldandi at arbeiða við ráðgevandi nevndum og øðrum ráðgevandi þórtum. Dentur verður enn sum áður lagdur á umsorgan fyrri leikarum og aftursvari frá royndini við „heilaskjálvta útskiptingum“. Aðalmálið er at gera spælið meira dragandi at spæla og at hyggja at.

Eisini er tað týðningarmikið, at reglurnar eru so eins í útbreiðslu, sum gjørligt, soleiðis at ungir leikarar kunnu hyggja at dystum í sjónvarpinum og síðani fara út og royna at endurskapa tað, teir hava sæð.

The IFAB hevur notið at verið í samband við fólk kring allan heimin og er altíð sinnað at fáa uppskot og spurningar viðvíkjandi Fót bóltslógini. Í grundini eru fleiri av broytingunum í „Play Fair“-ætlanini eitt beinleiðis úrslit av uppskotum frá fólkum úr nógvum þórtum í heiminum.

Vónandi kunnu vit lættari samskipta í framtíðini. Kannið heimasíðuna fyrri at fáa nærri kunning: **[www.theifab.com](http://www.theifab.com)**

Vinarliga send uppskot ella spurningar til:  
**[lawenquiries@theifab.com](mailto:lawenquiries@theifab.com)**



# Notur til Fótbóltslógina

# Notur til Fótbóltslógina

## Almenn mál

IFAB gevur út Fótbóltslógina á enskum, týskum, fronskum og sponskum. Er nakar ójavn í orðingini, er enski teksturin galdandi.

## Onnur mál

Tjóðarfótbóltssambond, sum týða Fótbóltslógina, kunnu fáa uppsetingina til 2022/23-útgávuna frá The IFAB við at seta seg í samband við:

**info@theifab.com**

Tjóðarfótbóltssambond, sum framleiða ein týdda útgávu av Fótbóltslógini, eru vælkomín at senda hana til IFAB (Tað skal týðiliga standa á permuni, hvat tjóðarfótbóltssamband hevur staðið á odda fyri týðingini), soleiðis at hon kann leggjast út á heimsíðu IFAB's til onnur at nýta.

## Mát

Um nakað frávik er millum tey metrisku og tey ensku mátini, eru tey metrisku galdandi.

## Nýtsla av Fótbóltslógini

Somu reglur eru galdandi í øllum dystum í øllum sersambondum, londum, býum og bygdom. Burtursæð frá teimum tillagingum, sum IFAB loyvir (sí tillagingar til Fótbóltslógina), skal Fótbóltslógini ikki tillagast ella broytast, undantikið við loyvi frá IFAB.

Tey, sum útbúgva dómárar ella onnur luttakandi, skulu leggja dent á, at:

- dómárar skulu handfara Fótbóltslógina á ein hátt, sum tryggjar rættvísar og tryggjar dystir og hava „andan“ í lógunum við í metingini
- øll skulu virða dómárararnar og avgerðir teirra, havandi í huga at dómárar eru menniskju og fara at gera mistøk

Leikararnir hava eina sera stóra ábyrgd, tá tað snýr seg um ta mynd, sum verður víst av fótbóltnum, og liðskiparin hevur ein týðningarmiklan leiklut, sum skal tryggja, at Fótbóltslógin og avgerðir dómarans verða virð.

### **Lykil**

Høvuðslógarbroytingarnar eru undirstrikaðar og eru við gulum í úti í breddanum.

GK= gult kort (ávaring); RK= reytt kort (útvísing).





# Tillagingar til Fótþóltslógina

Útbreiðslan av Fótþóltslógini ger, at spælið er at kalla eins allastaðni í heiminum og á øllum stigum. Eisini skal Fótþóltslógin skapa eitt rættvíst og trygt umhvørvi at spæla fótþólt í, samstundis sum hon skal eggja til luttøku og njótílsi.

Søguliga sæð hevur IFAB loyvt tjóðarfótþóltssambondunum eitt sindur av rásarúmi til at gera tillagingar til tær „umsitingarligu“ greinarnar í Fótþóltslógini. Tó er IFAB nú av teirri greiðu fatan, at tjóðarfótþóltssambondini eiga at fáa fleiri móguleikar at tillaga, hvussu fótþólturin skal skipast, um tað er fótþóltinum í teirra landi at frama.

Hátturin, fótþóltur verður spældur og dømdur uppá, eigur at vera tann sami á øllum fótþóltsvøllum í øllum heiminum, líka frá HM-finaluni til ta minstu bygdina. Tó eigur tøvurin í einum landi at gera av, hvussu leingi ein dystur varir, hvussu nógv fólk kunnu luttaka, og hvussu ávísur rangur atburður eigur at sektast.

Øll tjóðarsambond (og Sersambond og FIFA) hava móguleika at tillaga øll ella nøkur av fylgjandi økjum í Fótþóltslógini, soleiðis at hetta tæni fótþóltinum, sum tey hava ábyrgd av.

## **Galdandi fyri allan fótþólt**

- Hvørt lið hevur loyvi at fremja í mesta lagi fimm\* útskiptingar. Í ungdómsfótþólti verður talið ásett av fótþóltssambandinum, sersambandinum ella FIFA.

*\* Sí eisini § 3 fyri at síggja, hvørjar treytir eru galdandi fyri dystir, har eyka tíð verður spæld og fyri at síggja, hvørjar avmarkingar eru galdandi fyri útskiptingar.*

### **Til ungdóm, veteranar, rørslutarnað og barnafótbólt:**

- stöddin á vøllinum
- stödd, vekt og tilfar, sum bólturinn er framleiddur úr
- vídd millum málstengurnar og hæddin frá yvirliggjaranum niður á vøllin
- longdin á teimum (líka longu) hálvleikunum í dystinum (og teimum líka longu hálvleikunum í longdari leiktíð)
- nýtsla av flúgvandi útskiptingum
- nýtsla av fyribils útviðingum fyri onkrar/allar ávaringar (GK)

Fyri at geva tjóðarsambondunum meira ráðarúm og betri móguleika at menna fótbólt í egnum landi, eru fylgjandi broytingar eisini loyvdar (Hesar snúgvá seg um aldursflokkningar):

- Tjóðarsambond, sersambond og FIFA hava smidleika til at seta aldursmark í ungdóms- og veteranafótbóltili.
- Hvørt tjóðarsamband ger av, hvørjar kappingar á lægstu stigum verða flokkaðar sum „barnafótbóltur“.

### **Loyvi til aðrar tillagingar**

Tjóðarfótbóltssambondini hava móguleika at loyva ymiskum tillagingum til ymiskar deildir – tað er onki krav um at nýta allar ella at nýta tær allastaðni. Tó eru aðrar tillagingar ikki loyvdar, undantikið við loyvi frá IFAB.

Tjóðarfótbóltssambond verða biðin um at siga IFAB frá, hvørjar tillagingar tey nýta, og á hvørjum stigi hesar tillagingar verða nýttar. Hendan kunning og serliga orsøkirnar til tillagingarnar kunnu vísa á øki at menna, sum IFAB kann deila, fyri at menna fótbólt í øðrum tjóðarfótbóltssambondum.

The IFAB er eisini sera áhugað í at frætta um aðrar móguliga tillagingar til Fótbóltslógina, sum kunnu økja um luttøku og gera fótbólt meira dragandi og elva til menning um allan heimin.

# Vegleiðing til fyribils útvísingar

131. árligi aðalfundurinn hjá IFAB góðkendi nýtslu av fyribils útvísingum fyri allar ella onkrar ávaringar/gul kort (GK) í kappingum hjá ungdómi, veteranum, rørslutarnaðum og hjá børnum, treytað av at hetta verður góðkent av tjóðarfótbóltssambandinum, sersambandinum ella FIFA.

**Tilvísing til fyribils útvísing er at finna í:**

## **§ 5 – Dómarin (ábyrgd og skyldur):**

### **Agarevsing**

Dómarin hevur heimild at nýta agarevsing, og har kappingarreglurnar loyva tí, nýta fyribils útvísing, frá tí hann fer á vøllin fyri at kanna hann fyri dystarbyrjan, og inntil hann fer av vølli eftir dystarlok (íroknað brotssparkskapping).

Ein fyribils útvísing er, tá ein leikari fremur eitt brot, sum skal sektast við ávaring (GK), og hann verður sektaður við útvísing, sum er galdandi ein part av dystinum. Hugsanin er, at ein revsing, sum verður framd í verki beinanvegin, kann hava eina jaliga ávirkan á leikaran, sum fremur brotið og møguliga eisini á lið hansara.

Tjóðarfótbóltssambandið, sersambandið ella FIFA eiga at góðkenna (og seta í kappingarreglurnar) fyribils útvísing eftir fylgjandi vegleiðing:

### **Bert leikarar**

- Fyribils útvísing er galdandi fyri allar leikarar (íroknað málmenn), men ikki fyri eykaleikarar og útskiftar leikarar, sum fremja brot, ið skulu sektast við ávaring (GK)

### Dómarans tekn

- Dómarin vísir eina fyríbils útvísing við at vísa eitt gult kort (GK) og síðani týðiliga við báðum hondum at peika til økið, har fyríbils útvísing skal sitast (oftast er hetta tekniska økið hjá leikaranum)

### Longdin á fyríbils útvísingini

- Longdin á fyríbils útvísingini er tann sama fyri øll brot
- Longdin á fyríbils útvísingini eigur at vera umleið 10–15% av samlaðu leiktíðini (t.d. 10 minuttir í dystum, sum eru 90 minuttir; 8 minuttir í dystum, sum eru 80 minuttir)
- Tíðin á fyríbils útvísingini byrjar, tá ið leikur verður tikin upp aftur, eftir at leikarin er farin av vølli
- Við í fyríbils útvísingina eigur dómarin at taka tíð, sum verður „mist“ orsakað av steðgum, sum hava við sær yvirtíð í endanum á hvørjum hálvleiki (t.d. útskipting, skaði o.s.fr.)
- Kappingarreglurnar mugu gera av, hvør skal hjálpa dómaranum við at halda skil á tíðini, tá ið ein fyríbils útvísing verður framd. Tað kann gerast av einum umboðsmanni, einum fjórða dómara ella einum hjálpardómara. Eisini kann hetta gerast av einum hjálparfólki.
- Tá ið fyríbils útvísingin er liðug, kann leikarin koma inn á vøllin aftur við loyvi dómarans. Dómarin kann geva loyvi, meðan bóltur er í leiki
- Dómarin eigur endaligu avgerðina, nær ein leikari kann koma inn aftur
- Ein fyríbils útvístur leikari kann ikki skiftast út, fyrr enn fyríbils útskiptingin er liðug (tó ikki um lið hansara hevur framt allar loyvdar útskiptingar)
- Um ein fyríbils útvísing ikki er liðug, tá ið fyrri hálvleikur endar (ella tá ið seinni hálvleikur endar, um longd leiktíð verður spæld), skal leikarin sita restina av tíðini frá byrjan í seinna hálvleiki (byrjan á longdari leiktíð)
- Ein leikari, sum ikki er liðugur við eina fyríbils útvísing við dystarlok, hevur loyvi at taka lut í brotssparkskapping

### **Øki til fyribils útvísing**

- Ein fyribils útvístur leikari eigur at vera í tekniska økinum (har eitt slíkt finst) ella hjá venjaranum/hjálparfólkunum, um hann ikki hitar upp (undir somu treytum sum ein eykaleikari)

### **Brot, sum verða framd fyri/undir/eftir eina fyribils útvísing**

- Ein fyribils útvístur leikari, sum fremur eitt brot, sum skal sektast við ávaring (GK) ella útvísing (RK), luttekur ikki víðari í dystinum, og hann kann ikki skiftast út fyri annan leikara

### **Víðari agarevsing**

- Kappingarreglurnar/tjóðarfótbóltssambondini gera av, um frágreiðing skal latast viðkomandi myndugleika, tá ið talan er um fyribils útvísing. Til dømis kann talan vera um, at leikbann kann fáast við at fáa fleiri fyribils útvísingar (GK)

### **Skipanir til fyribils útvísingar**

Ein kapping kann nýta eina av fylgjandi skipanum, tá ið talan er um fyribils útvísingar:

- Skipan A – Fyri allar ávaringar (GK)
- Skipan B – Fyri onkrar, men ikki allar ávaringar (GK)

### **Skipan A – fyribils útvísing fyri allar ávaringar (GK)**

- Allar ávaringar (GK) verða sektaðar við fyribils útvísing
- Ein leikari, sum fær sína aðru ávaring í sama dysti:
  - fær á øðrum sinni eina fyribils útvísing og kann ikki luttaka víðari í dystinum
  - kann skiftast út við ein eykaleikara, tá ið hann hevur sitið sína aðru fyribils útvísing, um lið hansara ikki hevur nýtt allar loyvdu útskiftingar (hetta kemst av, at lið hansara longu er „revsað“ við at skulu spæla 2 ferðir longdina á fyribils útvísingini uttan leikaran)

### **Skipan B – Fyribils útvísing fyri onkrar, men ikki allar ávaringar (GK) \***

- Ein listi við brotum, sum skulu sektast við ávaring (GK), skal gera av, hvørji brot skulu sektast við fyribils útvísing. Listin skal gerast fyri kappingarbyrjan
- Øll onnur brot, sum skulu sektast við ávaring, verða sektað við ávaring (GK)
- Ein leikari, sum hevur havt eina fyribils útvísing og fær eina ávaring (GK), heldur áfram at spæla
- Ein leikari, sum hevur fingið eina ávaring og síðani fær eina fyribils útvísing, kann spæla víðari eftir at hava sitið fyribils útvísingina
- Ein leikari, sum fær sína aðru fyribils útvísing, skal sita seinnu fyribils útvísingina og kann ikki luttaka víðari í dystinum. Hann kann skiftast út við ein eykaleikara, tá ið hann hevur sitið sína aðru fyribils útvísing, um lið hansara ikki hevur nýtt allar loyvdu útskiftingar, men ein leikari, sum eisini hevur fingið eina „ikki fyribils“ útvísing (men GK), kann ikki loysast av ella útskiftast.
- Ein leikari, sum fær sína aðru ávaring (GK) í sama dysti, skal útvísast, og hann kann ikki luttaka víðari í dystinum, og heldur ikki kann hann skiftast út við annan leikara.

*\* Í summum kappingum kann tað vera gagnligt bert at nýta fyribils ávaringar, sum verða givnar fyri rangan atburð, t.d.:*

- film
- tilvitað seinka móttøðuliðinum í at taka leik upp aftur
- kjaftaslit, munnligar viðmerkingar ella tekn
- at steðga einum lovandi álopi við at halda, fíra ella spæla bóltin við hondini
- um sparkarin fintar á ein hátt, sum ikki er loyvður, tá ið brotspark verður tikið

# Vegleiðing til flúgvandi útskiptingar

Eftir góðkenning frá 131. aðafundi IFAB“s, sum var hildin í London 3. mars 2017, loyvir Fót bóltslógin nú flúgvandi útskiptingum í fót bólti hjá ungdómi, veteranum, rørlutarnaðum og børnum. Hetta er treytað av góðkenning frá tjóðarfót bóltssambandinum, sersambandinum ella FIFA.

**Tilvísing til flúgvandi útskiptingar er at finna undir:**

## **§ 3 – Leikararnir (Tal av útskiptingum):**

### **Flúgvandi útskiptingar**

- Nýtlan av flúgvandi útskiptingum er bert loyvd í fót bólti hjá ungdómi, veteranum, rørlutarnaðum og børnum, og er hetta treytað av semju við tjóðarfót bóltssambandið, sersambandið ella FIFA

Ein „flúgvandi útskipting“ er framd, tá ið ein leikari, sum longu hevur spælt í dystinum og er vorðin útskiptur, verður skiftur inn aftur fyri annan leikara fyri at spæla víðari í dystinum.

Burtursæð frá eykaloyvinum, sum loyvir útskiptum leikara at koma inn aftur í dystin, eru allar aðrar ásetingar í § 3 og í Fót bóltslógini galdandi, tá ið talan er um flúgvandi útskiptingar. Serliga skal mannagongdin viðv. útskipting, sum er nevnd í § 3, fylgjast.







Fótbólts-  
lógín

**2024**



§

01

# Vøllurinn

## 1. Vallarundirlag

Vøllurinn skal, allur sum hann er, vera av grasi ella, um kappingarreglurnar loyva tí, av graslíki. Um kappingarreglurnar loyva tí, kann ein blanding millum veruligt gras og graslíki loyvast (hybrid-skipan).

Liturin á graslíki skal vera grønur.

Um graslíkivøllir verða nýttir í kappingardystum millum lið, sum eru limir í sama fótbóltssambandi, ella í altjóða dystum millum feløg, skulu vøllirnir lúka treytirnar, sum FIFA hevur ásett í The FIFA Quality Programme For Football Turf, um IFAB ikki hevur givið serligt undantaksloyvi.

## 2. Vallarmerkingar

Vøllurinn skal vera fýrkantaður og merktur við linjum, sum ikki eru vandamiklar; sama evni, sum verður nýtt til graslíkivøllir, kann nýtast til linjurnar á náttúrligum vallum, um hetta ikki er vandamikið. Hesar linjur hoyra til tey øki, sum tær merkja av.

Bert tær linjur, sum eru nevndar í § 1 skulu merkjast á vøllin. Har graslíki verður nýtt, er loyvt at hava aðrar linjur á vøllinum, treytað av at hesar hava annan lit, og at tað er greiður munur á teimum og linjunum, sum verða nýttar til fótbólt.

Tær báðar longru linjurnar verða nevndar síðulinjur. Tær báðar styttru linjurnar verða nevndar mállinjur.

Vøllurinn er býttur í tvær hálvur við eini miðlinju, sum kemur saman í miðjuni á síðulinjunum.

Miðbletturin er merktur mitt á miðlinjuni. Ein sirkul við einum radius, sum er 9,15 metrar, er merktur rundan um miðblettin.



- Mátini eru frá uttaru síðuni á linjunum, t.f. at linjurnar hoyra við til økið, sum tær stika inni.
- Brotssparksbletturinn verður máldur frá miðjuni á blettinum til uttaru síðuna á mállinjuni.

Loyvt er at gera frámerki 9,15 metrar frá hornaboganum fyri at tryggja, at mótleikarar halda kravdu fjarstøðuna, tá ið hornaspark verður tikið. Hesi frámerki skulu vera uttan fyri vøllin, og tey skulu vera vinkulrøtt við mállinjuna og/ella síðulinjuna.

Allar linjur skulu hava somu breidd, sum er í mesta lagi 12 cm. Mállinjurnar skulu hava somu vídd sum málstengurnar og tvørstongin.

Um ein leikari merkir nakað á vøllin, ið ikki er loyvt, skal hann verða ávaraður fyri at sýna óhøviskan atburð. Um dómari sær hetta verða gjørt, meðan leikur fer fram, skal hann ávara leikaran, ið fremur brotið, fyri óhøviskan atburð, næstu ferð steðgur er í leiki.

### 3. Mát

Síðulinjan skal vera longri enn mállinjan

- |                                     |                                    |
|-------------------------------------|------------------------------------|
| • Longd:                            | • Breidd:                          |
| í minsta lagi 90 metrar (100 yards) | í minsta lagi 45 metrar (50 yards) |
| í mesta lagi 120 metrar (130 yards) | í mesta lagi 90 metrar (100 yards) |

Kappingarreglur kunnu avgera longd á mál- og síðulinju út frá omanfyri standandi mátum.

### 4. Altjóða mát

- |                                      |                                    |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| • Longd:                             | • Breidd:                          |
| í minsta lagi 100 metrar (110 yards) | í minsta lagi 64 metrar (70 yards) |
| í mesta lagi 110 metrar (120 yards)  | í mesta lagi 75 metrar (80 yards)  |

Kappingarreglur kunnu avgera longd á mál- og síðulinju út frá omanfyri standandi mátum.

## 5. Málteigurin (5-meturin)

Tvær linjur verða merktar rættvinklaðar við mállinjuna, 5,5 metrar frá innaru síðu á hvørjari málstong. Hesar linjur ganga 5,5 metrar inn á vøllin, og tær verða bundnar saman við eini linju, ið er javnfjar við mállinjuna. Tað økið, sum hesar linjur merkja av, er málteigurin (5-meturin)

## 6. Brotsparksteigurin (16-meturin)

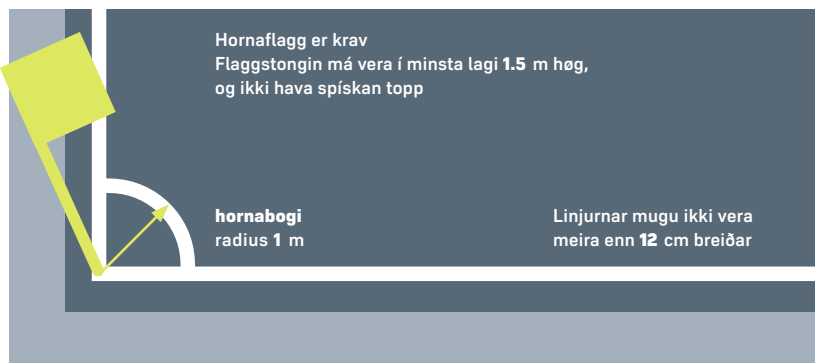
Tvær linjur verða merktar rættvinklaðar við mállinjuna, 16,5 metrar frá innaru síðu á hvørjari málstong. Hesar linjur ganga 16,5 metrar inn á vøllin, og tær verða bundnar saman við eini linju, ið er javnfjar við mállinjuna. Tað økið, sum hesar linjur merkja av, er brotsparksteigurin.

Inni í hvørjum brotsparksteigi verður ein brotsparksblettur merktur 11 metrar frá miðjuni millum málstengurnar.

Ein bogi, ið hevur ein radius, sum er 9,15 metrar frá hvørjum brotsparksbletti, verður merktur uttan fyri brotsparksteigin.

## 7. Hornaøkið

Hornaøkið verður merkt við einum kvartum sirkli, sum hevur ein radius á 1 metur frá hornaflagginum.





## 8. Flaggstengur

Ein stong, sum ikki má vera lægri enn 1,5 metrar, og sum ikki má hava spískan topp, skal verða sett í hvørt horn á vøllinum. Flagg skal vera á flaggstongini.

Stengur kunnu eisini verða settar við miðlinjuna. Tær skulu vera í minsta lagi 1 meturuttan fyri síðulinjuna.

## 9. Tekniska økið

Tekniska økið verður nýtt í dystum, sum verða leiktir á vøllum, har eitt øki við setrum er til leiðarar, eykaleikarar og útskiftar leikarar. Viðmerkingarnar niðanfyri eru vegleiðandi:

- Tað tekniska økið røkkur ein metur út frá útskiftingarplássunum á báðum síðum, og tað røkkur fram móti síðulinjuni; tó ikki nærri enn ein metur
- Hetta økið eigur at verða uppmerkt
- Kappingarreglurnar áseta, hvussu nógvir persónar kunnu verða í tí tekniska økinum
- Tey, sum eru í tekniska økinum:
  - skulu verða frámerkt undan dystarbyrjan sambært kappingarreglunum
  - skulu sýna ábyrgdarfullan atburð
  - skulu vera inni í tekniska økinumuttan í serligum føri, t.d. tá ið ein vøddamýkjari og/ella lækni við loyvi dómarans fer inn á vøllin at meta um skaddan leikara
- Bert ein persónur í senn hevur loyvi at geva taktisk boð

## 10. Mál

Mál skulu vera mitt á báðum mállinjum.

Málini eru gjörð úr tveimum loddröttum stongum, sum eru líka langt burtur frá hornafløggunum, og tær verða bundnar saman í erva við einari tvørstong, ið liggur vatnrætt. Málstengurnar og tvørstongin skulu vera framleidd úr góðkendum evni og skulu ikki vera vandamikil. Stengur og tvørstong skulu hava sama skap, og skal hetta vera fýrkantað, rætthyrnt, runt, elliptisk ella ein samanrenning av teimum fýra formunum.

Viðmælt verður, at øll mál, sum verða nýtt í kappingum, sum verða spældar undir FIFA ella sersambondunum, lúka treytirnar í FIFA Quality Programme for Football Goals.

Fjarstøðan millum málstengurnar er 7,32 metrar, og fjarstøðan frá undirsíðuni á tvørtrænum niður á vøllin er 2,44 metrar.

Í mun til mállinjuna skulu stengurnar standa soleiðis, at tað samsvarar við myndina (sí s. 37 í ensku bókini).

Málstengurnar og tvørstong skulu vera hvít og skulu hava somu vídd og dýpd, sum ikki skal vera meira enn 12 cm.

Um tvørstongin fer úr stað ella brotnar, verður leikur steðgaður, til hon er gjörd aftur ella fingin í rætta støðu aftur. Leikur verður tikin upp aftur við uppkasti. Ber ikki til at gera tvørstongina aftur, skal dysturin slítast. Tað er ikki loyvt at nýta reip ella nakað annað vandamikið ístaðin fyri tvørstongina.

Net kunnu verða fest í málini og í undirlagið aftanfyri málini treytað av, at tey eru væl fest og ikki órógva málmannin.

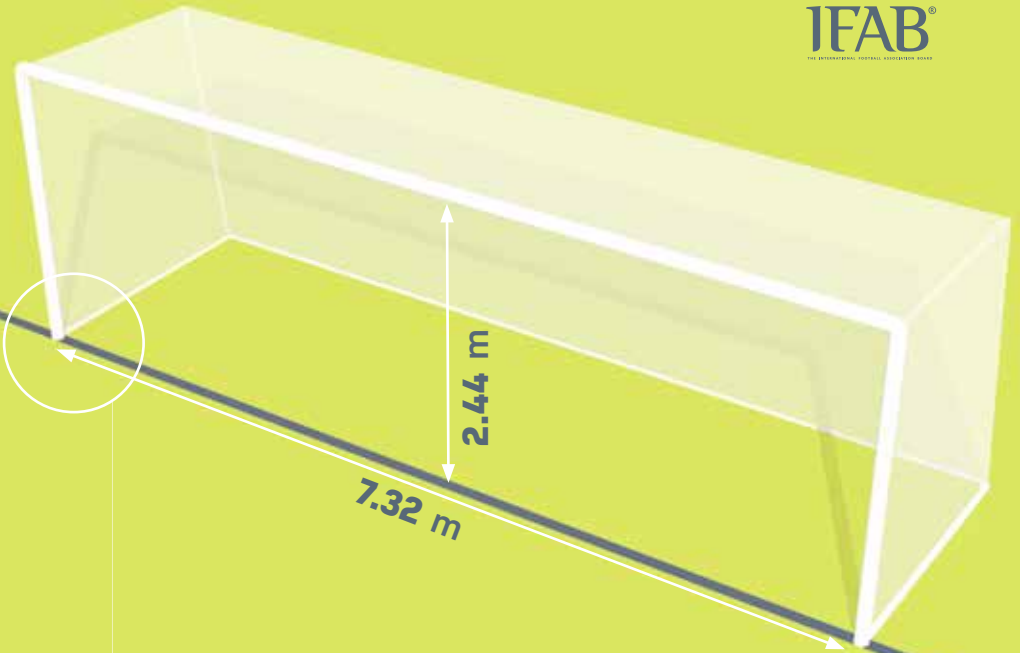
### Trygd

Mál (íroknað mál, sum kunnu flytast) skulu verða trygt fest í undirlagið.

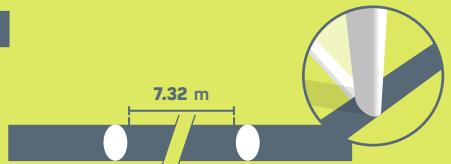
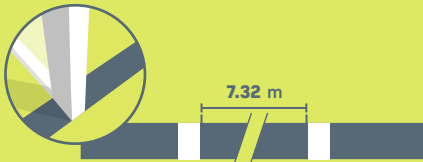
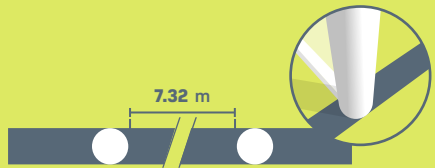
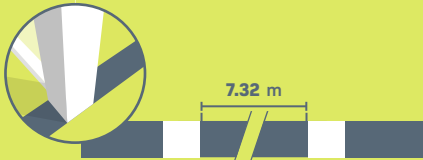
## 11. Máltøkni (MT)

MT kann nýtast við tí endamáli at vátta, um eitt mál er skorað ella ikki fyri at stuðla avgerð dómarans.

Nýtsla av MT skal hava tilvísing í kappingarreglunum.



Málstengurnar skulu – í mun til mállinjuna – standa, sum vist á myndunum niðanfyri



## **Meginreglur fyri MT**

MT er bert galdandi fyri mállinjuna og verður einans nýtt til at gera av, um eitt mál er skorað.

Fráboðanin um, at eitt mál er skorað, skal koma beinanvegin og sjálvvirkandi, og tað skal verða váttað av MT-skipanini, áðrenn eitt sekund er farið.

Fráboðanin skal einans vera til dómaratoymið (um ur dómarans, sum ristist ella gevur sjónligt tekn); hon kann eisini sendast til videorúmið (VR).

## **Krøv og nærlýsingar av MT**

Um MT verður nýtt í kappingardystum, skulu kappingarfyriskipanir tryggja, at skipanin (íroknað móguliga loyvdar tillagingar í málkarminum ella í tøkni í bóltinum) lýkur treytirnar í FIFA Quality Programme for GLT.

Har sum MT verður nýtt, skal dómari royna skipanina undan dystarbyrjan fyri at tryggja, at hon riggar, sum hon skal. Víst verður til hetta í royndarhandbókini. Riggar tøkni ikki, sum hon skal sambært royndarhandbókini, kann dómari ikki nýta MT-skipanina, og skal hann boða viðkomandi myndugleika frá.

## **12. Vinnuligar lýsingar**

Ikki er loyvt at hava vinnuligar lýsingar av nøkrum slag, veruligar ella tykisligar, á vøllinum, á tí øki, sum er umgyrt av mállinjuni og málnetinum, tí tekniska økinum og dómarans øki til endurskoðan. Hetta er eisini galdandi fyri alt økið, sum er ein metur ella nærri uttan fyri vøllin, frá tí at liðini koma inn á vøllin við dystarbyrjan, til tey fara av vøllinum til hálvleiks. Eisini er hetta galdandi, frá tí at liðini koma á vøllin til seinna hálvleik, og til tey fara av vøllinum aftur við dystarlok. Ikki er loyvt at hava lýsingar á málum, netum, flaggstongum ella fløggum. Heldur ikki er loyvt at festa óviðkomandi útgerð (myndatól, mikrofonir o.s.fr.) á hesar lutir.

Lýsingar, sum standa uppreistar, skulu í minsta lagi:

- vera 1 metur frá linjunum
- hava eina fjarstøðu frá mállinjuni, sum ikki er minni enn dýpdin á málnetinum.
- vera 1 metur frá linjunum

### 13. Búmerki og eyðkennismerki

Endurframleiðsla, verulig ella tykislig, av búmerkjum ella eyðkennismerkjum hjá FIFA, sersambondum, tjóðarsambondum, kappingum, feløgum ella øðrum er bannað á vøllinum, málnetunum og teimum økjum, tey girða inni; málunum, flaggstongum og fløggum teirra, meðan leikt verður. Búmerki og eyðkennismerki eru loyvd á fløggunum, sum eru á flaggstongunum.

### 14. Video-hjálparðómari (VAR)

Í dystum, har VAR verður nýtt, skal eitt videorúm (VR) vera og í minsta lagi eitt øki til dómáran at endurskoða (RRA).

#### Videorúm (VR)

VR er har, sum videohjálparðómarin (VAR), hjálpar-VAR (H-VAR) og leiðarin fyri endurspælingum (replay) (LFE) starvast. Hetta kann vera á leikvøllinum, nær við leikvøllin ella longur burturi. Bert persónar við røttum myndugleika hava loyvi at koma inn í VR ella at samskifta við VAR, H-VAR og LFE undir dystinum.

Ein leikari, eykaleikari, útskiftur leikari ella eitt hjálparfólk, sum kemur inn í VR, verður útvístur; eitt hjálparfólk, sum kemur inn í VR, verður burturvíst frá tekniska økinum.

#### Øki til dómáran at endurskoða (RRA)

Í dystum, har VAR verður nýtt, skal í minsta lagi vera eitt RRA, har dómárin fremur „endurskoðan á vøllinum“ (EÁV). RRA skal vera:

- á einum sjónligum stað uttan fyri vøllin
- týðiliga merkt

Ein leikari, eykaleikari, útskiftur leikari ella eitt hjálparfólk, sum kemur inn í RRA, verður ávaraður.



3

02

# Bólturinn

## 1. Eginleikar og mát

Allir bóltar skulu vera:

- Kúluskapaðir
- Gjördir úr leðri ella øðrum hókandi evni.
- Til ummáls ímillum 68 cm og 70 cm.
- Skulu viga ímillum 410 og 450 gramm við dystarbyrjan.
- Uppblástir soleiðis, at teir hava eitt trýst, ið svarar til 0,6–1,1 atmosferu (600–1100 g/cm<sup>2</sup>) við havsins yvirflatu.

Allir bóltar, sum verða nýttir til dystir, leiktir í almennum kappingum og fyriskipaðar undir vernd av FIFA, skulu lúka treytirnar og hava eitt av merkjunum frá FIFA Quality Programme for Footballs.

Eitt tílíkt merki merkir, at bólturinn er alment royndur, og at hann lýkur nakrar serligar tekniskar treytir, sum eru ymiskar fyri hvørt merki, men sum allar lúka minstukrøvini í § 2 og skal verða kendur av IFAB.

Limasambond kunnu krevja, at bóltar, sum verða nýttir í teirra kappingum, skulu hava eitt av hesum merkjum.

Í kappingardystum, sum FIFA hevur skipað fyri, og í øðrum dystum, sum samgongur og limasambond hava skipað fyri, er ikki loyvt at hava nakað slag av lýsingum á bóltinum. Hetta er ikki galdandi fyri búmerkið hjá kappingini, búmerki fyriskiparans og búmerki bóltframleiðarans. Kappingarreglurnar kunnu seta mark fyri stødd, og hvussu nógv tílík merki kunnu vera.

## **2. At skifta út ónýtiligan bólt**

Um ein bóltur gerst ónýtiligur:

- Skal dysturinn steðgast.
- Dysturinn verður tikin uppafurtíkin við uppkasti

Um ein bóltur gerst ónýtiligur, meðan steðgur er í leiki orsakað av byrjanarsparki, hornasparki, málsparki, frísparki, brotssparki ella innkasti, verður dysturinn tikin uppafur eftir galdandi reglum.

Um bólturinn, meðan hann ferðast frameftir, brestur ella verður oyðilagdur, meðan eitt brotsspark skal takast, ella meðan brotssparkskapping verður hildin, og hetta áðrenn hann rakar ein leikara, tvørstongina ella málstengurnar, skal brotssparkið takast umaftur.

Bólturinn kann ikki verða skiftur út undir dystinum uttan loyvi dómárans.

## **3. Eykabóltar**

Eykbóltar kunnu verða lagdir rundan um vøllin, um teir lúka tær treytir, ið eru nevndar í § 2. Dómárin hevur tamarhald á, hvussu hesir bóltar verða nýttir.







§

03

# Leikararnir

## 1. Tal av leikarum

Ein dystur verður leiktur av tveimum liðum, sum hava í mesta lagi ellivu leikarar; ein teirra skal vera málmaður. Ein dystur kann ikki byrja ella halda áfram, um annað av liðunum hevur færri enn sjeý leikarar.

Um eitt lið hevur færri enn sjeý leikarar, tí at ein leikari ella fleiri tilvitandi eru farnir av vølli, er ikki neyðugt hjá dómáranum at steðga dystinum; hann kann nýta fyrimunarregluna. Í slíkum førum skal dómárin ikki lata dystin halda fram, eftir at bólturin er farin úr leiki, um eitt lið ikki hevur í minsta lagi sjeý leikarar.

Um kappingarreglurnar krevja, at allir leikarar og eykaleikarar skulu vera nevndir fyri dystarbyrjan, og eitt lið byrjar ein dyst við færri enn ellivu leikarum, kunnu bert teir leikarar, ið standa til at byrja inni, koma inn sum ískoyti.

## 2. Tal av útskiptingum

Almennar kappingar

Talið av eykaleikarum (upp til í mesta lagi fimm), sum kunnu nýtast í einum dysti, verður ásett av FIFA, sersambandinum ella av tjóðarfótbóltssambandinum. Í kappingum hjá monnum og kvinnum, har besta lið hjá einum felagi luttekur í bestu deildini og í A- landsdystum, har kappingarreglurnar loyva í mesta lagi fimm útskiptingum, kann hvørt liðið:

- Nýta tríggjar útskiptingarmøguleikar
- Hálvleikssteðgurin telur ikki sum ein útskiptingarmøguleiki

### **Eyka tíð:**

- Um eitt lið ikki hevur nýtt allar sínar útskiptingar og/ella útskiptingarmøguleikar, kunnu ónýttar útskiptingar og útskiptingarmøguleikar nýtast í longdu leiktíðini

- Tá kappingarreglurnar loyva eini eyka útskipting í longdu leiktíðini, fáa liðini eisini ein eyka útskiptingarmøguleika
- Útskiptingar kunnu eisini fremjast í tíðarbilinum millum vanliga leiktíð og eyka tíð og í hálvleikssteðginum í eyka tíðini – hesar útskiptingar eru ikki at meta sum nýttir útskiptingarmøguleikar

Kappingarreglurnar skulu gera greitt:

- hvussu nógvar eykaleikarar eitt lið kann hava á leikaralistanum. Frá trimum og til í mesta lagi fimtan.
- um tað er loyvt ella ikki at nýta eina eyka útskipting, tá ið ein dystur verður avgjórður við hjálp av longdari leiktíð (Um hetta altíð er loyvt, ella bert tá ið liðið hevur nýtt allar sínar útskiptingar).

### **Aðrir dystir**

Í Altjóða „A-liðs“ dystum hjá vaksnum kunnu í mesta lagi fimtan eykaleikarar standa á dómarseðlinum, og av teimum, kunnu í mesta lagi seks verða innskiftir.

Í øllum øðrum dystum kunnu fleiri eykaleikarar verða nýttir, treytað av:

- at liðini kunnu semjast um eitt hámark.
- at dómari fær boð um tað, áðrenn dystur byrjar.

Um dómari ikki hevur fingið boð, ella um eingin semja er partanna millum, kunnu í mesta lagi seks eykaleikarar verða nýttir.

### **Flúgvandi útskiptingar**

Flúgvandi útskiptingar eru bert loyvdar í fót bólti hjá ungdómi, veteranum, rørslutarnaðum og børnum, og bert um semja er fingin við tjóðarfótbóltssambandið, sersambandið ella FIFA

## **3. Mannagongd, tá ið skift verður út**

Fyri allar dystir er galdandi, at dómari skal vita nøvnini á øllum eykaleikarum undan dystarbyrjan. Eykaleikarar, sum dómari ikki hevur fingið upplýst navnið á, kunnu ikki luttaka í dystinum.

Fyri at skifta út við eykaleikara, skulu hesar treytir verða loknar:

- dómarin skal hava boð, áðrenn skift verður út
- leikarin, sum verður útskiftur:
  - fær loyvi frá dómaranum at fara av vølli, um hann ikki longu er farin av vøllinum, og hann skal fara av vøllinum við ta linju, sum er nærmast, har hann er staddur, um dómarin ikki gevur honum onnur boð, t.d. at fara út við miðlinjuna ella aðrastaðni (m.a. orsakað av trygðarávum ella skaða)
  - Skal beinanvegin fara í tekniska økið ella umklæðingarrúmið, og hann luttekur ikki longur í dystinum, um ikki flúgvandi útskiptingar verða nýttar
- um ein leikari, sum skal skiftast út, sýtir fyri at fara av vølli, heldur leikur fram

Eykaleikarin hevur bert loyvi at koma inn:

- meðan steðgur er í spæli
- við miðlinjuna
- tá ið útskipti leikarin er farin av vølli
- tá ið hann hevur fingið loyvi frá dómaranum

Ein útskipting er framd, tá ið ein eykaleikari trínur inn á vøllin.

Frá teirri løtu er leikarin vorðin ein útskiptur leikari, og eykaleikarin er vorðin ein leikari, og kann hesin taka leik upp aftur.

Allir eykaleikarar og útskiptir leikarar eru undir myndugleika dómarans; sama um teir spæla ella ikki.

#### 4. Skifta málmann

Ein og hvør av hinum leikarunum kann skifta um pláss við málmannin, treytað av:

- at dómarin fær boð um tað, áðrenn skift verður.
- at skiftið verður fram, meðan steðgur er í leiki.

#### 5. Brot/Revsingar

Um ein eykaleikari, sum stendur á dómaraseðlinum, byrjar inni fyri ein, sum upprunaliga stóð til at byrja inni, og hetta hendir, uttan at dómarin hevur fingið nakra fráboðan:

- letur dómarin eykaleikaran halda áfram at spæla

- skal eykaleikarin onga agarevsing hava
- leikarin, sum stóð á dómarseðlinum, kann gerast eykaleikari
- liðið, ið fremur brotið, hevur somu nøgd av útskiptingum tøkari
- dómari sendir frágreiðing um tilburðin til viðkomandi myndugleika

Um ein útskipting er framd í hálvleikinum ella áðrenn eykatíð, skal mannagongdin verða gjøgnumførd, áðrenn dysturin verður tikin upp aftur. Um dómari ikki fær boð um útskiptingina, kann innskifti leikari halda áfram at spæla, ongin agarevsing skal gevast, og frágreiðing um hendingina skal sendast viðkomandi myndugleikum.

Um ein leikari skiftir um pláss við málmannin uttan at hava fingið loyvi dómarsins, áðrenn skift varð:

- skal leikari halda fram.
- skulu teir leikari, sum eru uppi, verða ávaraðir næstu ferð, bólturin fer úr leiki. Tó skal ongin ávaring gevast, um teir skiftu um pláss í hálvleikssteðginum (íroknað hálvleikssteðgin í longdari leiktíð) ella í steðginum, sum er millum dystarlok og byrjanina av longdari leiktíð og/ella brots-sparkskapping.

Fyri øll onnur brot á hesa grein:

- skulu teir leikari, sum eru blandaðir uppi, verða ávaraðir.
- skal leikari verða tikin upp aftur við einum óbeinleiðis frísparki, ið skal verða tikið av einum leikara frá mótstøðuliðnum, har sum bólturin var, tá ið leikari varð steðgaður

## 6. Útvístir leikari og eykaleikari

Ein leikari, ið er útvístur:

- áðrenn dómarseðilin er latin inn, kann á ongan hátt verða nevndur á dómarseðlinum
- eftir at dómarseðilin er latin inn, men áðrenn dysturin er byrjaður, kann skiftast út við ein av nevndu eykaleikarunum. Annar leikari kann ikki koma í staðin fyri eykaleikaran, og talið av útskiptingum, sum liðið kann fremja, verður ikki lækkað
- eftir dystarbyrjan, kann ikki loysast av
- Ein eykaleikari, sum er nevndur á dómarseðlinum, og sum verður útvístur fyri ella eftir dystarbyrjan, kann ikki loysast av.

## 7. Eyka persónar á vøllinum

Venjarin og aðrir leiðarar, sum eru nevndir á dómarseðlinum (undantikið leikarar og eykaleikarar) eru hjálparfólk. Øll, sum ikki eru nevnd á dómarseðlinum sum leikarar, eykaleikarar ella hjálparfólk, eru at meta sum óviðkomandi.

Um eitt hjálparfólk, eykaleikari, útskiftur/útvístur leikari ella onkur óviðkomandi kemur inn á vøllin, skal dómari:

- bert steðga leiki, um hetta órógvar leik
- fáa persónin burtur, tá ið steðgur er í leiki
- velja hóskaði agarevsing

Um leikur verður steðgaður, og órógvið stóðst av:

- einum hjálparfólki, eykaleikara, útskiftum/útvístum leikara, skal leikur takast upp aftur við einum beinleiðis frísparki ella brotssparki
- einum óviðkomandi persóni, skal leikur takast upp aftur við uppkasti

Um ein bóltur er á veg í málið, og órógvið ikki forðar einum verjandi leikara í at spæla bóltin, skal málið góðkennast, um bólturinn fer í málið (sjálvt um nortið varð við bóltin). Hetta er ikki galdandi, um áleypanði liðið órógvaði.

## 8. Leikari uttan fyri vøllin

Um ein leikari, sum skal hava loyvi dómarsins fyri at koma inn á vøllin aftur, kemur inn á vøllin aftur uttan loyvi dómarsins, skal dómari:

- steðga leiki (tó nýtist hann ikki at gera hetta beinanvegin, um tann leikarin ikki órógvar leik ella ein dystarleiðara, ella um fyrimunarreglan kann nýtast).
- ávara leikaran fyri at koma inn á vøllin uttan loyvi dómarsins.

Um dómari steðgar leiki, skal hann verða tikin upp aftur:

- við einum beinleiðis frísparki til mótstøðuliðið, har sum bólturinn var, tá ið leikur varð steðgaður
- við einum óbeinleiðis frísparki, har sum bólturinn var, tá ið brotið varð fram, um leikarin ikki órógvaði leik ella ein dystarleiðara.

Ein leikari, sum natúrliga fer út um eina vallarlinju í dystinum, brýtur ikki Fót bóltslógina.

## 9. Mál skorað, meðan eyka persónur er á vøllinum

Um dómari leggur til merkis, eftir eitt mál er skorað, men áðrenn leikur er tikin upp aftur, at ein eyka persónur var á vøllinum, tá ið málið varð skorað, og hesin persónurin legði upp í leik:

- skal dómari kollðøma málið, um eyka persónurin var:
  - ein leikari, eykaleikari, útskiftur leikari ella hjálparfólk við tilknýti til liðið, sum skoraði málið. Leikur verður tikin upp aftur við beinleiðis frísparki, har sum eyka persónurin var staddur
  - ein óviðkomandi, sum leggur upp í leik, um mál ikki stendst av hesum, sum nevnt omanfyri í „Eyka persónar á vøllinum.“ Leikur verður tikin upp aftur við uppkasti
- Dómari skal góðkenna málið, um eyka persónurin var:
  - ein leikari, eykaleikari, útskiftur/útvístur leikari ella hjálparfólk hjá tí liði, sum málið varð skorað í móti
  - ein óviðkomandi, sum ikki legði upp í leik

Í øllum førum skal dómari syrgja fyri, at eyka persónurin verður fluttur av vøllinum

Um – eftir at mál er skorað, og leikur er tikin upp aftur – dómari leggur til merkis, at ein eyka persónur var á vøllinum, tá ið málið varð skorað, kann málið ikki kollðømast. Um eyka persónurin framvegis er á vøllinum, skal dómari:

- steðga leiki
- fáa eyka persónin fluttan
- taka leik upp aftur við uppkasti ella hóskandi frísparki

Dómari skal lata frágreiðing inn til viðkomandi myndugleikar.

## 10. Liðskipari

Liðskipari hevur ongarsersømdir, men hann hevur eina ávísa ábyrgd av atburðinum hjá liði sínum.







§

04+

# Útgerð leikaranna

## 1. Trygd

Ein leikari kann ikki nýta útgerð ella bera nakað, sum er vandamikið.

Allir prýðislutir (hálsketur, armbond, ringar, oyrnaringar, leðurbond, gummi-bond o.s.fr.) eru strangliga bannaðir og skulu beinast burtur. At nýta klistur at fjala prýðislutir við verður ikki góðtikið.

Leikararnir skulu kannast fyri dystarbyrjan, og eykaleikararnir skulu kannast, áðrenn teir koma inn á vøllin. Um ein leikari ber ella nýtir útgerð, sum ikki er loyvd ella er vandamikil ella prýðislutir, skal dómari geva leikaranum boð um at:

- beina lutin burtur
- fara av vøllinum næstur ferð steðgur er í leiki, um leikarin ikki kann ella vil gera eftir boðum

Ein leikari, sum sýtir fyri at gera eftir boðum, ella nýtir somu útgerð aftur, skal ávarast.

## 2. Kravd útgerð

Kravda útgerðin hjá einum leikara er sett saman av fylgjandi lutum:

- eini blusu við ermum
- stuttbuksum
- hosur – klistur ella annað evni, sum er uttaná skal hava sama lit sum tann parturin av hosuni, sum tað er klistrað á ella fjalar
- skinnabeinsverju – hesar skulu vera framleiddar úr hóskaði tilfari fyri at geva nøktandi verju, og tær skulu vera fjaldar av hosunum
- skógvar

Málmonnum er loyvt at vera í joggingbuksum.

Ein leikari, sum missir ein skógv ella skinnara orsakað av einum óhappi, skal fáa hetta í rætt lag skjótast gjørligt og í seinasta lagi næstu ferð steðgur er í leiki. Um leikarin spælir bóltin og/ella skorar eitt mál, áðrenn hetta er fingið í rætt lag, skal mál dømast.

### 3. Litir

- Bæði liðini skulu bera litir, sum týðiliga skilja tey hvørt frá øðrum, dómaranum og hinum dystarleiðaranum.
- Báðir málverjarnir skulu bera litir, sum týðiliga skilja teir frá øðrum leikarum, dómaranum og hinum dystarleiðaranum.
- Um blusurnar hjá málmonnunum er eins littar, og eingin teirra hevur aðra blusu at fara í, skal dómarin loyva dystinum at spælast.

Undirtroyggjur skulu:

- vera einlittar og hava sama høvuðslit sum ermarnar á leikarablusuni. ella
- hava mynstur/litir, sum eru akkurát líka sum erman á blusuni.

Undirbuksur/súkkklubuksur skulu hava sama høvuðslit sum stuttbuksurnar ella sama lit sum niðasti partur av stuttbuksunum – leikarar á sama liði skulu bera sama lit.

### 4. Onnur útgerð

Verjandi útgerð, sum ikki er vandamikil, so sum høvurútgerð, andlitsmaskur, knæ- og armverjur, ið eru framleidd úr bleytum, løttum evni, er loyvd. Keppar hjá málmonnum og ítróttarbrillur eru eisini loyvd.

#### Verja til høvdið

Tá ið verja til høvdið (undantikið keppar hjá málmonnum) verður nýtt, skal hon:

- vera svørt ella hava sama høvuðslit sum blusan (Treytað av at leikarar á sama liði bera sama lit)
- Skal samsvara við professionellu útsjónina á útgerðini, sum leikarin nýtir
- ikki vera fest í blusuna
- ikki vera til vanda fyri leikaran, ið nýtir hana, ella nakran annan
- ikki hava nakað, sum stingur út úr henni (Framstandandi lutir)

### **Elektronískt samskipti**

Leikarar (íroknað eykaleikarar/útskiptar leikarar og útvístir leikarar) hava ikki loyvi at bera ella nýta nakað slag av elektroniskari útgerð ella samskiptisútgerð (undantikið EPTS, tá ið tað er loyvt). Hjálparfólk hava loyvi at nýta elektronískt samskipti, treytað av at tað beinleiðis hevur við trygd leikaranna at gera ella annað, sum hevur við taktikk ella venjing at gera. Hetta er bert galdandi fyri smá, flytfør tól, sum kunnu havast í hondini (t.d. mikrofon, smátalara, oyrnasnigil, farteleson/snildfon, snild-ur, teldil, farteldu). Eitt hjálparfólk, sum nýtir útgerð, sum ikki er loyvd, ella sum sýnir rangan atburð orsakað av nýtslu av elektroniskari ella samskiptisútgerð, verður útvíst.

### **Elektroniskar skipanir fyri at fylgja við menning**

Tá ið elektroniskar skipanir, fyri at fylgja við menning, verða nýttar í dystum, leiktir í almennum kappingum, sum eru fyriskipaðar av FIFA, sersambondunum ella av tjóðarfótbóltssambondunum, skal fyriskiparin av kappingini tryggja, at øll tøkni, sum er fest í útgerð leikaranna, ikki er vandamikil og livir upp til treytirnar fyri EPTS, sum eru í FIFA Quality Programme for EPTS.

Tá ið fyriskiparin av dystinum ella kappingini, veitir elektroniskar skipanir fyri at fylgja við menning, skal fyriskiparin av dystinum ella kappingini, tryggja, at upplýsingar og vitan, sum koma frá EPTS til tekniska økið undir dystinum, eru álitandi og neyv.

The FIFA Quality Programme for EPTS stuðlar kappingarfyriskiparum at góðkenna EPTS-skipanir við álitandi og neyvum mannagongdum.

## **5. Slagorð, yvirlýsingar, myndir og lýsingar**

Útgerð skal ikki hava politisk, átrúnaðarlig ella persónlig herróp, boð ella myndir. Leikarar skulu ikki vísa undirklæði, sum vísa politisk, átrúnaðarlig ella persónlig herróp, boð ella myndir ella aðrar lýsingar enn merkið hjá framleiðaranum. Eitt lið ella ein leikari, sum vísir undirklæði, sum vísa politisk, átrúnaðarlig ella persónlig herróp, boð ella myndir ella aðrar lýsingar enn merkið hjá framleiðaranum verður sektað/ur av kappingarfyriskiparunum ella av FIFA.

## Meginreglur

- Grein 4 er galdandi fyri alla útgerð (íroknað klæði), sum verður nýtt av leikarum, eykaleikarum og útskiftum leikarum; meginreglurnar í grein 4 eru eisini galdandi fyri øll hjálparfólk í tekniska økinum.
- Fylgjandi eru (vanliga) loyvd:
  - leikarans navn, nummar, búmerkið hjá liðnum, framtakandi slagorð/merki, sum varpa ljós á fótbóltsspælið, virðing og reinleika. Aftur at hesum eru lýsingar loyvdar, treytað av at hesar halda reglurnar í kappingini og hjá tjóðarfótbóltssambandinum, sersambandinun ella FIFA
  - fakta um dystin: lið, dagfesting, kapping/høvi, stað
- Loyvd slagorð, boð ella myndir eiga at vera framman á blusuni og/ella á armbandi
- Í summum førum kann slagorðið, boðini ella myndin bert vera á armbandi liðskaparans

## At tulka greinina

Tá ið støða skal takast til, um eitt slagorð, eini boð ella ein mynd skulu loyvast, eigur grein 12 (Fríspørk og ósømiligur atburður) havast í huga; í grein 12 stendur, at dómari skal sekta ein leikara, sum er sekur í:

- at nýta niðurgerandi ella háðandi málburð ella gerðir
- ber seg at á ein hátt, sum kann vera ágangandi, láturligur ella øsandi

Slagorð, boð og myndir, sum koma undir hesa bólking eru ikki loyvd.

Meðan tað er rættiliga lætt at allýsa „átrúnaðarlig“ og „persónlig“, er tað kanska ikki eins lætt at allýsa „politisk“, men slagorð, boð og myndir, sum vísa til fylgjandi, eru ikki loyvd:

- nakran livandi ella deyðan persón (uttan so at tað er partur av kappingarnavninum)
- nakran lokalan, økisflokk, økisból, økisfelagsskap ella altjóða politiskan flokk/bólk/felagsskap o.s.fr.
- nakra lokala, økisstjórn, tjóðarstjórn ella nakrar av hennara deildum, embætum ella ráðum

- nakran bólk, sum ger mismun
- nakran felagsskap, har ætlan ella gerðir teirra kunnu stoyta eina merkisverda mongd av fólki
- nakra serstaka politiska gerð/hending

Tá ið ein týðningarmikil altjóða hending ella tjóðarhending skal minnast/hátíðarhaldast, skal kenslusemið hjá mótstøðuliðnum (íroknað teirra fjepparum) og hjá almenninginum havast í huga.

Kappingarreglur kunnu avmarka/skerja stødd, tal og støðu hjá loyvdu slagorðum, boðum og myndum. Viðmælt verður, at ósemjur, sum standast av slagorðum, boðum og myndum, verða loystar undan kappingar- ella dystarbyrjan.

## 6. Brot og revsingar

Fyri øll brot á hesa grein nýtist ikki at steðga leiki, og leikarin:

- fær boð frá dómaranum um at fara av vøllinum og fáa útgerðina í rætt lag
- fer av vølli, tá ið steðgur er í leiki, um útgerðin ikki er fingin í rætt lag áðrenn

Ein leikari, sum fer av vølli fyri at rætta ella skifta útgerð skal:

- fáa útgerðina kannaða av einum dystarleiðara, áðrenn hann fær loyvi at koma inn aftur
- bert koma inn aftur við loyvi dómarans (sum kann gevast, meðan leikur fer fram)

Ein leikari, sum kemur inn aftur uttan loyvi dómarans, skal ávarast. Um leikur verður steðgaður fyri at ávara leikaran, skal eitt óbeinleiðis fríspark dømast á tí stað, sum bólturin var, tá ið leikur varð steðgaður. Um leikarin leggur upp í leik, skal beinleiðis fríspark (ella brotsspark) dømast har, sum leikarin legði upp í leik.



105

105



# Dómarin

## 1. Myndugleiki dómars

Ein og hvør dystur verður leiktur undir leiðslu av einum dómara, sum hevur fullan myndugleika at síggja til, at Fót bóltslógini verður hildin í tí dysti, hann er settur til at døma.

## 2. Avgerðir dómars

Dómarin tekur avgerðir eftir besta førimumi sambært Fót bóltslógini og „andanum í lógini“. Avgerðirnar byggja á meting dómars, sum hevur heimild til at fremja hóskaði gerningar innan fyri karmarnar í Fót bóltslógini.

Avgerðir dómars viðvíkjandi tí, sum er hent í dystinum, eru endaligar. Hetta er eisini galdandi, um eitt mál er skorað ella ikki, og tað sama er úrslitið av dystinum. Avgerðir dómars, og hjá øllum hinum dystarleiðarunum, skulu altíð virðast.

Dómarin kann ikki broyta eina avgerð um uppافتurtøku av leiki, um hann leggur til merkis, at hon er skeiv, ella um hann fær tað at vita frá einum av hinum dystarleiðarunum, um leikur er tikin uppافتur, ella um dómarin hevur bríkslað fyri endanum á fyrra ella øðrum hálvleiki (íroknað longda leiktíð) og er farin av vøllinum ella hevur slitið dystin. Dómarin kann broyta eina avgerð fyri eina hending, sum fór fram, áðrenn hálvleikurin var liðugur, um dómarin, tá hálvleikurin er liðugur, fer av vøllinum fyri at fara inn í økið til endurskoðan ella fyri at geva leikarunum boð um at koma út á vøllin aftur.

Undantikið tí, sum greitt verður frá í § 12.3 og VAR-mannagongdini, kann ein agarevsing bert gevast, eftir at leikur er tikin uppافتur, um ein annar dystarleiðari hevur eyðmerkt brotið og roynt at sagt dómaranum, at agarevsing skal gevast, áðrenn leikur varð tikin uppافتur. Hátturin at taka leik uppافتur, sum var galdandi fyri agarevsingina, er ikki galdandi.

Um dómarin gerst óvirkin, kann leikur halda áfram undir eftirliti av einum av hinum dystarleiðarunum, inntil steðgur er í leiki næstu ferð.

### 3. Ábyrgd og skyldur

Dómarin:

- sær til, at Fótþóttslógin verður hildin
- leiðir dystin í samstarvi við hinar dystarleiðararnar
- heldur skil á tíðini og stöðuni og gevur viðkomandi myndugleika eina dystarfrágreiðing, íroknað vitan um agarevsingar og nakrar aðrar hendingar, sum eru hendar fyri, undir ella eftir dysturin er leiktur
- hevur umsjón við og/ella ger tekn um uppafurtøku av leiki

#### Fyrimunur

- Letur leik halda fram, tá ið tað liðið, sum eitt brot er framt ímóti, fær fyrimun av tí, og revsar brotið, um tann væntaði fyrimunurin ikki verður til veruleika beinanvegin ella innan fyri nøkur fá sekund.

#### Agarevsingar

- Revsar tað álvarsamara brotið, tá ið fleiri brot verða framd í senn. Her verður hugsað um revsing, uppafurtøku av leiki, fysiskt álvarsemi og taktiska ávirkan.
- Nýtir agarevsing ímóti leikarum, sum fremja brot, sum hava við sær ávaring ella útvísing
- Hevur heimild at nýta agarevsing, frá tí hann fer á vøllin fyri at kanna hann undan dystarbyrjan, og inntil hann fer av vølli eftir dystarlok (íroknað brotssparkskapping). Um ein leikari ger eitt brot, sum førir til útvísing, áðrenn dómarin er komin á vøllin við dystarbyrjan, kann dómarin sýta leikaranum at luttaka í dystinum (sí § 3.6). Dómarin letur inn frágreiðing um allan annan rangan atburð
- Hevur heimild at vísa gul og reyð (og fyribils vísa einum leikara út, um kappingarreglurnar loyva hesum) kort, frá tí hann fer á vøllin við dystarbyrjan, inntil dysturin er liðugur, íroknað hálvleikssteðgin, longda leiktíð og brotssparkskapping
- Virkar ímóti hjálparfólki hjá liðum, sum ikki sýna ábyrgdarfullan atburð, og ávarar og vísir teimum eitt gult kort ella eitt reytt kort og vísir teimum burtur frá vøllinum og nærumhvørvinum, íroknað tekniska økið. Um tann, sum framdi brotið ikki kann eyðmerkjast, skal hægst virkandi venjari í tekniska økinum hava agarevsingina. Eitt hjálparfólk, sum er har av

læknaligum ávum, og sum fremur eitt brot, sum skal sektast við burturvísing, kann vera verandi, um liðið ikki hevur annað fólk við læknaligum førleikum. Hesin persónurin kann hjálpa, um ein leikari tørvar læknaliga hjálp.

- Skal rætta seg eftir ráðum frá øðrum dystarleiðarum viðvíkjandi støðum, hann ikki sjálvur hevur sæð

### Skaðar

- Leikur heldur fram, inntil bólturin fer úr leiki, um ein leikari eftir meting dómars bert er smáskaddur
- Steðgar leiki, um ein leikari gerst illa skaddur, og tryggjar, at leikarin verður fluttur av vøllinum. Ein skaddur leikari kann ikki fáa viðgerð á vøllinum og kann bert koma inn á vøllin aftur, eftir at leikur er tikin upp aftur. Tá ið bólturin er í leiki, kann ein skaddur leikari bert koma inn á vøllin frá síðulinjuni. Tá ið bólturin ikki er í leiki, kann ein skaddur leikari koma inn á vøllin bæði frá síðulinjuni og mállinjuni. Undantøk verða einans gjørd á hesa reglu tá:
  - ein málmaður er skaddur.
  - ein málmaður og ein útileikari hava runnið saman og hava tørv á bráðfeingis viðgerð
  - leikarar frá sama liði hava stoytt saman og hava tørv á bráfeingishjálpi
  - ein sera álvarsligur skaði er komin fyri
  - ein leikari gerst skaddur orsakað av einum fysiskum broti, sum hevði við sær, at mótleikarin varð ávaraður ella útvístur (t.d. Hasarðerað takkling ella leikur, sum í álvarsligan mun ikki er loyvdur), um metingin av skaðanum/viðgerðini verður gjøgnumførd skjótt
  - eitt brotsspark er dømt, og tann skaddi leikarin skal skjóta brotssparkið
- Tryggjar, at ein leikari, sum bløðir, fer av vøllinum. Leikarin kann bert koma inn aftur á vøllin eftir at hava fingið tekn frá dómranum; dómari skal vera nøgdur við, at bløðingin er steðgað, og at onki blóð er á útgerðini
- Um dómari hevur givið læknunum og/ella teimum, sum bera børna loyvi at koma inn á vøllin, skal leikarin fara av vøllinum á børni ella til gongu. Ein leikari, sum ikki ger eftir boðum, skal ávarast fyri at sýna óhøviskan atburð
- Um dómari hevur gjørt av at ávara ella vísa einum skøddum leikara út, sum skal av vøllinum fyri at fáa viðgerð, skal kortið víst, áðrenn leikarin fer av vøllinum

- Um leikur ikki er steðgaður av aðrari orsök, ella um ein gerst skaddur av onkrum, sum ikki er brot á Fót bóltslógina, verður leikur tikin upp aftur við uppkasti

### Órógv uttanífrá

- Steðgar, brýtur dystin av ella slítur dystin fyri øll brot á Fót bóltslógina ella orsakað av órógvi uttanífrá sum t.d.:
  - at ljósini eru ov vánalig
  - um ein lutur, sum verður tveittur av einum áskoðara, rakar ein dystarleiðara, ein leikara ella eitt hjálparfólk, kann dómari steðga, bróta dystin av ella slíta dystin, alt eftir hvussu álvarslig hendingin er
  - ein áskoðari bríkslar við eini floytu, sum órógvar leikin – leikur verður steðgaður og tikin upp aftur við uppkasti
  - um ein eyka bóltur, annar lutur ella djór kemur inn á vøllin, skal dómari:
    - bert steðga leiki (og byrja aftur við uppkasti), um hetta órógvar leik.
    - Um ein bóltur er á veg í málið, og órógvið ikki forðar einum verjandi leikara í at spæla bóltin, skal málið góðkennast, um bólturin fer í málið (sjálvt um nortið varð við bóltin). Hetta er ikki galdandi, um áleypani liðið órógvaði.
    - lata leik halda áfram, um órógvið ikki leggur upp í leik og fáa tað flutt av vøllinum skjótast til ber.
- Loyvir ongum óviðkomandi persónum inn á vøllin

## 4. Video hjálpardómari (VAR)

Nýtsla av videohjálpardómari (VAR) er bert loyvt, har kappingarfyriskiparin lýkur treytirnar, sum standa í Implementation Assistance and Approval Programme (IAAP) og hevur fingið skrivligt loyvi frá IFAB og FIFA.

Dómari kann fáa hjálp frá einum videohjálpardómara (VAR), men bert tá ið talan er um „týðiligan og eyðsýndan feil“ ella eina „álvarsama mista støðu“, tá ið tað snýr seg um:

- mál/ikki mál
- brotsspark/ikki brotsspark
- beinleiðis reytt kort (ikki seinna ávaringin)

- skeivan samleika, tá ið dómari ávarar ella vísir skeivum leikara frá liðnum út, sum framdi brotið

Hjálpin frá videohjálpardómaranum (VAR) fæst við at síggja støðuna umaftur. Dómari tekur endaligu avgerðina, og kann avgerðin einans takast frá teirri upplýsing, dómari fær frá VAR, og/ella kann dómari endurskoða støðuna beinleiðis („Endurskoðan á vøllinum“).

Undantikið eina „álvarsama mista støðu“ skal dómari (og aðrir dómara á vøllinum) altíð taka eina avgerð (íroknað eina avgerð um ikki at sekta eitt móguligt brot); hendan avgerðin verður ikki broytt, uttan so at talan er um ein „týðiligan og eyðsýndan feil“.

### **Endurskoðan eftir at leikur er tikin upp aftur**

Um steðgur hevur verið í leiki, og leikur er tikin upp aftur, kann dómari bert fremja eina „endurskoðan“, um talan er um agarevsing fyri skeivan samleika ella fyri eitt brot, sum skal sektast við útvísing orsakað av harðskapsatburði, at spýta, at bíta ella nýtlu av ómetaliga niðrandi og/ella háðandi gerðum.

## **5. Útgerð dómara**

### **Kravn útgerð**

- Floyta/ur
- Ur
- Reyð og gul kort
- Notatappír (ella aðra útgerð fyri at halda skil á dystinum)

### **Onnur útgerð**

Dómara kunnu fáa loyvi at nýta:

- útgerð til at samskifta við aðrar dystarleiðara – BIP-fløgg, samskiftistól o.s.fr.
- EPTS ella aðra útgerð, sum heldur eyga við líkamligari venjing

Ikki er loyvt dómara og øðrum dystarleiðara á vøllinum at bera prýðislutir ella aðra elektroniska útgerð – íroknað myndatól.

## 6. Dómaratekn

Sjá tekningar fyri at síggja  
góðkend dómaratekn.



**Brotspark** |



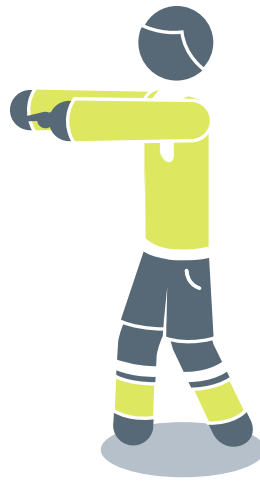
**Óbeinleiðis** fríspark |



**Beinleiðis** fríspark |



**Fyrimunur (1)**



**Fyrimunur (2)**



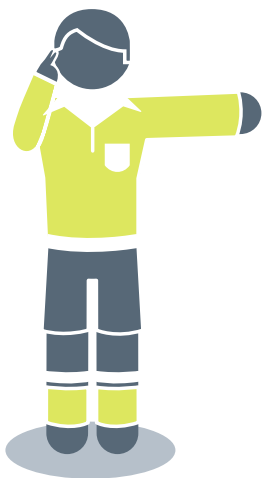
**Hornspark**



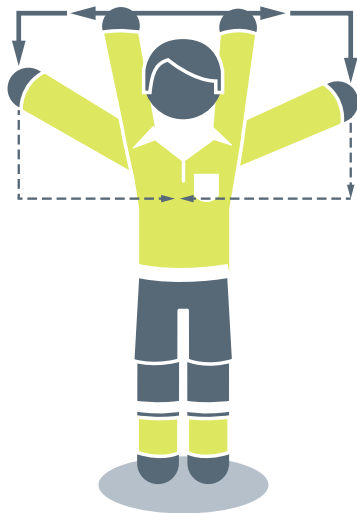
**Málsark**



**Reytt og gult kort** |



**Endurskoðan:** finger upp til oyra,  
hin hondin/armurin strekt/ur |



**Sjónvarpstekn** |



## 7. Skuldbinding av dystarleiðarum

Ein dómari ella annar dystarleiðari kann ikki skuldarbindast orsakað av:

- nøkrum slag av skaða, sum ein leikari, hjálparfólk ella áskoðari fær.
- nøkrum slag av skaða á ogn av nøkrum slag.
- nøkrum missi hjá einstøkum persónum, ítróttafeløgum, feløgum, sambondum ella nøkrum øðrum stovni, sum stendst av ella kann standast av avgerð, sum dómari tekur undir treytunum í Fót bóltslógini ella í sambandi við vanliga mannagongd fyri at skipa fyri, leika og leiða ein dyst

Tað kann millum annað vera:

- um umstøðurnar á vøllinum, í nærumhvørvinum ella veðurumstøðurnar eru soleiðis háttadar, at hann loyvur ella ikki loyvur dystinum at byrja.
- ein avgerð um at slíta dystin av einihvørji orsök.
- ein avgerð um útgerðina, sum nýtt verður í einum dysti (málnet, málstengur, tvørstong, flaggstengur, fløgg ella bóltur).
- ein avgerð um at slíta ella ikki slíta dystin orsakað av uppfblanding frá áskoðarum ella trupulleika á áskoðaraplássunum.
- ein avgerð um at steðga ella ikki steðga leiki fyri at loyva einum skøddum leikara av vøllinum at fáa viðgerð.
- ein avgerð um at loyva ella ikki loyva einum leikara at bera ávís klæði ella ávís útgerð.
- ein avgerð um at biðja um ella krevja, at ein skaddur leikari fer av vølli at fáa viðgerð
- ein avgerð (um tað er hansara ábyrgd) um at loyva ella ikki loyva nøkrum persónum (herundir hjálparfólk hjá liðunum ella leikvøllinum, trygdarfólki, myndafólki ella umboð fyri fjølmiðlarnar) at vera til staðar við nærumhvørvið við vøllin.
- onkur onnur avgerð, hann tekur í samsvari við Fót bóltslógina ella undir treytum hjá FIFA, samgongunum, limasambondunum, reglugerðini í deildini ella reglugerðini, sum dysturin verður leiktur eftir.



3

06

# Hinir dystarleiðararnir

Aðrir hjálparþómarar (tveir hjálparþómarar, ein fjórði dómari, tveir eyka hjálparþómarar og ein tiltaks hjálparþómari, ein video hjálparþómari (VAR) og í minsta lagi ein hjálpar VAR (H-VAR)) kunnu setast á dystir.

Teir skulu hjálpa dómranum við at leiða dystin sambært Fótþóltslógini, men endaliga avgerðin verður altíð tikin av dómranum.

Dómarin, hjálparþómararnir, fjórði dómari, eyka hjálparþómararnir og tiltaks hjálparþómarin eru dómarnir „á vøllinum“.

VAR og H-VAR eru „video“ dómarnir, og hjálpa hesir dómranum sambært mannagongdunum viðvíkjandi VAR, sum eru settar av IFAB.

Dystarleiðararnir arbeiða undir leiðbeining frá dómranum. Í fall av óhóvligari uppílegging ella óhóvskum atburði, skal dómari loysa teimum frá teirra skyldum og senda frágreiðing til viðkomandi myndugleika.

Hinir dómarnir „á vøllinum“, skulu hjálpa dómranum við brotum, tá teir síggja betri enn dómari, hvat er hent. Teir skulu senda frágreiðing um einhvønn álvarsaman, rangan atburð, sum er farin fram uttan at dómari ella hinir dystarleiðararnir hava sæð tað, til viðkomandi myndugleika. Teir skulu siga dómranum og hinum dystarleiðaranum frá, um nøkur frágreiðing verður send.

Dystarleiðararnir „á vøllinum“ hjálpa dómranum við at kanna vøllin, bóltarnar og útgerð leikaranna (íroknað um trupulleikar eru loystir) og við at halda skil á tíð, málum, rangum atburði o.s.fr.

Kappingarreglurnar skulu týðiliga tilskila, hvør loysir ein dystarleiðara av, sum ikki kann byrja ella halda áfram í einum dysti, sum hann er settur at døma.

Serliga skal tað vera tilskilað, um fjórði dómari, tann royndari hjálparþómarin ella tann royndari eyka hjálparþómarin skal loysa dómran av, um hesin ikki kann byrja ella halda áfram.

## 1. Hjálparþómararnir

Teir skulu vísa:

- nær allur bólturinn er farinn út af vøllinum, og hvat lið eigur hornaspark, málsþark ella innkast
- nær leikari skal revsast fyrir at vera rangstaddur
- nær ein útskipting er umbiðin
- í sambandi við brotssþark, um málmaðurinn flytur seg af mállinjunni, áðrenn bólturinn er skotin, og um bólturinn er innan fyrir mállinjunna. Um eyka hjálparþómarar eru settir á dystin, skal hjálparþómarinn stilla seg á linju við brotssþarksblettin

Hjálparþómarinn skal eisini hjálpa við at hava eyguni við mannagongdinni í samband við útskipting.

Hjálparþómarinn kann koma inn á vøllin fyrir at tryggja, at múrurinn stendur 9,15 m vekk.

## 2. Fjórdi þómarinn

Fjórdi þómarinn skal eisini hjálpa við:

- at hava eyguni við mannagongdinni í samband við útskipting
- at kanna útgerðina hjá einum leikara/eykaleikara
- at hjálpa til, tá ein leikari kemur inn á vøllin aftur eftir at hava fingið tekin frá þómaranum
- at hava eftirlit við eyka bóltunum
- at vísa, hvussu nógvá tíð, þómarinn í minsta lagi hevur lagt aftrat hvørjum hálvleiki (íroknað longda leiktíð)
- at siga þómaranum frá um rangan atburð frá nøkrum, sum er í tekniska økinum

### 3. Eyka hjálpardómarar

Eyka hjálpardómararnir kunnu vísa:

- nær allur bólturinn er farinn um mállinjunna, íroknað, tá mál er skorað
- hvat lið eigur eitt horna- ella málsþark
- Í sambandi við brotssþark, um málmaðurinn flytur seg af mállinjunni, áðrenn bólturinn er skotin, og um bólturinn er innan fyrir mállinjunna.

### 4. Tiltaks hjálpardómari

Einn tiltaks hjálpardómari kann loysa af fyrir ein hjálpardómara, fjórða dómara ella ein eyka hjálpardómara, um onkur af hesum ekki fær hildið fram.

Tiltaks hjálpardómari kann eisini hjálpa dómaranum á sama hátt, sum hinir 'dómararnir á vøllinum'.

### 5. Video dystarleiðarar

Ein video hjálpardómari (VAR) er ein dystarleiðari, sum kann hjálpa dómaranum at taka avgerð við at endurskoða stöður á video. Hetta kann bert gerast, tá talan er um ein „týðiligan og eyðsýndan feil“ ella um eina „álvarsama mista stöðu“ ísmb. við mál/ikki mál, brotssþark/ikki brotssþark, beinleiðis reytt kort (ikki seinnu ávaring) ella í stöðum viðv. skeivum samleika, tá dómari ávarar ella útvísir skeivan leikara frá liðnum, sum framdi brotið.

Ein hjálpar VAR (H-VAR) er ein dystarleiðari, sum hjálpar VAR fyrst og fremst við:

- at hyggja at sjónvarpsupptøkuni, meðan VAR er upptikin við at „kanna“ ella „endurskoða“
- at skriva niður stöður, sum eru tengdar at VAR og allar trupulleikar viðv. samskipti ella tøkni
- at hjálpa VAR við at samskipta við dómara, serliga at samskipta við dómara, tá VAR „kannar“/endurskoðar“, t.d. at siga við dómara, at hann skal steðga leiki ella seinka uppafurtøku av leiki
- at fylgja við, hvussu nógv tíð „fer til spillis“, tá uppafurtøka av leiki er seinkað vegna „kanning“ ella „endurskoðan“
- at kunna viðkomandi bólk um stöður, ið hava við VAR at gera

**6. Tekn hjá hjálpardómarum**  
Sjá tekningar fyri at síggja góðkend  
hjálpardómara tekn.



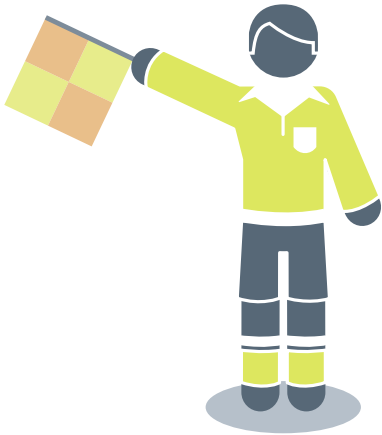
Útskipting



**Brot framt** av áleypara



**Brot framt** av verjuleikara



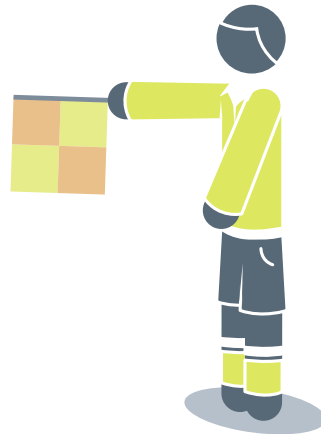
**Innkast til áleyparan**  
í Føroyum ímillum  
15-10 minuttir í



**Innkast til verjuleikaran**  
í Føroyum ímillum  
15-10 minuttir í



**Hornspark**



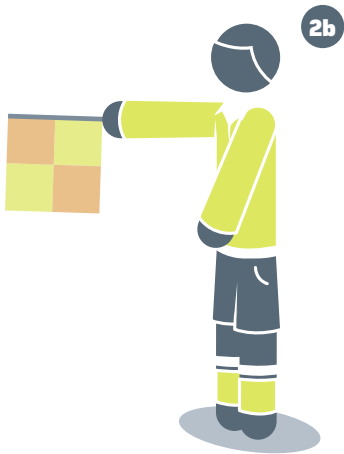
**Málsпарк**



**Rangstöða**



**Rangstöða**  
nær síðulinjuna



**Rangstöða**  
miðskeiðis á vøllinum



**Rangstöða**  
í mótsattu síðu



## 7. Tekin hjá eyka hjálpardómarum



### **Mál**

( um bólturinn ikki er farin  
týðiliga yvir málstrikuna )



3

107

# Leiktíðin

## 1. Hálvleikir

Ein dystur verður leiktur í tveimum líka longum hálvleikum á 45 minuttir. Hálvleikirnir kunnu bert stytast, um semja um hetta er fingin millum liðini og dómaran undan dystarbyrjan, og einans um kappingarreglurnar loyva hesum.

## 2. Hálvleikssteðgur

Leikarar hava rætt til ein steðg í hálvleikinum. Hálvleikssteðgurin má ikki vera longri enn fimtan minuttir. Ein stuttur drekkisteðgur (sum ikki skal vara longri enn ein minutt) er loyvdur í hálvleikinum undir longdari leiktíð.

Kappingarreglurnar skulu gera greitt, hvussu langur hálvleikssteðgurin er, og longdin á honum kann bert broytast við loyvi dómarans.

## 3. Yvirtíð

Tíð verður løgd afturat í hvørjum hálvleiki sær fyri leiktíð, sum mist verður vegna:

- útskifting(ar).
- meting av skaðum á leikarum og/ella flyting av skøddum leikara av vøllinum.
- drál
- agarevsingum
- medisinskum steðgum, sum kappingarreglurnar loyva, t.d. „drekkesteðgir“ (sum ikki skulu vara longri enn 1 minutt) og „kølisteðgir“ (90 sekund til 3 minuttir)
- seinkingar, sum standast av, at VAR skal „kanna“ og „endurskoða“
- at frøast um eitt mál
- øðrum orsøkum, íroknað seinkaða uppafurtøku av leiki (t.d. orsakað av órógv frá einum óviðkomandi)

Fjórði dómari vísir ta tíð, sum dómari í minsta lagi hefur lagt afturat, tá ið seinasti minutturin í hvørjum hálvleiki er um at vera farin. Yvirtíðin kann leingjast av dómaranum, men hon kann ikki stytast.

Dómari skal ikki víga uppí móti fyri eitt mistak viðvíkjandi tíðini í fyrri hálvleiki við at leggja meira ella minni aftur at seinna hálvleiki.

#### **4. Brotsspark**

Um eitt brotsspark skal verða tikið ella skal takast umaftur, skal hálvleikurin verða longdur, til brotssparkið er tikið.

#### **5. Slitin dystur**

Ein slitin dystur verður leiktur umaftur, um kappingarreglurnar ikki tilskila annað.





3

08

# Byrjan og uppافتur- tøka av leiki

Mið verður lagt fyrri at byrja báðar hálvleikirnar í dystinum, báðar hálvleikirnar í longdu leiktíðini og fyrri at taka leik uppافتur, tá ið eitt mál er skorað. Fríspørk (beinleiðis og óbeinleiðis), brotsspørk, innkøst, málsørk og hornaspørk eru aðrir hættir at taka leik uppافتur (sí § 13–17).

Uppافتurtøka av leiki verður gjørd við uppkasti, um dómari hevur steðgað leiki, og um Fót bóltslógin ikki krevur ein av háttunum, sum eru nevndir omanfyri.

Um eitt brot verður framt, meðan bólturinn ikki er í leiki, broytir hetta ikki, hvussu leikur skal takast uppافتur.

## 1. At leggja mið

### Mannagongd:

- Dómari kastar eina mynt, og liðið, sum vinnur lutakastið, ger av, hvat mál tað vil leypa á í fyrri hálvleiki, ella um tað vil leggja mið
- Um mótstøðuliðið leggur mið ella velur, hvat mál tað vil leypa á í fyrri hálvleiki, veldst um omanfyrinevnda
- Liðið, sum valdi, hvat mál tað vildi leypa á í fyrri hálvleiki, leggur mið fyrri at byrja annan hálvleik (Gula strikan og merki skal burtur)
- Til seinna hálvleik skulu liðini skifta síðu og leypa á mótsett mál
- Aftaná eitt lið hevur skorað eitt mál, skal hitt liðið leggja mið

Tá ið mið verður lagt:

- skulu allir leikarar, uttan hann, sum sparkar bóltin, vera á egnari vallarhálvu
- skulu mótleikararnir hjá liðnum, sum leggur mið, vera í minsta lagi 9,15 m frá bóltinum, inntil hann er í spæli
- skal bólturinn liggja stillur á miðblettinum
- skal dómari geva tekin

- er bólturinn í spæli, tá ið hann er sparkaður og týðiliga flytur seg
- er loyvt at skora mál beinleiðis móti mótleikarunum. Um bólturinn fer beinleiðis í sparkarans mál, skal hornaspark dømast til mótstøðuliðið.

### **Brot og revsingar**

Um tann, ið leggur mið, nertur bóltin aftur, áðrenn hann hevur nortið annan leikara, skal óbeinleiðis (ella beinleiðis, um hann nertur bóltin við hondini) fríspark dømast.

Fyri øll onnur brot á mannagongdina við at leggja mið skal mið leggjast av nýggjum.

## **2. Uppkast**

### **Mannagongd:**

- Dómarin sleppur bóltinum til málmannin hjá verjandi liðnum í teirra brotsparksteigi, um:
  - bólturinn var í brotsparksteiginum, tá ið leikur varð steðgaður ella
  - bólturinn seinast varð nortin í brotsparksteiginum, tá ið leikur varð steðgaður
- Í øllum øðrum førum skal dómarin sleppa bóltinum til ein leikara á tí liði, sum seinast nart bóltin á tí stað, har bólturinn seinast varð nortin av einum leikara, einum óviðkomandi ella, sum víst verður til í § 9.1, ein dystarleiðara
- Allir aðrir leikarar (á báðum liðum) skulu vera í minsta lagi 4m burtur frá bóltinum, inntil hann er í spæli
- Bólturinn er í spæli, tá ið hann nertur vøllin.

### **Brot og revsingar**

Uppkastið skal takast av nýggjum, um:

- bólturinn nertur ein leikara, áðrenn hann nertur vøllin
- bólturinn fer út um vollarlinjurnar uttan at hava nortið vøllin ella ein leikara

Um bólturinn, eftir at uppkast er framt, fer í mál uttan at hava nortið í minsta lagi tveir leikarar, skal leikur takast upp aftur við:

- málsparki, um bólturinn fór í mál mótleikaranna
- hornasparki, um bólturinn fór í egið mál







3

09

# Bólturinn í og úr leiki

## 1. Bóltur úr leiki

Bólturinn er úr leiki, tá ið:

- hann eftir jørð ella í luftinni er farin út um mállinuna ella síðulinuna, allur sum hann er
- leikur er steðgaður av dómáranum
- hann nertur ein dystarleiðara, verður verandi á vøllinum, og:
  - eitt lið byrjar eitt lovandi álop, ella
  - bólturinn fer beinleiðis í málið, ella
  - tað liðið, sum ikki hevði bóltin, fær hann

Í øllum hesum førum verður leikur tikin upp aftur við einum uppkasti.

## 2. Bóltur í leiki

Alla aðra tíð, tá ið bólturinn rakar ein dystarleiðara, er hann í leiki; eisini tá ið hann stökkur frá eini málstong, tvørstong ella hornaflaggi og verður verandi á vøllinum.



10

# At finna úrslitið av einum dysti

## 1. Mál skorað

Eitt mál er skorað, tá ið allur bólturinn er farin yvir um mállinjuna undir tvørstongini og millum málstengurnar, treytað av at einki brot á Fót bóltslógina er framt av tí skorandi liðnum frammanundan.

Um málmaðurin tveitir bóltin beinleiðis í mótleikaranna mál, skal málspark dømast.

Um dómari ger tekn um, at eitt mál er skorað, áðrenn bólturinn er farin um mállinjuna, allur sum hann er, skal leikur takast upp aftur við uppkasti.

## 2. Vinnandi liðið

Tá liðið, sum skorar flest mál í dystinum, er vinnarin. Um bæði liðini skora líka nógv mál, ella um einki mál verður skorað, endar dysturin við javnleiki.

Tá ið kappingarreglurnar krevja, at ein vinnari skal verða funnin eftir ein dyst ella eftir eina heima-úti-uppgerð, kunnu bert fylgjandi mannagongdir nýtast:

- Reglan um útivallarmál
- Tveir líka langir hálvleikir í longdari leiktíð, sum ikki eru longri enn 15 min. hvør
- Brotssparks-kapping

Ein samanrenning av mannagongdunum, sum eru nevndar omanfyri, kann nýtast.

## 3. Brotssparks-kapping

Skipað verður fyri brotssparks-kapping, tá ið dysturin er liðugur, og um annað ikki er tilskilað, er viðkomandi partur av Fót bóltslógini galdandi. Ein leikari, sum er vorðin útvístur undir dystinum, kann ikki luttaka í brotssparks-kappingini; munnligar ávaringar og ávaringar (GK), sum eru givnar leikarum og hjálparfólki undir dystinum, verða ikki tiknar við í brotssparks-kappingina.

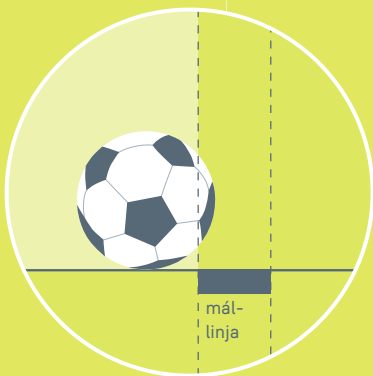


**Ikki mál**

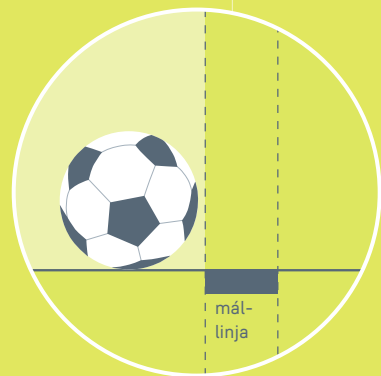
**Mál**

**Ikki mál**

**Mál**



mál-  
linja



mál-  
linja

## Mannagongd:

### Áðrenn brotssparkskappingin byrjar:

- Um onnur viðurskipti ekki skulu havast í huga (standur á vølli, trygd o.s.fr.), skal dómara skipa fyri lutakasti fyri at gera av, hvat av málunum skal nýttast til brotssparkskappingina. Avgerðin kann bert broytast av trygðarávum, ella um málið ella vallarundirlagið gerst ónýtiligt
- Dómarin skipar fyri lutakasti, og liðskiparin hjá tí liðnum, sum vinnur lutakastið, ger av, hvat lið skal sparka fyrst
- Fyriuttan ein eykaleikara fyri ein málmann, sum ikki kann halda fram, kunnu bert leikarar, sum eru á vøllinum, ella sum fyribils eru farnir av vøllinum (skaðar, rætta upp á útgerð o.s.fr.), tá ið dysturin endar, luttaka í brotssparkskappingini
- Hvørt lið hevur skyldu til at velja millum teir leikarar, sum eru tøkir, og gera av, í hvørjari raðfylgju skotið verður. Dómarin skal ikki hava boð um raðfylgjuna
- Um annað liðið hevur fleiri leikarar enn mótstøðuliðið á vøllinum við dystarlok, men áðrenn brotssparkkappingin er byrjað, skal tað liðið minka um talið av leikarum soleiðis, at tað samsvarar við talið av leikarum á mótstøðuliðnum. Dómarin skal hava at vita navn og nummar á teimum leikarum, ið ikki longur luttaka. Leikarar, sum eru valdir frá, kunnu ikki luttaka í brotssparkskappingini (undantikið, sum víst verður til niðanfyrri)
- Ein málmaður, sum ikki fær hildið fram fyri ella undir brotssparkskapping, kann skiftast út við ein eykaleikara ella ein leikara, sum er valdur frá fyri at fáa talið av leikarum at passa, treytað av at lið hansara ikki hevur nýtt allar sínar útskiptingar. Útskipti málmaðurin kann ikki luttaka víðari, og hann kann ikki taka eitt brotsspark
- Um málmaðurin longu hevur tikið eitt brotsspark, kann avloysarin ikki taka eitt brotsspark, fyrr enn annar umgangur av brotssparkum byrjar

### Meðan skipað verður fyrri brotssparkskapping:

- Einans tækir leikarar og dystarleiðarar hava loyvi at vera á vøllinum
- Allir leikarar, uttan tann, ið sparkar, og teir báðir málmennir, skulu vera inni í miðkringinginum
- Tann málmaðurin, sum er í parti við tí, sum skal sparka, skal vera á vøllinum uttan fyrri brotssparksteigin, har sum spærkini verða tikin, á mállinjuni, har hon mætir linjuni til brotssparksteigin
- Ein leikari, sum er tøkur, kann skifta um pláss við málmannin
- Brotssparkið er gjøgnumført, tá ið bólturin ikki flytur seg meira, fer úr leiki, ella tá ið dómari steðgar leiki fyrri eitt brot á Fót bóltslógina; skjúttin kann ikki spæla bóltin aftur
- Dómari heldur skil á spærkunum
- Um málmaðurin fremur eitt brot, sum hevur við sær, at brotssparkið skal takast umaftur, skal málmaðurin ávarast munnliga fyrri fyrsta brotið og ávarast (GK) fyrri øll fylgjandi brot
- Um skjúttin verður sektaður fyrri eitt brot, sum er framt, eftir at dómari hevur givið tekn til, at brotssparkið skal takast, verður brotssparkið mett sum brent, og leikari skal ávarast
- Um bæði málmaðurin og skjúttin fremja brot í senn – skal skjúttin ávarast, og brotssparkið verður mett sum brent



Treytað av tí, sum stendur niðanfyri, skulu bæði liðini taka fimm brotsspørk í part

- Liðini skiftast um at sparka
- Allir leikarar, ið kunnu luttaka, skulu taka eitt brotsspørk í part, áðrenn ein leikari kann taka eitt brotsspørk fyri aðru ferð
- Um annað liðið hevur skorað fleiri mál, enn hitt liðið hevur møguleika at skora, áðrenn liðini hava skotið fimm brotsspørk, skulu ikki fleiri brotsspørk takast
- Um bæði liðini hava skorað líka nógv mál, tá ið bæði liðini hava skotið fimm ferðir, halda tey fram við at skjóta í somu raðfylgju, inntil annað liðið hevur skorað fleiri mál enn hitt við líka nógvum tiknum brotsspørkum
- Mannagongdin omanfyri heldur fram so leingi, tað er neyðugt, men eitt lið kann broyta raðfylgjuna
- Brotsspørk kunnu ikki útsetast fyri ein leikara, sum er farin av vøllinum. Um leikarin ikki er komin aftur á vøllin í tíð til at taka sítt brotsspørk, missir liðið hansara brotsspørk, og tað verður mett sum tikið og ikki skorað (brent)

### Útskiiftingar og útvísingar, meðan skipað verður fyri brotsspørksskapping

- Ein leikari, eykaleikari, útskiiftur leikari ella eitt hjálparfólk kann ávarast ella útvísast
- Ein útvístur málmaður skal avloysast av einum tøkum leikara
- Ein leikari, sum ikki er málmaður, og sum ikki kann halda áfram, kann ikki loysast av
- Dómarin skal ikki slíta dystin, um annað liðið hevur færri enn sjev leikarar tøkar



11

# Rangstöða

## 1. Rangstöða

Tað er ekki í sjálvum sær eitt brot at vera rangstaddur. Ein leikari er rangstaddur, um:

- nakar partur av hævðinum, kroppinum ella beinunum er á mótleikaranna vallarhálvu (miðlinjan telur ekki við), og
- nakar partur av hævðinum, kroppinum ella beinunum er nærri mótleikaranna mállinju enn bæði bólturinn og næstaftasti mótleikari

Hendurnar og armarnir á øllum leikarum, íroknað hjá málmonnum, skulu ekki teljast við í metingini. Tá um rangstöðu ræður, er ovara markið á arminum á linju við botnin á handarkulluni (armholuni).

Ein leikari er ekki rangstaddur, um hann er á linju við:

- næstaftasta mótleikara ella
- tveir teir næstaftastu verjuleikararnar

## 2. Rangstöðubrot

Ein leikari, sum er rangstaddur, skal bert revsast, um hann, tá ið bólturinn verður nortin \* ella spældur av einum liðfelaga, luttekur í leiki við at hann:

- leggur upp í leik við at spæla ella nerta ein bólt, sum er spældur ella nortin av einum viðleikara, ella
- órógvar ein mótleikara við at:
  - forða einum mótleikara í at spæla ella vera førn fyri at spæla bóltin við týðiliga at forða sýni mótleikarans ella
  - at stríðast við ein mótleikara um bóltin
  - týðiliga roynir at spæla ein bólt, sum er nær honum, tá gerð hansara ávirkar ein mótleikara ella
  - týðiliga ger okkurt, sum týðiliga ávirkar førleikan hjá einum mótleikara at spæla bóltin

ella

- vinnur fyrirmun við at spæla bóltin ella órógva ein mótleikara, tá ið bólturin:
  - stökkur ella verður rættaður av út til spælara frá eini málstong, tvørtræi, einum dystarleiðara ella einum mótleikara
  - tilvitað er bjargaður av einum mótleikara

Ein rangstaddur leikari, sum fær bóltin frá einum mótleikara, sum tilvitað spælir bóltin (undantikið tilvitað bjarging), verður ikki mettur at hava vunnid sær ein fyrirmun, íroknað tá ið mótleikarin tilvitað spælir\* bóltin við hondini, uttan so at mótleikarin fremur eina tilvitaða bjarging.

\*At spæla bóltin tilvitað (undantikið at spæla bóltin tilvitað við hondini) er, tá ein leikari hevur tamarhald á bóltinum og hevur møguleika at:

- spæla bóltin til ein liðfelaga,
- vinna bóltin ella
- fáa bóltin burtur (t.d. við at sparka ella skalla hann)

Um royndin at spæla, vinna ella fáa bóltin burtur miseydnast, tá leikarin hevði tamarhald á bóltinum, verður hildið fast í, at hann spældi bóltin tilvitað.

Fylgjandi skal havast í huga, tá metast skal um, hvørt ein leikari hevði tamarhald á bóltinum og harvið hevur spælt bóltin tilvitað:

- bólturin kom langvegis frá, og leikarin sá bóltin væl
- bólturin flutti seg ikki skjótt
- kósin hjá bóltinum var ikki óvæntað
- leikarin hevði stundir at samskipa rørslu sína, soleiðis at talan ikki er um at tryggja seg, loypa ella eina rørslu, sum viðförði, at leikarin illa fekk samband við bóltin
- tað er lættari at spæla ein bólt, sum ferðast á vøllinum enn ein bólt, sum ferðast í luftini

\* Her skal nýtast tann fyrsta nertingin ella tað fyrsta sambandið, sum er við bóltin.

„Ein bjarging“ er, tá ið ein leikari steðgar ella roynir at steðga einum bólti, sum er á veg í, ella sera nær við at fara í málið, við nøkrum parti av kroppinum, uttan hondunum (undantikið málmaðurin í egnum brotssparksteigi).

Í støðum har:

- ein leikari flytur seg úr rangstøðu ella er rangstaddur, kemur í vegin fyri ein mótleikara og órógvær rørlu mótleikarans ímóti bóltinum, er hetta at meta sum revsiverd rangstøða, um hetta ávirkar eginleikan hjá mótleikaranum at spæla ella at stríðast um bóltin. Um rangstaddi leikarin flytur seg fyri mótleikaran og forðar honum (t.d. stillar seg fyri) skal brotið sektast sambært § 12
- fríspark verður framt ímóti einum rangstaddum leikara, sum flytur seg ímóti bóltinum við tí fyri eyga at spæla hann (og brotið verður framt, áðrenn hann spælir ella roynir at spæla bóltin), skal frísparkið dømast, tí tað hendi, áðrenn rangstøðan gjørdist veruleiki
- eitt brot verður framt ímóti einum rangstaddum leikara, sum longu spælir ella roynir at spæla bóltin, ella sum stríðist við mótleikara um bóltin, skal rangstøðan dømast, tí hon tók seg upp, áðrenn frísparkið varð framt.

### 3. Onki brot

Tað er ikki revsivert, um ein leikari, sum er rangstaddur, fær bóltin beinleiðis frá:

- einum málsparki
- einum hornasparki
- einum innkasti

#### 4. Brot og revsingar

Um eitt rangstøðubrot verður framt, skal dómari døma óbeinleiðis fríspark, har sum brotið hendi – eisini um hetta er á leikarans egnu vallarhálvu.

Um ein leikari frá tí verjandi liðinum fer av vøllinum av einhvørjari orsök uttan loyvi frá dómaranum, verður hesin at meta sum standandi á egnari mállinju ella síðulinju, hvat rangstøðu viðvíkur, inntil steðgur aftur er í leiki, ella inntil tað verjandi liðið hevur spælt bóltin ímóti miðlinjuni, og hann er farin út úr teirra brotssparksteigi. Um leikarin tilvitað fór av vøllinum, skal hann ávarast næstu ferð, steðgur er í leiki.

Ein áleypanði leikari kann fara av ella vera uttan fyri vøllin fyri ikki at luttaka í leiki. Um leikarin kemur inn aftur umvegis mállinjuna og luttekur í leiki, áðrenn steðgur er í leiki næstu ferð, ella um tað verjandi liðið hevur spælt bóltin ímóti miðlinjuni, og hann er uttan fyri teirra brotssparksteig, verður leikarin at meta sum standandi á mállinjuni, hvat rangstøðu viðvíkur. Ein leikari, sum tilvitað fer av vøllinum, og sum kemur inn aftur uttan loyvi dómarans, og sum ikki verður sektaður fyri rangstøðu, og vinnur ein fyrirun, skal ávarast.

Um ein áleypanði leikari stendur stillur millum málstengurnar inni í málinum, meðan mál verður skorað, skal mál dømast, um ikki leikarin fremur eitt rangstøðubrot ella eitt brot á § 12. Fremur hann annað av hesum brotum, skal leikur takast upp aftur við beinleiðis ella óbeinleiðis frísparki.





12<sup>th</sup>



# Fríspørk og ósømiligur atburður

Beinleiðis og óbeinleiðis fríspørk og brotsspørk kunnu bert dømast fyri brot, sum verða framd, meðan bólturin er í leiki.

## 1. Beinleiðis fríspark

Eitt beinleiðis fríspark verður dømt til mótstøðuliðið, um ein leikari eftir meting dómarans fremur nakað av teimum fylgjandi brotunum ímóti einum mótleikara á ein hátt, ið er fyrilitsleysur, hasarðeraður ella við ov nógvari megi:

- skumpar
- loypur á
- sparkar ella roynir at sparka
- fírir
- slær ella roynir at sláa (íroknað at skalla)
- takklar ella fremur eina avbjóðing
- leggur bein ella roynir at leggja bein

Um eitt brot verður framd við fysiskum sambandi, verður brotið sektað við beinleiðis frísparki ella brotssparki

- „Fyrilitsleyst“ merkir, at ein leikari hevur sýnt manglandi ans ella umhugsni, meðan hann roynir at fáa bóltin, ella at hann ikki hevur sýnt fyrivarni. Ikki er neyðugt við agarevsing
- Hasarðerað merkir, at leikarin ikki hevur hugsað um tann vanda ella tær fylgjur, leikháttur hansara kann fáa fyri mótleikaran, og hann skal ávarast
- „At nýta ov ógvisluga megi“ merkir, at ein leikari nýtir meira megi, enn neyðugt er, og at hann kann skaða mótleikaran, og leikarin skal útvísast

Eitt beinleiðis fríspark verður dømt, um ein leikari ger seg sekan í onkrum av fylgjandi brotum:

- „Hondbóltsbrot“ (hetta er ikki galdandi fyri málmannin í egnum brotssparksteigi)
- Heldur einum mótleikara
- Fysiskt forðar einum mótleikara
- Bítur ella spýtir eftir nøkrum á dómaraseðlinum ella einum dystarleiðara
- Tveitir ein lut eftir bóltinum, mótleikara ella dystarleiðara ella fær samband við bóltin við einum luti, sum er hildin í hondini

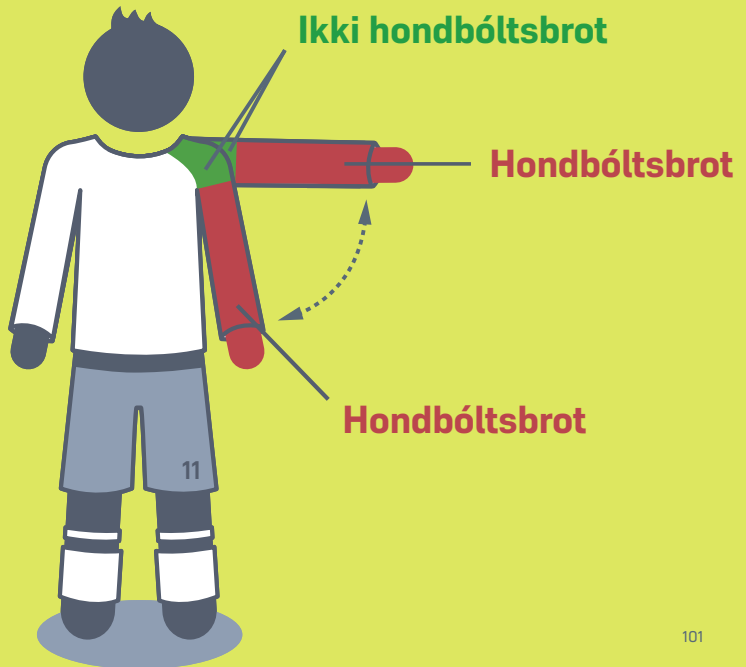
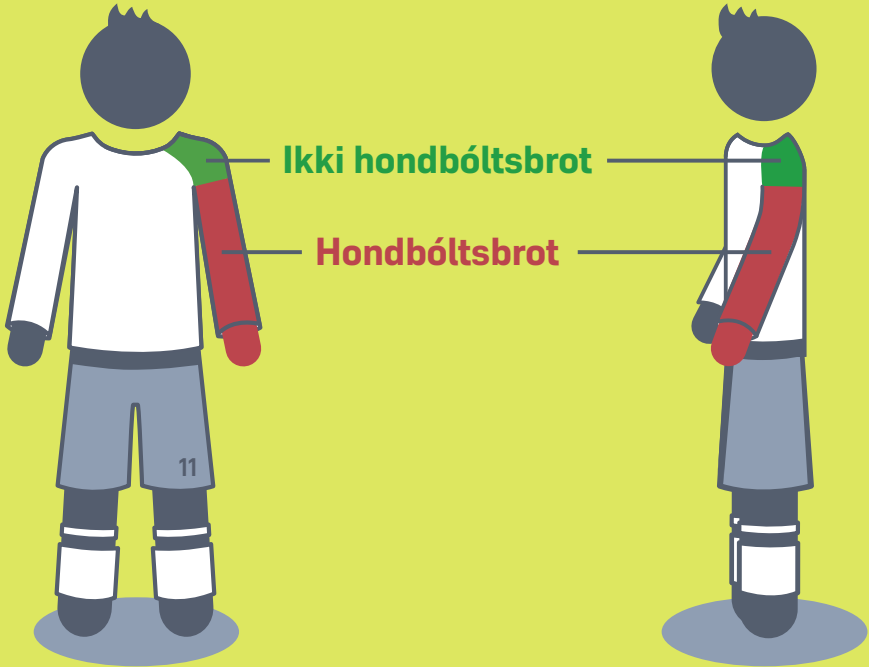
*Sí eisini brot í § 3.*

### **At spæla bóltin við hondini**

Tá ið metast skal um „hondbóltsbrot“, er ovара markið á arminum á linju við niðasta partin á handarkullini (armholuni). Tað er ikki eitt brot, hvørja ferð ein leikari nertur bóltin við hond ella armi.

Tað er eitt brot, um ein leikari:

- tilvitað nertur bóltin við hond ella armi, t.d. við at flyta hondina ella armin í móti bóltinum
- nertur bóltin við hondini ella arminum, tá ið hondin ella armurin hevur gjørt kroppin ónatúrligt størri. Ein leikari verður mettur at hava gjørt kroppin ónatúrligt størri, tá ið støðan hjá hond/armi ikki er ein fylgja – ella kann rættvísgerast – av rørslu leikarans í mun til leik í viðkomandi støðuni. Við at hava hondina í slíkari støðu er leikarin í váða fyri, at bólturin rakar hond/arm og tískil er váði fyri at verða sektaður
- skorar í mótleikaranna mál:
- beinleiðis við hond ella armi, hóast hetta ikki er tilvitað. Hetta er eisini galdandi fyri málmannin
- beinanvegin eftir at bólturin hevur nortið hondina/armin, hóast hetta ikki er tilvitað



Málmaðurin hefur somu avmarkingar sum allir aðrir leikarar, tá ið talan er um at spæla bóltin við hondini uttan fyri brotssparksteigin. Um málmaðurin spælir bóltin við hondini í egnum brotssparksteigi, tá ið hann ikki hefur loyvi til hetta, skal óbeinleiðis fríspark dømast, og ongin agarevsing skal gevast. Um brotið er endurtøkuspæl (við ella uttan hond) eftir uppافتurtøku av leiki, skal málmaðurin hava eina agarevsing, um brotið steðgaði einum lovandi álopi ella tekur ein upplagdan málmøguleika ella eitt mál frá mótstøðuliðnum.

## 2. Óbeinleiðis fríspark

Óbeinleiðis fríspark verður dømt, um ein leikari:

- spælir á ein hátt, ið er vandamikil
- forðar einum mótleikara, uttan at kropsligt samband er
- vísir misnøgd við avgerðir dómarans, nýtir háðandi, niðrandi ella óhóskandi gerðir, ella um hann er sekur í øðrum munnligum brotum
- forðar málmanninum at sleppa bóltinum úr hondunum, sparkar ella royndir at sparka hann, meðan málmaðurin er í ferð við at sleppa honum
- tekur stig til tilvitað at nýta snildir at leggja bóltin aftur til málmannin (íroknað eftir fríspark og málsark) við hævdi, bringu, knæi o.s.fr. fyri at umgangast lógina. Tá er líkamikið, um málmaðurin nertur bóltin við hondini ella ikki. Málmaðurin skal sektast, um hann tekur stig til gerðina.
- ger seg sekan í onkrum øðrum broti, sum ikki áður er nevnt í Fót bóltslógini, og sum hefur við sær, at leikur verður steðgaður fyri at ávara ella útvísa ein leikara.

Óbeinleiðis fríspark verður dømt til mótstøðuliðið, um málmaðurin inni í egnum brotssparksteigi ger seg sekan í onkrum av teimum fylgjandi brotunum:

- Heldur bóltinum í hondini/arminum, meðan hann hefur tamarhald á honum, í meira enn 6 sekund, áðrenn hann sleppur honum.
- Nertur bóltin aftur við hondunum/ørmunum eftir at hava hildið honum, og uttan hann hefur nortið nakran annan leikara.
- Nertur bóltin við hond/armi, um málmaðurin ikki týðiliga hefur sparkað ella roynt at sparkað bóltin fyri at fáa hann í spæl eftir at:
  - bólturin tilvitað er spældur til hansara av einum viðleikara við fótinum.
  - hava fingið bóltin frá einum innkasti, ið er tikið av einum viðleikara.

Ein málmaður verður settur at hava tamarhald á bóltinum, tá:

- bólturin er millum hendurnar, millum hondina og ein flata (t.d. vøllin, egnan kropp) ella við at nerta bóltin við onkrum parti av hondum ella ørmum, undantikið tá ið bólturin støkkur frá málmanninum (íroknað tilvitað bjarging), ella um málmaðurin hevur framt eina bjarging
- hann heldur bóltinum við strektari hond
- hann støkkur bóltin í vøllin ella kastar hann í luftina

Ein mótleikari hevur ikki loyvi til at stríðast við málmannin um bóltin, meðan málmaðurin hevur tamarhald á bóltinum.

### **Vandamikil leikur**

Ein og hvør gerð, sum (meðan roynt verður at spæla bóltin) skúgvar trygdina hjá nøkrum til viks (íroknað leikaranum sjálvum), og sum forðar einum mótleikara í at spæla bóltin av ótta fyri skaða, er at meta sum vandamikil leikur.

Saksaspark er loyvt, treytað av at tað ikki er vandamikið fyri mótleikaran.

### **At forða framgongdini hjá einum mótleikara**

At forða framgongdini hjá einum mótleikara merkir at stilla seg fyri hann, soleiðis at tað hindrar honum, seinkar honum ella nøyðir hann at skifta kós, tá ið hvørgin leikari hevur bóltin í leikfjarstøðu.

Allir leikarar hava rætt at vera á vøllinum; at standa fyri einum mótleikara er ikki tað sama sum at stilla seg fyri ein mótleikara.

At skerma fyri bóltinum er loyvt. Ein leikari, sum stillar seg millum bóltin og ein mótleikara, hevur ikki framt eitt brot, so leingi sum bólturin er í leikfjarstøðu, og leikarin ikki heldur mótleikaranum burtur við ørmum ella kroppi. Um bólturin er í leikfjarstøðu, kunnu mótleikarar skumpa leikaran.

### 3. Agarevsing

Dómarin hefur myndugleika at nýta agarevsing, frá tí hann fer á vøllin fyri at kanna hann undan dystarbyrjan, og inntil hann fer av vølli eftir dystarlok (íroknað brotssparksapping).

Um ein leikari ella eitt hjálparfólk ger eitt brot, sum førir til útvísing, áðrenn dómarin er komin á vøllin við dystarbyrjan, kann dómarin sýta leikaranum ella hjálparfólkinum at luttaka í dystinum (sí § 3.6). Dómarin letur inn frágreiðing um allan annan rangan atburð.

Ein leikari ella eitt hjálparfólk, sum fremur eitt brot, sum skal sektast við ávaring ella útvísing, skal sektast samsvarandi brotinum. Tað ger tað sama, um brotið verður framt inni á vøllinum ella uttanfyri.

Gula kortið merkir ávaring, og reyða kortið merkir útvísing.

Bert leikarar, eykaleikarar, útskiftir leikarar og hjálparfólk kunnu vísast gula ella reyða kortið.

#### Leikarar, eykaleikarar og útskiftir leikarar

##### **At seinka uppafurtøku av leiki fyri at vísa kort**

Um dómarin hefur gjørt av at ávara ella útvísa ein leikara, skal leikur ikki takast uppafurt, fyrr enn agarevsingin er gjøgnumförd, uttan so at liðið, sum brotið varð framt ímóti, tekur eitt skjótt fríspark, hefur ein stóran málmøguleika, og dómarin ikki er byrjaður upp á mannagongdina við at geva agarevsingina.

Agarevsingin skal gevast næstu ferð, steðgur er í leiki; um brotið var at taka ein upplagdan málmøguleika frá mótstøðuliðnum, skal leikarin ávarast. Um brotið var at steðga einum lovandi álopi, skal leikarin ikki ávarast.

##### **Fyrimunur**

Um dómarin velur at nýta fyrimunarregluna fyri eitt brot, sum hevði verið sektað við ávaring/útvísing, um leikur varð steðgaður, skal ávaringin/ útvísingin verða framt næstu ferð, steðgur er í leiki. Tó skal leikarin ávarast fyri at sýna óhøviskan atburð, um talan er um frátøku av uppløgðum málmøguleika. Er talan um at órógva ella steðga lovandi álopi, skal leikarin ikki ávarast

Fyrirunnarreglan eigur ekki at verða nýtt, tá ið talan er um leik, sum í álvarsligan mun ekki er loyvdur, harðskapatburð ella fyri eitt brot, ið verður sektað við seinna gula kortinum til sama leikara – uttan so at talan er um ein upplagan móguleika at skora mál. Dómarin skal útvísa leikaranum, næstu ferð steðgur er í leiki. Um leikarin spælir bóltin, stríðist um bóltin við mótleikara ella leggur upp í leik, skal dómarin steðga leiki, útvísa leikaranum og taka leik upp aftur við einum óbeinleiðis frísparki, um leikarin ekki hevur framt eitt álvarsamari brot.

Um ein verjuleikari byrjar at halda einum mótleikara uttan fyri brotssparksteigin, og hann heldur áfram at halda honum inni í brotssparksteiginum, skal dómarin døma brotsspark.

### **Brot, ið verða sektað við ávaring**

Ein leikari skal ávarast, um hann:

- seinkar upp afturtøku av leiki
- vísir misnøgd við avgerðir dómarans við orðum ella gerð
- kemur inn/inn aftur á vøllin ella tilvitað fer av vølli uttan loyvi dómarans
- ikki heldur kravdu fjarstøðuna, tá ið leikur skal takast upp aftur við uppkasti, hornsparki, frísparki ella innkasti
- áhaldandi fremur brot á Fót bóltslógina (onki ávíst tal ella mynstur av brotum verður mett sum „áhaldandi“)
- sýnir óhøviskan atburð
- kemur inn í øki dómarans til endurskoðan (RRA)
- ógvisliga vísir „endurskoðanartekn“ (Sjónvarpsskíggi)

Ein eykaleikari ella ein útskiftur leikari skal ávarast, um hann:

- seinkar upp afturtøku av leiki
- vísir misnøgd við orðum ella gerð
- kemur inn ella inn aftur á vøllin uttan loyvi dómarans
- sýnir óhøviskan atburð
- kemur inn í øki dómarans til endurskoðan (RRA)
- ógvisliga vísir „endurskoðanartekn“ (Sjónvarpsskíggi)

Tá ið tvey ymisk brot, sum skulu sektast við ávaring, verða framd (hóast tey eru í nánd av hvørjum øðrum), skal hetta hava tvær ávaringar við sær. T.d. um ein leikari kemur inn á vøllin uttan loyvi dómarans og fremur eina hasarderaða takkling ella steðgar einum lovandi álopi við einum frísparki/spæla bóltin við hondini o.s.fr.

### **Ávaringar fyri at sýna óhøviskan atburð**

Tað eru ymiskar umstøður, sum føra við sær, at ein leikari skal ávarast fyri at sýna óhøviskan atburð, millum annað tá ið leikari:

- roynir at lumpa dómaran við at spæla skaddur ella við at spæla sjónleik (film)
- skiftir um pláss við málmannin, meðan leikur fer fram ella uttan at boða dómaranum frá. (SÍ § 3)
- fremur eitt brot á ein hasarderaðan hátt, ið verður sektað við beinleiðis frísparki.
- ger eitt fríspark við at spæla bóltin við hondini fyri at steðga einum lovandi álopi.
- fremur eitthvørt annað brot, sum steðgar einum lovandi álopi, um brotið ikki er eitt brotsspark, sum stendst av eini roynd at spæla ella stríðast um bóltin
- tekur ein upplagdan málmøguleika frá einum mótleikara við at gera eitt brotsspark í eini roynd at spæla ella stríðast um bóltin
- roynir at skora eitt mál við at spæla bóltin við hondini (sama um royndin eydnast ella ikki), ella um hann fremur eina miseydnada roynd at forða einum máli við at spæla bóltin við hondini
- ger merki á vøllin, sum ikki eru loyvd
- spælir bóltin, meðan hann er á veg út av vøllinum eftir at hava fingið loyvi dómarans at fara av vøllinum
- sýnir vantandi virðing ímóti leikinum
- tilvitað nýtir snildir til at spæla bóltin aftur til egnan málmann (íroknað eftir fríspark og málsark) við hævðinum, bringuni, knænum o.s.fr., fyri at víkja uttan um andan í lógini – sama um málmaðurin nertur bóltin við hondini ella ikki. Málmaðurin skal sektast, um hann tekur stig til gerðina
- munnliga órógvur ein leikara undir leiki, ella meðan leikur verður tikin upp aftur



### **At frøast um eitt mál**

Tað er loyvt leikarum at frøast um eitt mál, sum er skorað, men fagnaðurin má ikki vera ov ógvisligur. Fagnaður, ið fer fram við máta, er loyvður, men fagnaður, ið er vandur, verður ikki viðmæltur, tá ið hann førir tíðarspillu við sær, og dómárar eiga at fyriryrgja hesum.

At fara av vøllinum fyri at frøast um eitt mál skal ikki verða sektað við ávaring, men leikararnir eiga at koma inn aftur á vøllin skjótast gjørligt.

Ein leikari skal ávarast, hóast málið verður kollðømt, um hann:

- klífvur upp í eitt hegn og/ella nærkast áskoðarunum á ein hátt, ið kann seta trygdina í vanda fyri at frøast um eitt mál, ið er skorað
- sýnir atburð, sum er ágangandi, láturligur ella øsandi
- fjalir høgdið ella andlitið við einum skorti ella líknandi luti
- letur seg úr blusuni ella fjalir høgdið við blusuni

### **At seinka uppafurtøku av leiki**

Dómárar skulu ávara leikarar, sum seinka uppafurtøku av leiki, t.d. við at:

- látast at taka eitt innkast, men knappliga lata ein av liðfeløgum sínum taka tað
- drála við at fara spakuliga av vøllinum í samband við útskipting
- seinka eini uppafurtøku av leiki ógvisliga
- sparka bóltin burtur, bera hann burtur við hondunum ella við at íbirta eina klandursstøðu við tilvitað at nerta bóltin, eftir at dómárin hevur steðgað leiki
- taka eitt fríspark á skeivum stað fyri at noyða dómáran biðja hann taka tað umaftur

### **Brot, ið verða sektað við útvísing**

Ein leikari, eykaleikari ella útskiptur leikari skal verða vístur út, um hann ger seg sekan í onkrum av fylgjandi brotum:

- Tekur eitt mál ella ein upplagdan málmøguleika frá mótstøðuliðnum við tilvitað at fremja eitt „hondbóltsbrot“ (undantikið málmaðurin í egnum brotssparksteigi)

- Tekur ein upplagdan málmöguleika frá einum mótleikara, hvørs rørsla ber brá av at vilja ímóti málinum hjá tí, sum fremur brotið, við at fremja eitt brot, sum skal verða sektað við frísparði ella brotssparði (um talan ikki er um tað, sum er nevnt niðanfyri )
- Er sekur í leiki, sum í álvarsligan mun ikki er loyvdur.
- Bítur ella spýtir eftir onkrum
- Er sekur í harðskapsatburði
- Nýtir niðrandi ella háðandi málburð og/ella gerðir
- Fær sína seinnu ávaring í sama dysti.
- Fer inn í videorúmið (VR)

Ein leikari, eykaleikari ella útskiptur leikari, sum er vorðin útvístur, skal fara burtur frá vallarumhvørvinum og tí tekniska økinum.

### **At forða einum máli ella uppløgdum málmöguleika**

Um ein leikari fremur eitt brot ímóti einum mótleikara í egnum brotssparksteigi, og hann frátekur mótleikaranum ein upplagdan málmöguleika, og dómariin dómir brotsspark, skal leikarin ávarast, um brotið varð framt í eini roynd at spæla ella stríðast um bóltin. Í øllum øðrum førum (t.d. at halda, toga, fíra, uttan móguleika at spæla bóltin o.s.fr) skal leikarin vísast av vølli.

Um ein leikari frátekur mótstøðuliðnum eitt mál ella ein upplagdan málmöguleika við at fremja eitt „hondbólts-brot“, skal hann útvísast – óansæð, hvar á vøllinum brotið varð framt. (Undantikið málmaðurin í egnum brotssparksteigi)

Ein leikari, útvístur leikari, eykaleikari ella útskiptur leikari, sum kemur inn á vøllin uttan loyvir dómarans og leggur upp í leik ella órógvar ein mótleikara og á henda hátt tekur eitt mál ella ein upplagdan málmöguleika frá mótstøðuliðnum, er sekur í at hava framt eitt brot, sum skal sektast við útvísing.

Fylgjandi skal havast í huga:

- Fjarstøðan millum brotið og málið
- Hvønn veg leikur gekk
- Sannlíkindi fyri at varðveita ella fáa tamarhald á bóltinum
- Støðan hjá verjuleikarum og hvussu nógvir teir eru

### **Leikur, sum í álvarsligan mun ikki er loyvdur**

Ein takkling ella ein avbjóðing, sum setur trygdina hjá einum mótleikara í vanda ella verður gjørd við nýtslu av ógvisligari megi ella brutaliteti skal sektast sum leikur, sum í álvarsligan mun ikki er loyvdur.

Ein og hvør leikari, sum tveitir seg eftir einum mótleikara við at nýta annað ella bæði beinini, meðan hann stríðist um bóltin, og ger hetta við ógvisligari megi ella setur trygd mótleikarans til vikis, er sekur í leiki, sum í álvarsligan mun ikki er loyvdur. Tað ger tað sama, um hetta verður gjørt aftanífrá, frammanífrá ella frá síðuni.

### **Harðskapsatburður**

Talan er um harðskapsatburð, tá ið ein leikari nýtir ella roynir at nýta ógvisliga megi ella brutalitet, ímóti einum mótleikara, viðleikara, dystarleiðara, áskoðara ella nøkrum øðrum persóni uttan at royna at spæla bóltin. Tað ger tað sama, um tað eydnaðist at skapa fysiskt samband ella ikki.

Aftur at hesum er ein leikari sekur í harðskapsatburði, um hann – uttan at royna at spæla bóltin – tilvitað slær ein mótleikara ella onkran annan persón í andlitið ella høgdið við at nýta hond ella arm, um ikki megin, ið varð nýtt, er uttan týdning.

### **Hjálparfólk**

Tá ið eitt brot verður framt av onkrum í tekniska økinum (eykaleikara, útskiftum leikara, útvístum leikara ella hjálparfólki), og tann, sum framdi brotið, ikki kann eyðmerkjast, skal venjarin við evstu ábyrgd í tekniska økinum hava agarevsingina.

### **Munnlig ávaring**

Fylgjandi brot skulu vanliga sektast við eini munnligari ávaring; endurtakandi og ógvislig brot skulu sektast við eini ávaring ella eini útvísing:

- At koma inn á vøllin á ein virðiligan hátt, sum ikki er framfarandi/hóttandi
- Ikki at samstarva við ein dystarleiðara, t.d. ikki at fylgja boðum frá einum hjálpardómara ella 4. dómara
- Smærri ósemjur um eina avgerð (við orðum ella gerðum)
- Stundum fara úr tekniska økinum uttan at fremja onnur brot

## Ávaring

Brot, ið skulu sektast við ávaring, eru m.a.:

- týðiliga/áhaldandi ikki at virða avmarkingina í tekniska økinum
- seinka uppافتurtøku av leiki hjá sínum liði
- tilvitað at fara inn í tekniska økið hjá mótstøðuliðnum (á ein hátt, sum ikki er hóttandi)
- sýna ónøgd við orðum ella gerðum, íroknað:
  - tveita/sparka drekkidunkar ella aðrar lutir
  - gerðir, sum týðiliga vísa vantandi virðing fyri dystarleiðarum; t.d. at klappa háðandi
- at koma inn í øki dómarsans til endurskoðan (RRA)
- ógvisluga/áhaldandi at gera handarbrá fyri at fáa dómaman at geva eitt gult ella reytt kort
- ógvisluga at gera „sjónvarpstekn“ fyri at fáa VAR at fremja eina endurskoðan
- gera handarbrá ella sýna atburð, sum er provokerandi ella øsandi
- áhaldandi at sýna atburð, sum ikki kann góðtakast (íroknað endurtakandi brot, sum føra munnliga ávaring við sær)
- sýnir vantandi virðing fyri spælinum

## Útvísing

Brot, ið skulu sektast við útvísing, eru m.a.:

- seinka uppافتurtøku av leiki hjá mótstøðuliðnum, t.d. við at halda bóltinum, sparka bóltin burtur, forða framgongdini hjá einum leikara
- tilvitað at fara úr tekniska økinum fyri at:
  - sýna misnøgd við ella kjakast við ein dystarleiðara
  - gera handarbrá ella sýna atburð, sum er provokerandi ella øsandi
- at fara inn í tekniska økið hjá mótstøðuliðnum á ein hátt, sum er framfarandi ella hóttandi
- tilvitað at kasta ella sparka ein lut inn á vøllin
- at fara inn á vøllin fyri at:
  - kjakast við ein dystarleiðara (íroknað í hálvleikinum og við dystarlok)
  - leggja upp í leik, órógva ein mótleikara ella ein dystarleiðara

- at koma inn í video-rúmið (VOR)
- fysiskur ella ágangandi atburður (íroknað at spýta og bíta) ímóti einum mótleikara, eykaleikara, hjálparfólki, dystarleiðara, áskoðara ella nøkrum. øðrum persóni (t.d. bólt Dreingi/gentu ella kappingarumboðsfólk o.s.fr.)
- at fáa aðru ávaring í sama dysti
- At nýta niðrandi ella háðandi málburð og/ella gerðir
- at nýta elektroniska útgerð ella samskiftisútgerð, sum ikki er loyvd, ella at sýna rangan atburð orsakað av at hava nýtt elektroniska útgerð ella samskiftisútgerð
- harðskapsatburður

### **Brot, har ið ein lutur (ella bólturinn) verður tveittur**

Í øllum førum skal dómari nýta hóskandi agarevsing:

- ávara leikaran fyri at sýna óhøviskan atburð, um brotið var hasarderað
- útvísa leikaran fyri harðskapatburð, um brotið varð fram t við nýtslu av ógvisligari megi

## **4. Uppafturtøka av leiki eftir fríspørk og ósømiligan atburð**

Um bólturinn ikki er í leiki, verður leikur tikin upp aftur sambært fyrru avgerðini. Um bólturinn er í leiki, og ein leikari fremur eitt fysiskt brot inni á vøllinum ímóti:

- einum mótleikara – beinleiðis ella óbeinleiðis fríspark ella brotsspark
- einum viðleikara, eykaleikara, útskiftum ella út vístum leikara, dystarleiðara ella hjálparfólki – beinleiðis fríspark ella brotsspark

Øll munnlig brot skulu sektast við óbeinleiðis frísparki.

Um dómari steðgar leiki fyri eitt brot, sum er fram t av einum leikara uttan fyri vøllin ella á vøllinum ímóti einum óviðkomandi, skal leikur takast upp aftur við uppkasti, um óbeinleiðis fríspark ikki verður dømt fyri at fara av vøllinum uttan loyvi dómans. Óbeinleiðis frísparkið skal takast á linjuni, har sum leikarin fór av vøllinum

Um bólturinn er í spæli, og:

- ein leikari fremur eitt brot ímóti einum dystarleiðara ella mótleikara, eykaleikara, útskiftum ella útvístum leikara ella hjálparfólki uttan fyri vøllin, ella
- ein eykaleikari, útskiftur ella útvístur leikari ella eitt hjálparfólk fremur eitt brot ímóti ella órógvar ein mótleikara ella ein dystarleiðara uttan fyri vøllin

Skal leikur takast uppafur við einum frísparki á linjuni, sum er nærmast har, sum brotið varð framt. Fyri brot, sum færa til beinleiðis fríspark, skal brotsspark dømast, um brotið varð framt inni í brotssparksteiginum hjá tí, sum framdi brotið.

Um eitt brot verður framt uttan fyri vøllin av einum leikara ímóti einum leikara, eykaleikara, útskiftum leikara ella hjálparfólki á egnum liði, verður leikur tikin uppafur við óbeinleiðis frísparki á linjuni nærmast við har, sum brotið varð framt.

Um ein leikari fær samband við bóltin við einum luti (gaggu, skinnara o.s.fr.), sum er hildin í hondini, skal leikur takast uppafur við beinleiðis frísparki (ella brotssparki).

Um ein leikari, sum er á vøllinum ella uttan fyri vøllin kastar ella sparkar ein lut (annað enn dystarbóltin) eftir einum mótleikara, ella hann kastar ella sparkar ein lut (íroknað dystarbóltin) eftir einum eykaleikara, útskiftum leikara, útvístum leikara ella hjálparfólki hjá mótstøðuliðnum, eftir einum dystarleiðara ella dystarbóltinum, skal leikur takast uppafur við beinleiðis frísparki á tí stað, har luturinn rakti ella hevði rakt persónin ella bóltin.

Um hetta stað er uttan fyri vøllin, skal frísparkið takast á vallarlinjuni, sum er nærmast har, sum brotið varð framt; eitt brotsspark skal dømast, um brotið varð framt inni í brotssparksteiginum hjá tí, sum framdi brotið.

Um ein eykaleikari, útskiftur ella útvístur leikari, ein leikari, sum fyríbils er farin av vøllinum, ella eitt hjálparfólk kastar ella sparkar ein lut inn á vøllin, og hetta órógvar leik, ein mótleikara ella ein dystarleiðara, skal leikur takast uppafur við beinleiðis frísparki (ella brotssparki) har, sum luturinn órógvaði leik ella har, sum luturinn rakti ella hevði rakt mótleikaran, dystarleiðaran ella bóltin.





13



# Fríspørk

## 1. Slög av fríspörkum

Beinleiðis ella óbeinleiðis fríspørk verða dømd til mótstøðuliðið hjá einum leikara, eykaleikara, útskiftum leikara, útvístum leikara ella hjálparfólki, sum brýtur Fót bóltslógina.

### Tekn – óbeinleiðis fríspark

Dómarin vísir, at eitt fríspark er óbeinleiðis við at strekkja armin uppeftir. Henda støða skal haldast, inntil frísparki er tikið, og bólturin er nortin av einum øðrum leikara, ella hann er farin úr leiki; ella inntil tað er greitt, at tað ikki letur seg gera at skora eitt mál beinleiðis upp á frísparkið.

Óbeinleiðis fríspark skal takast umaftur, um dómarin ikki strekkir armin uppeftir, og bólturin verður sparkaður beinleiðis í málið.

### Bóltur fer í málið

- um beinleiðis fríspark verður sparkað í mótleikaranna mál, skal mál dømast
- um óbeinleiðis fríspark verður sparkað í mótleikaranna mál, skal málspark dømast
- um beinleiðis ella óbeinleiðis fríspark verður sparkað í egið mál, skal hornaspark dømast.

## 2. Mannagongd

Øll fríspørk skulu takast á tí stað, har brotið varð framt, uttan:

- óbeinleiðis fríspørk til áleypanði liðið fyri eitt brot, sum varð framt inni í málteigi mótleikaranna; frísparkið skal takast frá linjuni á málteiginum, sum er javnfjar við mállinjuna, so nær við staðið, har brotið varð framt, sum gjørligt

- fríspørk til verjandi liðið í egnum málteigi; hesi kunnu takast allastaðni inni í málteiginum
- fríspørk fyri brot, sum snúgva seg um leikara, sum fer inn, inn aftur ella av vøllinum uttan loyvi; hesi fríspørk skulu takast har, sum bólturinn var, tá ið leikur varð steðgaður. Tó skal fríspark dømast á linjuni, sum er nærmast har, sum brotið varð framt, um ein leikari fremur eitt brot uttan fyri vøllin. Um brotið skal sektast við beinleiðis frísparki, og tað verður framt inni í brotssparksteiginum hjá leikaranum, sum fremur brotið, skal brotsspark dømast.
- Fótbóltslógin krevur, at frísparkið skal takast á øðrum stað (SÍ § 3, 11, 12)

Bólturinn:

- skal liggja stillur, og tann, sum sparkar, hevur ikki loyvi at nerta bóltin aftur, fyrr enn hann er nortin av øðrum leikara
- er í leiki, tá ið hann er sparkaður, og týðiliga flytur seg.

Inntil bólturinn er í spæli, skulu allir mótleikarar vera:

- í minsta lagi 9,15 m frá bóltinum, um teir ikki standa á egnari mállinju millum málstengurnar
- uttan fyri brotssparksteigin, tá ið verjandi liðið hevur fríspark í egnum brotssparksteigi

Um trýggir ella fleiri verjandi leikarar eru í „múrinum“, skulu allir áleypanði leikarar vera í minsta lagi 1 m frá „múrinum“, inntil bólturinn er í leiki.

Eitt fríspark kann takast við at lyfta bóltin við einum ella báðum fótum í senn.

At finta fyri at ørkymla mótleikararnar er loyvt, og er ein partur av fótbólta.

Um ein leikari, sum tekur eitt fríspark á rættan hátt, tilvitað sparkar bóltin á ein mótleikara, og hetta ikki verður gjørt á ein hátt, sum er fyrilitsleysur, hasarðerður ella við ógvisligari megi, skal dómari lata leik halda áfram.

### 3. Brot og revsingar

Um ein mótleikari er nærri bóltinum enn 9,15 m, tá ið eitt fríspark verður tikið, skal frísparkið takast umaftur, um fyrimunarreglan ikki kann nýstast; men um ein leikari tekur eitt fríspark skjótt, og ein mótleikari, sum er nærri bóltinum enn 9,15 m, fær fatur á bóltinum, skal dómari lata leik halda áfram. Tó skal ein leikari ávarast fyri at seinka uppafurtøku av leiki, um hann tilvitað forðar einum frísparki í at verða tikið skjótt.

Um verjandi liðið hevur sett ein „múr“, sum hevur trýggir ella fleiri verjandi leikarar í, og ein áleypanði leikari er nærri „múrinum“ enn 1 m, tá ið frísparkið verður tikið, skal óbeinleiðis fríspark dømast.

Um tað verjandi liðið velur at taka eitt fríspark inni í brotssparksteiginum skjótt, og ein ella fleiri mótleikarar eru inni í brotssparksteiginum, tí teir ikki hava fingið tíð at fara úr brotssparksteiginum, skal dómari lata leik halda fram. Um ein mótleikari, sum er staddur inni í brotssparksteiginum, tá ið frísparkið verður tikið, ella um hann kemur inn í brotssparksteigin, áðrenn bólturin er í leiki, og hesin leikarin nertur ella stríðist um bóltin, áðrenn hann er í leiki, skal frísparkið takast umaftur.

Tá ið bólturin er í spæli, og tann, sum tók frísparkið, nertur bóltin aftur, áðrenn hann er nortin av øðrum leikara, skal óbeinleiðis fríspark dømast, men um tann, sum tók frísparkið, fremur eitt „hondbóltsbrot“:

- skal beinleiðis fríspark dømast
- skal brotsspark dømast, um brotið varð framt í egnum brotssparksteigi, um tann, sum tók frísparkið, ikki er málmaður. Um málmaðurin fremur brotið, skal óbeinleiðis fríspark dømast.



§

14

# Brotssparkið

Brotsspark skal dómast, um ein leikari ger seg sekan í einum broti, sum skal sektast við beinleiðis frísparki, og brotið varð framt í egnum brotssparksteigi ella uttan fyri vøllin, sum víst verður á í § 12 og § 13.

Tað er loyvt at skora beinleiðis upp á eitt brotsspark.

## 1. Mannagongd

Bólturin skal liggja stillur á brotssparksblettinum. Málstengurnar, tvørstongin og málnetið skulu ikki flyta seg.

Leikarin, sum skjýtur brotssparkið, skal týðiliga verða eyðmerktur.

Verjandi málmaðurin skal vera á mállinjuni, venda ímóti tí, sum sparkar, og standa ímillum stengurnar, inntil bólturin er sparkaður. Málmaðurin skal ikki órógvá skjúttan á órættvísan hátt, t.d. við at seinka brotsparkinum í at verða tikið ella við at nerta stengur, yvirliggjara ella málnet.

Allir leikarar, uttan tann, sum skjýtur og málmaðurin, skulu:

- vera í minsta lagi 9,15 m frá brotssparksblettinum
- vera aftanfyri brotssparksblettin
- vera inni á vøllinum
- vera uttan fyri brotssparksteigin

Eftir at leikararnir hava tikið støðu sambært hesi grein, skal dómari gera tekn um, at brotssparkið skal verða tikið.

Leikarin, sum tekur brotssparkið, skal sparka bóltin frameftir; tað er loyvt at nýta hælin, treytað av at bólturin flytur seg frameftir.

Tá ið bólturin verður sparkaður, skal málmaðurin hava í minsta lagi ein part av øðrum fótinum á mállinjuni, á linju við ella aftanfyri mállinjuna.

Bólturinn er í leiki, tá ið hann er sparkaður og týðiliga flytur seg.

Tann, sum sparkar, hevur ikki loyvi at nerta bóltin aftur, fyrr enn bólturinn hevur nortið ein annan leikara.

Brotssparkið er avgreitt, tá ið bólturinn ikki flytur seg meira, fer úr leiki, ella tá ið dómariin steðgar leiki fyri okkurt brot á Fót bóltslógina.

Tíð verður lögð afturat báðum hálvleikum í dystinum og longdari leiktíð, soleiðis at eitt brotspark kann avgreiðast. Tá ið tíð verður lögð afturat fyri at taka eitt brotspark, er brotssparkið mett sum yvirstaðið, tá (eftir at sparkið er tikið) bólturinn ikki flytur seg meira, fer úr leiki, verður spældur av nøkrum øðrum leikara enn verjandi málmanninum (íroknað sparkaran), ella tá ið dómariin steðgar leiki fyri eitt brot, sum er framt av sparkaranum ella hansara liði. Um ein leikari frá verjandi liðnum (íroknað málmannin) fremur eitt brot, og brotssparkið verður brent/bjargað, skal brotssparkið takast umaftur.

## 2. Brot og revsingar

Brotssparkið skal takast, tá ið dómariin gevur tekn um tað. Verður tað ikki tikið, kann dómariin geva eina agarevsing, áðrenn hann aftur gevur tekn um, at brotssparkið skal takast.

### Um okkurt av fylgjandi hendir, áðrenn bólturinn er í spæli:

- Leikariin, sum tekur brotssparkið ella ein liðfelagi hjá honum brýtur Fót bóltslógina:
  - um bólturinn fer í mál, skal brotssparkið takast umaftur
  - um bólturinn ikki fer í mál, skal dómariin steðga leiki og byrja aftur við óbeinleiðis frísparki

Undantikið fylgjandi brot. Tá skal leikur takast upp aftur við óbeinleiðis frísparki – sama um eitt mál verður skorað ella ikki:

- eitt brotspark verður sparkað aftureftir
- ein viðleikari hjá tí, sum skuldi sparka, sparkar; dómariin skal ávara hann, sum sparkaði
- at látast at sparka bóltin (finta), tá ið hann hevur runnið til bóltin (at finta, meðan runnið verður til bóltin er loyvt); dómariin skal ávara tann, sum sparkaði

- Málmaðurin fremur eitt brot:
  - um bólturinn fer í mál, skal mál dómast
  - um bólturinn ikki rakar málið ella stökkur aftur frá eini málstong ella tvørstongini, skal brotssparkið bert takast umaftur, um brotið, sum málmaðurin framdi, týðiliga ávirkaði skjúttan
  - um bólturinn ikki fer í málið orsakað av málmanninum, skal brotssparkið takast umaftur

Um brotið, sum málmaðurin framdi, hevur við sær, at brotssparkið skal takast umaftur, skal málmaðurin hava eina munnliga ávaring fyri fyrsta brotið í dystinum, og hann skal ávarast (GK) fyri øll fylgjandi brot í dystinum.

- Ein liðfelagi hjá málmanninum brýtur Fót bóltslógina:
  - um bólturinn fer í mál, verður mál dømt
  - um bólturinn ikki fer í málið, skal brotssparkið takast umaftur
- Um ein leikari frá hvørjum liði fremur brot, skal brotssparkið takast umaftur, um annar leikari ikki fremur álvarsamari brot (t.d. finta, ið ikki er loyvd)
- Um bæði málmaðurin og skjúttin fremja brot samstundis, skal skjúttin ávarast, og leikur verður tikin upp aftur við óbeinleiðis frísparki til verjandi liðið

#### Um, eftir at brotssparkið er tikið:

- Tann, sum sparkaði, nertur bóltin aftur, áðrenn hann er nortin av øðrum leikara:
  - verður óbeinleiðis fríspark dømt (ella beinleiðis fríspark fyri eitt „hondbóltsbrot“)
- Bólturinn verður nortin av onkrum óviðkomandi, meðan hann flytur seg frameftir:
  - skal brotssparkið takast umaftur, um bólturinn ikki fer í málið, og órógvíð ikki forðaði málmanninum ella einum verjandi leikara í at spæla bóltin. Tá skal mál dómast, um bólturinn fer í málið (sjálvt um samband var við bóltin), tó ikki, um órógvíð stóðst av áleypanum liðnum

- Bólturinn stökkur inn á vøllin frá málmanninum, tvørstongini ella málstongunum og síðani verður nortin av onkrum óviðkomandi:
  - steðgar dómarin leiki
  - leikur verður tikin upp aftur við uppkasti, har sum bólturinn varð nortin av tí óviðkomandi

### 3. Yvirlit

Úrslit av brotssparkinum		
	MÁL	IKKI MÁL
<b>Brot framt av áleypanði leikara</b>	Brotssparkið skal takast umaftur	Óbeinleiðis fríspark
<b>Brot framt av verjandi leikara</b>	Mál	Brotssparkið skal takast umaftur
<b>Brot framt av verjandi og áleypanði leikara</b>	Brotssparkið skal takast umaftur	Brotssparkið skal takast umaftur
<b>Brot framt av málverjanum</b>	Mál	Ikki bjargað: brotssparkið skal takast umaftur (uttan tá skjúttin týðiliga ávirkast) Bjargað: Brotssparkið skal takast umaftur, og málverjin skal hava munnliga ávaring – (GK) fyri fylgjandi brot
<b>Málverjin og skjúttin fremja brot samstundis</b>	Óbeinleiðis fríspark og skjúttin skal ávarast	Óbeinleiðis fríspark og skjúttin skal ávarast
<b>Bólturinn sparkaður aftureftir</b>	Óbeinleiðis fríspark	Óbeinleiðis fríspark
<b>Finta, ið ikki er loyvd</b>	Óbeinleiðis fríspark og skjúttin skal ávarast	Óbeinleiðis fríspark og skjúttin skal ávarast
<b>Skeivur leikari spakar</b>	Óbeinleiðis fríspark og skjúttin skal ávarast	Óbeinleiðis fríspark og skjúttin skal ávarast







15

15

# Innkastið

Innkast verður dæmt til mótleikarannar hjá tí leikaranum, sum seinast nart bóltin, tá ið hann fór um síðulinjuna, allur sum hann er, antin í luftini ella eftir jørð.

Ikki er loyvt at skora mál beinleiðis upp á innkast:

- um bólturinn fer í mótleikaranna mál – verður málsþáttur dæmt
- um bólturinn fer í egið mál – verður hornasþáttur dæmt

## 1. Mannagongd

Tá ið kastað verður, skal kastarin:

- standa og venda inn móti vøllinum
- hava ein þátt av hvørjum fótum annaðhvørt á síðulinjunni ella á undirlagnum uttan fyri síðulinjunna
- kasta bóltin við báðum hondum aftanífrá og upp um høvdið frá tí staði, hann fór av vøllinum

Allir mótleikarar skulu vera í minsta lagi 2 metrar frá staðnum á síðulinjunni, har innkastið skal takast.

Bólturinn er í leiki, tá ið hann kemur inn á vøllin. Um bólturinn nertur undirlagið, áðrenn hann kemur inn á vøllin, skal innkastið takast um aftur av sama liði á sama staði. Um innkastið ikki verður tikið á rættan hátt, skal tað takast um aftur av hinum liðnum.

Um ein leikari, sum tekur eitt innkast á rættan hátt, tilvitað kastar bóltin á ein mótleikara fyri at kunna spæla bóltin aftur, men ikki ger hetta á ein hátt, ið er fyrirlitsleysur, hasarðeraður ella við at nýta ógvísliga megi, skal dómari loyva leiki at halda fram.

Kastarin hevur ikki loyvi at nerta bóltin aftur, fyrr enn hann er nortin av øðrum leikara.

## 2. Brot og revsingar

Tá ið bólturinn er í spæli, og tann, sum tók innkastið, nertur bóltin aftur, áðrenn hann er nortin av øðrum leikara, skal óbeinleiðis fríspark dømast, men um tann, sum tók innkastið fremur eitt „hondbóltsbrot“:

- skal beinleiðis fríspark dømast
- skal brotsspark dømast, um brotið varð framt í egnum brotssparksteigi. Um tað er ein málmaður í egnum brotssparksteigi, skal óbeinleiðis fríspark dømast

Um ein mótleikari á óhøviskan hátt órógvar ella forðar kastaranum (íroknað at flyta seg nærri enn 2 metrar frá tí stað, innkastið verður tikið frá), skal hann ávarast fyri at sýna óhøviskan atburð, og óbeinleiðis fríspark skal dømast, um innkastið er tikið.

Fyri øll onnur brot á hesa grein, skal innkastið takast umaftur av einum mótleikara.





16

16

# Málsparkið

Málspark verður dæmt, tá ið allur bólturinn fer um mállinjuna eftir jørð ella í luftini, uttan at eitt mál er skorað sambært § 10, eftir at hann seinast er nortin av einum leikara úr tí áleypanði liðnum.

Tað er loyvt at skora mál beinleiðis upp á málspark, men bert ímóti mótstøðuliðnum; um bólturinn fer beinleiðis í málið hjá tí, sum sparkar, skal hornaspark dæmast.

## 1. Mannagongd

- Bólturinn skal liggja stillur í málteiginum og skal sparkast av einum leikara frá verjandi liðnum
- Bólturinn er í leiki, tá ið hann er sparkaður og týðiliga flytur seg
- Mótleikararnir skulu vera uttan fyri brotssparksteigin, inntil bólturinn er í leiki

## 2. Brot og revsingar

Tá ið bólturinn er í spæli, og tann, sum tók málsparkið, nertur bóltin aftur, áðrenn hann er nortin av øðrum leikara, skal óbeinleiðis fríspark dæmast, men um tann, sum tók málsparkið, fremur eitt „hondbóltsbrot“:

- skal beinleiðis fríspark dæmast
- skal brotsspark dæmast, um brotið varð framt í egnum brotssparksteigi. Um tað er ein málmaður í egnum brotssparksteigi, skal óbeinleiðis fríspark dæmast

Um nakrir mótleikarar eru inni í brotssparksteiginum, tá ið málspark verður tikið, orsakað av at teir ikki hava fingið stundir at koma út, skal dómari lata leik halda áfram.

Málsparkið skal takast av nýggjum, um ein mótleikari, sum er í brotssparksteiginum, tá ið málspark verður tikið, ella kemur inn í brotssparksteigin, áðrenn bólturin er í leiki, nertur ella stríðist um bóltin, áðrenn hann er í leiki.

Um ein leikari fer inn í brotssparksteigin, áðrenn bólturin er í spæli, og brot verður framt av ella ímóti honum, skal málsparkið takast umaftur, og leikarin, sum framdi brotið, kann ávarast ella útvísast, alt eftir, hvussu grovt brotið var.

Fyri øll onnur brot á hesa grein, skal málsparkið takast umaftur.







§

17

# Hornasparkið

Hornaspark verður dæmt, tá ið allur bólturinn fer um mállinjuna eftir jørð ella í luftini, uttan at eitt mál er skorað, eftir at hann seinast er nortin av einum leikara úr tí verjandi liðnum.

Tað er loyvt at skora mál beinleiðis upp á hornaspark, men bert ímóti mótstøðuliðnum; um bólturinn fer beinleiðis í málið hjá tí, sum sparkar, skal hornaspark dæmast til mótstøðuliðið.

## 1. Mannagongd

- Bólturinn verður lagdur innan fyri hornaøkið við nærmasta hornaflagg
- Bólturinn skal liggja stillur og skal sparkast av einum leikara frá áleypanði liðnum
- Bólturinn er í leiki, tá ið hann er sparkaður og týðiliga flytur seg; honum nýtist ikki at fara úr hornaøkinum
- Hornaflaggið má ikki flytast
- Mótleikararnir skulu vera í minsta lagi 9,15 metrar frá hornaboganum, inntil bólturinn er í leiki

## 2. Brot og revsingar

Tá ið bólturinn er í spæli, og tann, sum tók hornasparkið, nertur bóltin aftur, áðrenn hann er nortin av øðrum leikara, skal óbeinleiðis fríspark dæmast, men um tann, sum tók hornasparkið, fremur eitt „hondbóltsbrot“:

- skal beinleiðis fríspark dæmast
- skal brotsspark dæmast, um brotið varð framt í egnum brotssparksteigi, um tað er ein málmaður í egnum brotssparksteigi, skal óbeinleiðis fríspark dæmast

Um ein leikari, sum tekur eitt hornaspark á rættan hátt, tilvitað sparkar bóltin á ein mótleikara fyri at kunna spæla bóltin aftur, men ikki ger hetta á ein hátt, ið er fyrilitsleysur, hasarderaður ella við at nýta ógvisluga megi, skal dómari loyva leiki at halda fram.

Fyri øll onnur brot á hesa grein skal hornasparkið takast umaftur.





# VAR Handbók

# Meginreglur, umstöður og mannagongdir

Mannagongdin viðvíkjandi VAR er í samsvari við meginreglurnar og hugsanina í Fótþóttslóginu.

Nýttslan av videohjálparðómarum (VAR) er bert loyvð, har sum dystar-/kappingarfyriskiparin hevur lokið øll krøv viðvíkjandi VAR, sum eru lýst í Implementation Assistance and Approval Programme (IAAP), og hevur fingið skrivligt loyvi frá The IFAB og FIFA.

## 1. Meginreglur

Nýttslan av VAR í fótþóttu er knýtt at nøkrum meginreglum, har allar eru galdandi í øllum dystum, har sum VAR verður nýtt.

1. Ein videohjálparðómari (VAR) er ein dystarleiðari, sum hevur óhefta atgongd til sjónvarpsupptøkur frá dystinum, sum kunnu hjálpa dómáranum, tá ið talan er um „týðiligt og eyðsýnt mistak“ ella „álvarsama mista støðu“ í samband við:
  - a. **Mál/ikku mál**
  - b. **Brotsspark/ikku brotsspark**
  - c. **Beinleiðis reytt kort** (ikku seinnu ávaring)
  - d. **Skeivan samleika** (Tá ið dómárin ávarar ella útvísir skeivum leikara frá liðnum, sum framdi brotið)
2. Dómárin skal altíð taka eina avgerð, t.e. dómárin hevur ikku loyvi til „onki“ at døma og so nýta VAR til at taka eina avgerð. Ein avgerð um at lata leik halda fram eftir eitt møguligt brot kann endurskoðast.

3. Upprunaliga avgerð dómarans verður ekki broytt, um upptøkurnar ekki týðiliga vísa, at talan er um eitt „týðiligt og eyðsýnt mistak.
4. Einans dómari kann taka stig til eina „endurskoðan“. VAR (og hinir dystarleiðararnir) kunnu bert viðmæla dómaranum eina endurskoðan.
5. Endaliga avgerðin verður altíð tikin av dómaranum – antin grundað á upplýsingar frá VAR, ella eftir at dómari hevur framt „endurskoðan á vøllinum“ (EÁV).
6. Onki tíðarmark er fyri endurskoðanarmannagongdina, tí neyvleiki hevur størri týdning enn at skunda sær
7. Leikarar og hjálparfólk skulu ekki umringa dómari fyri at ávirka hann til at endurskoða og skulu heldur ekki ávirka hann undir endurskoðanini. Ikki er loyvt at ávirka dómari, tá ið avgerð verður tikin
8. Dómari skal vera sjónligur undir endurskoðanini fyri at tryggja gjøgnumskygni.
9. Um leikur heldur fram eftir eina støðu, sum seinni verður endurskoðað, verða ongar agarevsingar, sum verða givnar, eftir støðan fór fram, strikaðar – sjálvt um upprunaliga avgerðin verður broytt (undantikið ávaring/ útvísing fyri SLÁ, at órógva í samband við lovandi álop ella FUM).
10. Um leikur er steðgaður og tikin upp aftur, kann dómari ikki fremja eina endurskoðan, uttan so at talan er um støður, har talan er um skeivan samleika ella fyri eitt møguligt brot, sum skal sektast við útvísing fyri harðskapsatburð, spýta, bíta ella sera niðrandi, háðandi gerð(ir).
11. Tíðarbilið í spælinum fyri og eftir eina støðu, sum kann verða endurskoðað, verður avgjørt av Fót bóltslógini og VAR-mannagongdini
12. VAR „kannar“ allar støður/avgerðir, og tískil er ikki neyðugt hjá leikarum og venjarum at biðja um endurskoðan

## **2. Dystarbroytandi støður/avgerðir, sum kunnu endurskoðast**

Tað eru fýra sløg av dystaravgerandi støðum/avgerðum, sum gera, at dómari kann fáa hjálp frá VAR. Í øllum hesum støðum skal VAR bert nýttast, eftir at dómari hevur tikið eina eina (fyrstu/uppruna) avgerð (íroknað at lata leik halda fram), ella um ein álvarsom støða verður „mist/ikki sædd“ av dystarleiðaranum.

Upprunaliga avgerð dómarans verður ikki broytt, um talan ikki er um eitt „týðiligt og eyðsýnt mistak“ (íroknað avgerðir, sum dómari tekur grundað á upplýsingar frá hinum dystarleiðaranum, t.d. rangstøða).



Stöður/avgerðir, sum kunnu endurskoðast, um talan er um eitt „týðiligt og eyðsýnt mistak“ ella „eina álvarsama mista“ stöðu, verða bólkaðar soleiðis:

**a. Mál/ikki mál**

- Brot framt av áleypanði liðnum í uppspælinum til, at mál verður skotið, ella tá ið málið verður skotið (spæla bóltin við hondini, fríspark, rangstøða o.s.fr.)
- Bóltur úr leiki, áðrenn málið varð skorað
- Avgerðir um mál/ikki mál
- Brot framt av málmanni og/ella sparkara, tá ið brotsspark verður tikið, ella um ein verjuleikari ella áleypari kemur ov tíðliga inn í brotssparksteigin og leggur upp í leik, tá ið bóltur stókkur aftur frá eini stong, tvørstongini ella málmanni

**b. Brotsspark/ikki brotsspark**

- Áleypanði liðið fremur eitt brot í uppspælinum til brotssparkið (t.d. „hondbóltsbrot“, fríspark, rangstøða o.s.fr.)
- Bóltur úr leiki, áðrenn støðan kom í
- Staðið, har brotið verður framt (innan fyri ella uttan fyri brotssparksteigin)
- Skeivt dømt brotsspark
- Brotssparksbrot, sum ikki verður dømt

**c. Beinleiðis reyð kort (ikki seinna gula kortið/ávaring)**

- FUM (Serliga staðið, har brotið verður framt og støðan hjá hinum leikarunum)
- Leikur, sum í álvarsligan mun ikki er loyvdur (ella hasarderað takking)
- Harðskapsatburður, bíta ella spýta eftir einum øðrum persóni
- At nýta niðrandi ella háðandi gerð(ir)

**d. Skeivur samleiki (reytt ella gult kort)**

- Um dómari sektar eitt brot og síðani gevur skeivum leikara frá liðnum, sum framdi brotið, gult ella reytt kort, kann samleiki leikarans endurskoðast; sjálvt brotið kann ikki endurskoðast, uttan so at tað førði til eitt brotsspark, mál ella eitt beinleiðis reytt kort.

### 3. VAR í verki

Undir einum dysti verður VAR nýtt soleiðis:

- VAR hyggur at dystinum í videorúminum (VR) og verður hjálptur av einum ella fleiri hjálpar-VAR (H-VAR)
- Treytað av, hvussu nógv sjónarhorn sjónvarpsupptøkurnar vísa (og øðrum atlitum), kunnu vera fleiri H-VAR og ein ella fleiri endurspælitøkningar (ET)
- Bert persónar við heimild kunnu koma inn í VR ella samskifta við VAR/H- VAR/ET undir dystinum
- VAR hefur óhefta atgongd til sjónvarpsupptøkur og ger hann sjálvur av, nær ella um hann spælir støður umaftur
- VAR er bundin í samskiftisskipanina, sum dystarleiðararnir nýta, og hann hoyrir alt, sum teir siga; VAR kann bert tosa við dómarnar við at trýsta á ein knøtt (fyri at umganga, at dómarnar órógvast av samrøðum í VR)
- Um VAR er upptikin við at „kanna“ ella „endurskoða“, kann H-VAR tosa við dómarnar – serliga um tað er týðningarmikið, at leikur verður steðgaður ella ikki verður tikin upp aftur
- Um dómarnar ger av at endurskoða støðuna, velur VAR bestu sjónarhornini/ferðina á avspælingini; dómarnar kann biðja um aðrar ella fleiri sjónarhorn/ferðir

### 4. Mannagongdir

#### Upprunalig avgerð

- Dómarnar og hinir dystarleiðararnir skulu altíð taka eina avgerð (íroknað móguligar agarevsingar), sum var VAR ikki til staðar (undantikið fyri eina „mista“ støðu)
- Ikki er loyvt dómarnarum og hinum dystarleiðarunum at „døma onki“, tí hetta førir til veika/lítið avgjörda døming, ov nógv „endurskoðanir“ og týðandi trupulleikar, um tøkkin ikki riggar, sum hon skal
- Bara dómarnar kann taka endaligu avgerðina. VAR hefur sama myndugleika sum hinir dystarleiðararnir, og kann hann bert hjálpa dómarnarum
- At seinka floytuni/flagginum er bert loyvt í sera týðiligum álopsstøðum, tá ið ein leikari er um at skora eitt mál ella hefur frítt at renna inn í brotsparksteigin ella ímóti brotsparksteiginum hjá mótstøðuliðnum

- Um ein hjálparþómari seinkar flagginum fyrir eitt brot, skal hann lyfta flaggið, um eitt mál/hornaspark/brotsspark, fríspark verður dæmt til áleypandi liðið, eða eitt innkast spyrst burturúr. Sama er galdandi, um liðið varðveitir bóltin, tá ið upprunalega álopið er liðugt. Í öllum øðrum stöðum skal hjálparþómarin gera av, um flaggið skal upp eða ekki, út frá hvat er best fyrir dystin.

### Kanning

- VAR „kannar“ av sær sjálvum sjónvarpsupptökurnar til öll mál eða möguleg mál, brotssparksavgerðir, avgerðir, sum föra útvising við sær og mögulegar stöður viðvíkjandi skeivum samleika. Hetta verður gjört við at nýta ymisk sjónarhorn í sjónvarpsupptökunum og við at spæla stöðuna umaftur við ymiskari ferð
- VAR kann „kanna“ upptökurnar í vanligari ferð og/ella seinari ferð, men vanliga eigur seinari ferð bert at verða nýtt til at staðfesta, hvar eitt brot varð fram, hvar leikarin var staddur, hvar fysisksamband kom fyrir, um bólturinn varð spældur við hondinni, og um bólturinn var úr leiki. Vanlig ferð eigur at verða nýtt til at staðfesta, hvussu „ógvisligt“ eitt brot var eða fyrri at finna út av, um ein leikari hevur fram, „hondbóltsbrot“
- Um „kanningin“ ekki vísir eitt „týðiligt og eyðsýnt mistak“ eða eina „álvarsama mista stöðu“, nýtist VAR vanliga ekki at tosa við dómáran – Hetta er ein „still kanning“. Tó kann tað hjálpa dómáranum/hjálparþómaranum við at hava tamarhald á leikaranum/dystinum, um VAR sigur honum, at talan ekki er um eitt „týðiligt og eyðsýnt mistak“ eða eina „álvarsama mista stöðu“
- Um neyðugt er at seinka uppafurtøku av leiki fyrri at „kanna“, skal dómárin týðiliga peika á smátalaran/oyrnasnigilin og hava hin armin strektan út frá kroppinum, inntil „kanningin“ er avgreidd. Hetta tekn merkir, at dómárin fær upplýsingar (hesar kunnu koma frá VAR eða øðrum dystarleiðara)
- Um „kanningin“ vísir, at eitt „týðiligt og eyðsýnt mistak“ eða ein „álvarsom mist stöða“ mögulega er farin fram, skal VAR fáa hesi boðini til dómáran, sum skal gera av, um neyðugt er við endurskoðan eða ekki

## Endurskoðan

- Dómarin kann taka stig til eina „endurskoðan“ í stöðum, har talan möguliga er um eitt „týðiligt og eyðsýnt mistak“ ella eina „álvarsama mista stöðu“ tá:
  - VAR ella ein annar dystarleiðari viðmælir eina endurskoðan
  - Dómarin hevur illgruna um, at okkurt álvarstak er farið framvið
- Um steðgur er í leiki, skal dómarin seinka uppافتurtøku av leiki
- Um steðgur ikki er í leiki, skal dómarin steðga leiki, næstu ferð bólturin er á uttanveltaðum øki (vanliga, tá ið hvørki av liðunum er í álopi) og gera „sjónvarpstekn“
- VAR greiðir dómaranum frá, hvat sæst á skíggjanum undir endurspælingunum, og so skal dómarin:
  - Gera „sjónvarpstekn“ (um hetta ikki longu er gjørt), og fara á „øki dómarans til endurskoðan“ at hyggja eftir sjónvarpsupptøkum – endurskoðan á vøllinum (EÁV) – áðrenn endalig avgerð verður tikin. Aðrir dystarleiðarar hyggja ikki eftir upptøkunum, uttan í heilt serligum føri tá ið dómarin biður teir um tað

*ella*

- Taka eina endaliga avgerð, sum er grundað á dómarans egnu meting, av upplýsingunum frá VAR og, har tað er hóskandi, íkast frá øðrum dystarleiðarum – bert VAR-endurskoðan
- Í báðum førum skal dómarin gera „sjónvarpstekn“, tá ið endurskoðanin er avgreidd, og síðani taka endaliga avgerð
- Tá dómarin skal gera egnar metingar um – t.d., hvussu ógvisligt eitt fríspark er, ávirkan í rangstøðu, fyrilit í samband við at spæla bóltin við hondini (støða, tilvitað o.s.fr.) – er oftast hóskandi at fremja „endurskoðan á vøllinum“ (EÁV)
- Til avgerðir, sum snúgvá seg um fakta/sanroyndir–t.d. støða, har brot verður framt ella støða hjá leikara (rangstøða), stað har samband var (hondbóltsbrot/fríspark), støða (innan fyri ella uttan fyri brotssparksteigin), bóltur úr leiki o.s.fr. er vanliga hóskandi, at bert VAR endurskoðar. Tó kunnu støður koma fyri, har tað er hóskandi, at dómarin fremur „endurskoðan á vøllinum“ (EÁV), um hetta er við til at stýra leikarunum/ dystinum ella fyri at „selja“ avgerðina (t.d. sera týðningarmikil, dystaravgerandi avgerð seint í dystinum)

- Dómarin kann biðja um ymisk sjónarhorn í sjónvarpsupptökunum / avspælingarferðir, men vanliga eigur seinari ferð bert at verða nýtt til at staðfesta fakta/sanroynd, t.d., hvar eitt brot varð framt, hvar leikarin var staddur, hvar likamligt samband kom fyrri, um bólturin varð spældur við hondini, og um bólturin var úr leiki (froknað mál/ikki mál). Vanlig ferð eigur at verða nýtt til at staðfesta, hvussu „ógvisligt“ eitt brot var ella fyrri at finna út av, um ein leikari hevur framt eitt „hondbóltsbrot“
- Til avgerðir, sum snúgva seg um mál, brotsspark/ikki brotsspark og reyð kort fyrri at taka ein upplagdan málmøguleika (FUM) frá mótleikara, kann gerast neyðugt at endurskoða tíðarbilið undan álopinum, sum førði til avgerðina/ støðuna. Íroknað hesum kann vera, hvussu áleypanði liðið vann bóltin í vanligum spæli
- Fótbóltslógin loyvir ikki avgerðum viðvíkjandi uppafurtøku av leiki (hornaspørk, innkøst o.s.fr) at verða broyttar, um leikur er tikin uppafurtur, og kunnu hesar tískil ikki endurskoðast
- Um leikur er steðgaður og tikin uppafurtur, kann dómarin bert fremja endurskoðan í støðum, sum snúgva seg um skeivan samleika ella mógulig brot, sum skulu sektast við útvísing, og nýta hóskaði agarevsing, um talan er um harðskapatburð, at spýta, at bíta ella niðrandi og/ella háðandi gerð(ir), sum eru farin um øll mørk)
- Mannagongdin viðvíkjandi endurskoðan skal avgreiðast so smidliga og væl sum gjørligt, men neyvleikin í endaligu avgerðini hevur størri týdning enn at skunda sær. Av hesi orsök, og tí at summar støður eru fløkjaligar við fleiri avgerðum at endurskoða, er ongin tíðarfreist sett á endurskoðanina

### **Endalig avgerð**

- Tá ið endurskoðanin er avgreidd, skal dómarin gera „sjónvarpstekn“ og boða frá endaligu avgerðini
- Tá skal dómarin vísa/broyta/taka aftur einhvørja agarevsing (har tað er hóskaði) og taka leik uppafurtur samsvarandi Fótbóltslógini

### **Leikarar, eykaleikarar og hjálparfólk**

- VAR „kannar“ allar stöður, og tí er ekki neyðugt hjá eykaleikarum og hjálparfólki at biðja um „**kanning**“ ella „**endurskoðan**“
- Leikarar, eykaleikarar og hjálparfólk skulu ekki royna at ávirka ella leggja uppí, meðan dómarnir endurskoðar, íroknað, tá ið boðað verður frá endaligu avgerðini
- Ímeðan endurskoðanin fer fram, skulu leikarar vera á vøllinum, og eykaleikarar og hjálparfólk skulu vera uttan fyri vøllin
- Ein leikari/eykaleikari/útskiftur leikari/hjálparfólk, sum ógvísliga vísir „sjónvarpstekn“ ella fer inn í RRA, skal ávarast
- Ein leikari/eykaleikari/útskiftur leikari/hjálparfólk, sum fer inn í VR skal vístast út.

### **Gildi á dysti**

Sum meginregla verður ein dystur ikki ógildaður orsakað av:

- at VAR-tøkni svíkur (sama er galdandi fyri máltøkni (MT))
- skeivar avgerðir, har VAR er blandaður uppí (tí VAR er ein dystarleiðari)
- avgerðir um ikki at endurskoða eina stöðu
- endurskoðan av stöðum/avgerðum, sum ikki eiga at endurskoðast

### **Óarbeiðsförur VAR, H-VAR ella endurspælingartøkningsur**

Í grein 6 – Hinir dystarleiðararnir stendur: Kappingarreglurnar skulu týðiliga tilskila, hvør loysir ein dystarleiðara av, sum ikki kann byrja ella halda áfram í einum dysti, sum hann er settur at døma. Í dystum, har VAR verður nýtt, er hetta eisini galdandi fyri endurspælingartøkningsur

Havandi í huga, at tað krevur serliga venjing og skúling fyri at vera videodystarleiðari (VDL)/endurspælingartøkningsur, skulu fylgjandi reglur skoytast upp í kappingarreglurnar:

- Ein VAR, H-VAR ella endurspælingartøkningsur, sum ikki kann halda fram, kann bert avloysast av einum, sum hevur førleikarnar at taka leiklutin á seg
- Um ongin avloysari við neyðugu førleikunum er til taks fyri VAR ella endurspælingartøkningsurin, má dysturin spælast/halda fram uttan VAR
- Um ongin avloysari við neyðugu førleikunum er til taks fyri H-VAR\*, má dysturin spælast/halda fram uttan VAR, uttan í heilt serligum førum tá ið bæði liðini skrivliga semjast um, at dysturin kann spælast við bert einum VAR og einum endurspælingartøkningsur





# FIFA Quality Programme



# FIFA Quality Programme

The FIFA Quality Programme ásetur krøvini, sum eru grundað á góða gransking, fyri vørrur, vollarundirlag og tøkni, sum verða nýtt í fótbólta. Aftur at teimum góðskukrøvum, sum eru innan summi øki, eru eisini einsháttað viðmæli á øðrum økjum. Grundað á hesi kunnu kappingarfyriskiparar lýsa sínar egnu reglugerðir.

Óheftir royndarstovnar vátta virkisføri á vørunum, vollarundirlagi og tøkni í samsvari við hvørt øki sær. Stovnarnir, sum fremja hesar royndir, skulu góðkennast av FIFA. Fylgjandi merkir eyðmerkja tær vørrur, vollarundirlag og tøkni, sum hava staðið neyðugu royndirnar:



## FIFA Basic\*

Royndirnar til hetta stigið eru gjørdar við tí fyri eyga at eyðmerkja vørrur, sum lúka grundtreytirnar fyri neyvleika, trygd og haldføri innan fótbólt.

Dentur verður lagdur á at seta eitt minsta krav, meðan tryggjað verður, at ráð eru til at nýta hetta – sama hvørjum stigi spælt verður á.

## FIFA Quality

Hesar royndir leggja størri dent á haldføri og trygd á vørunum, vollarundirlagi og tøkni enn FIFA Basic. Grundleggjandi avrik og neyvleiki verða roynd, men hvuðsdenturin verður lagdur á at tryggja nógva nýtslu.

\* FIFA Basic avloysir International Match Standard (IMS). Fótbóltar og vollarundirløg, sum hava verið gjøgnum hesar royndir, kunnu nýtast, inntil góðkenningin fer úr gildi.

### **FIFA Quality Pro**

Denturin verður lagdur á fyrstafloks avrik, neyvleika og trygd. Vørum, vallarundirlag og tøkni við hesum merki eru framleidd fyri at fáa besta avrik og nýtslu á hægsta stigi.



FIFA Quality Programme

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





# Lógar- broytingar **2024**

# Samannmtøka av lógarbroytingum

## § 3 – Leikararnir

- Greiðleiki viðvíkjandi eyka persóni á vøllinum, tá mál verður skorað

## § 6 – Byrjan og uppافتurtøka av leiki

- Tiltaks hjállpardómarin kann nú hjálpa dómaranum á sama hátt sum hinir dystarleiðararnir á vøllinum

## § 7 – Leiktíðin

- At frøast um eitt mál er vorðið eitt sjálvstøðugt punkt á listanum yvir ting, sum dómarin skal leggja tíð aftrat fyri

## § 10 – At finna úrslitið av einum dysti

- Ger greitt, at ávaringar hjá hjálparfólki heldur ikki verða tiknar við til eina brotssparksapping

## § 11 – Rangstøða

- Ger greitt, hvat skal havast í huga, tá metast skal um bólturin 'støkkir' av einum leikara, ella um hann verður 'tilvitað spældur'.

## § 12 – Frispørk og ósømiligur atburður

- Ger greitt, at um dómarin dømir eitt brotspark fyri eitt brot, sum varð framt í eini roynd at stríðast um bóltin (undantikið at halda, fíra, ikki hava møguleika at spæla bóltin o.s.fr.), skal hetta sektast á sama hátt, sum tá brotsparkið verður gjørt í eini roynd at spæla bóltin – t.v.s, at um brotið steðgar einum lovandi álopi, skal ongin ávaring gevast (onki gult kort), og um brotið er FUM, skal ávaraing gevast (gult kort)

### **§ 12 – Frispærk og ósæmiligur atburður**

- Ger greitt, at hævudsvenjari kann ikki revsast fyri brot, sum er framd av leikarum, sum ikki kunnu eyðmerkjast

### **§ 14 Brotssparkið**

- Ger greitt, at málmaðurin ikki skal sýna atburð, sum ikki virðir spælið og mótleikaran (t.d. við at nerta stengur og net)

### **Video hjálparðómari**

- Váttan fyri, at VAR 'light' ikki nýtist at hava ein endurpælingar tøkning



# Nærlýsing av lógarbroytingum

Fylgjandi eru broytingarnar í Fót bóltslógini 2024.

Fyri hvørja broyting er tann nýggja/bøtta/aftratlagda orðingin saman við gomlu orðingini, og, har tað er hóskandi, er ein frágreiðing givin.

## Lykil

Høvuðslógarbroytingarnar eru undirstrikaðar og eru við gulum í úti í breddanum.

GK= gult kort (ávaring); RK= reytt kort (útvísing).

## § 3 – Leikararnir (síða 50)

### 9. Mál skorað, meðan eyka persónur er á vøllinum

#### Aftratlagdur tekstur

Um dómari leggur til merkis, eftir eitt mál er skorað, men áðrenn leikur er tikin upp aftur, at ein eyka persónur var á vøllinum, tá ið málið varð skorað, og hesin persónurin legði upp í leik:

- skal dómari kolltøma málið, um eyka persónurin var:
  - ein leikari, eykaleikari, útskiftur leikari ella hjálparfólk við tilknýti til liðið, sum skoraði málið. Leikur verður tikin upp aftur við beinleiðis frísparki, har sum eyka persónurin var staddur
  - ein óviðkomandi, sum leggur upp í leik, um mál ikki stendst av hesum, sum nevnt omanfyri í „Eyka persónar á vøllinum.“ Leikur verður tikin upp aftur við uppkasti
- Dómari skal góðkenna málið, um eyka persónurin var:
  - ein leikari, eykaleikari, útskiftur/útvístur leikari ella hjálparfólk hjá tí liði, sum málið varð skorað í móti
  - ein óviðkomandi, sum ikki legði upp í leik



---

## Frágreiðing

---

Ger greitt, at dómari skal bert kolldøma málið, um eyka persónurin hevur ávirkan á leik, tá málið varð skorað. Greinin væntar ikki, at dómari kolldømir máli, um eyka persónurin ikki hevði ávirkan á leik, tá málið varð skorað.

---

## § 6 – Hinir dystarleiðararnir (síða 69 - 71)

### Bøttur tekstur

---

Aðrir hjálparðómarar (tveir hjálparðómarar, ein fjórði dómari, tveir eyka hjálparðómarar og ein tiltaks hjálparðómari, ein video hjálparðómari (VAR) og í minsta lagi ein hjálpar VAR (H-VAR)) kunnu setast á dystir. (...)

Dómari, hjálparðómararnir, fjórði dómari, eyka hjálparðómararnir og tiltaks hjálparðómari eru dómarnir „á vøllinum“.

(...)

Allir dómarnir „á vøllinum“, ~~uttan tiltaks hjálparðómari~~, skulu hjálpa dómaranum við brotum, tá teir síggja betri enn dómari, hvat er hent. Teir skulu senda frágreiðing um einhvønn álvarsaman, rangan atburð, sum er farin fram uttan at dómari ella hinir dystarleiðararnir hava sæð tað, til viðkomandi myndugleika. Teir skulu siga dómaranum og hinum dystarleiðaranum frá, um nøkur frágreiðing verður send.

(...)

### 4. Tiltaks hjálparðómari

~~Einasta skyldan hjá einum tiltaks hjálparðómara er at loysa ein hjálparðómara ella fjórða dómari av, um onkur teirra ikki kann halda áfram. Ein tiltaks hjálparðómari kann loysa av fyri ein hjálparðómara, fjórða dómara ella ein eyka hjálparðómara, um onkur av hesum ikki fær hildið fram.~~

Tiltaks hjálparðómari kann eisini hjálpa dómaranum á sama hátt, sum hinir 'dómarnir á vøllinum'.

---

## Frágreiðing

---

Nýtlan av tiltaks hjálparðómara hevur vundið uppá seg, og tí er tað natúrligt, at hann eisini skal kunna hjálpa dómaranum á sama hátt, sum hinir dystarleiðararnir.

---

## § 7 – Leiktíðin - Yvirtíð (síða 77)

### Bættur tekstur

Tíð verður lögð afturat í hvørjum hálvleiki sær fyri leiktíð, sum mist verður vegna:

- útskipting(ar).
- (...)
- at frøast um eitt mál
- øðrum orsøkum, íroknað seinkaða uppافتurtøku av leiki (t.d. orsakað av ~~at frøast um eitt mál~~ órógvi frá einum óviðkomandi)

### Frágreiðing

At frøast um eitt mál er vorðið eitt sjálvstøðugt punkt, tí hetta hevur ofta við sær, at tíð verður spilt, sum dómari skal leggja aftrat.

## § 10 – At finna úrslitið av einum dysti (síða 87)

### Brotssparkskapping

#### Bættur tekstur

Skipað verður fyri brotssparkskapping, tá ið dysturin er liðugur, og um annað ikki er tilskilað, er viðkomandi partur av Fót bóltslógini galdandi. Ein leikari, sum er vorðin útvístur undir dystinum, kann ikki luttaka í brotssparkskappingini; munnligar ávaringar og ávaringar (GK), sum eru givnar leikarum og hjálparfólki undir dystinum, verða ikki tiknar við í brotssparkskappingina.

### Frágreiðing

- Ger greitt, at munligar ávaringar og gul kort, sum hjálparfólk hava fingið undir dystinum, ikki fylgja við til brotssparkskappingina – sama sum er galdandi fyri leikararnar.

## § 11 – Rangstöðaða (síða 94 - 95)

### 2. Rangstöðubrot

#### Aftratlagdur tekstur

(...)

Ein rangstaddur leikari, sum fær bóltin frá einum mótleikara, sum tilvitað spælir bóltin (undantikið tilvitað bjarging), verður ikki mettur at hava vunnið sær ein fyrimun, íroknað tá ið mótleikarin tilvitað spælir\* bóltin við hondini, uttan so at mótleikarin fremur eina tilvitaða bjarging.

\*At spæla bóltin tilvitað (undantikið at spæla bóltin tilvitað við hondini) er, tá ein leikari hevur tamarhald á bóltinum og hevur møguleika at:

- spæla bóltin til ein liðfelaga,
- vinna bóltin ella
- fáa bóltin burtur (t.d. við at sparka ella skalla hann)

Um royndin at spæla, vinna ella fáa bóltin burtur miseyðnast, tá leikarin hevði tamarhald á bóltinum, verður hildið fast í, at hann spældi bóltin tilvitað.

Fylgjandi skal havast í huga, tá metast skal um ein leikari hevði tamarhald á bóltinum og harvið hevur spælt bóltin tilvitað:

- bólturin kom langvegis frá, og leikarin sá bóltin væl
- bólturin flutti seg ikki skjótt
- kósin hjá bóltinum var ikki óvæntað
- leikarin hevði stundir at samskipa rørslu sína, soleiðis at talan ikki er um at tryggja seg, loypa ella eina rørslu, sum viðfórði, at leikarin illa fekk samband við bóltin
- táð er lættari at spæla ein bólt, sum ferðast á vøllinum enn ein bólt, sum ferðast í luftini

#### Frágreiðing

Orðingin greiðir frá, hvussu skiljast skal ímillum, tá bólturin 'støkkur' og 'tilvitað er spældur' av einum verjandi leikara. Væntað verður ikki, at ein leikari, sum týðiliga er rangstaddur, skal loysast úr síni rangstöðu, hvørja ferð ein verjandi leikari nertur bóltin.

### 3. Agarevsing

#### Aftratlagdur tekstur

(...)

#### Ávaringar fyrri at sýna óhøviskan atburð

Tað eru ymiskar umstøður, sum fœra við sær, at ein leikari skal ávarast fyrri at sýna óhøviskan atburð, millum annað tá ið leikari:

- (...)
- fremur eitthvørt annað brot, sum steðgar einum lovandi álopi, um brotið ikki er eitt brotsspark, sum stendst av eini roynd at spæla ella stríðast um bóltin
- tekur ein upplagdan málmøguleika frá einum mótleikara við at gera eitt brotsspark í eini roynd at spæla ella stríðast um bóltin

(...)

#### At forða einum máli ella uppløgdum málmøguleika

Um ein leikari fremur eitt brot ímóti einum mótleikara í egnum brotssparksteigi, og hann frátekur mótleikaranum ein upplagdan málmøguleika, og dómarin dømir brotsspark, skal leikarin ávarast, um brotið varð framt í eini roynd at spæla ella stríðast um bóltin. Í øllum øðrum fœrum (t.d. at halda, toga, fœra, uttan møguleika at spæla bóltin o.s.fr) skal leikarin vísast av vølli.

#### Frágreiðing

Tað er ikki altíð greitt, um ein ger er ein roynd at spæla bóltin, ella um tað er at stríðast um bóltin. Sama meginregla eigur at vera galdandi fyrri gerðir, sum royna at spæla og, sum royna at stríðast um bóltin. Um dómarin dømir eitt brotsspark fyrri eitt FUM-brot, skal leikarin bert ávarast, uttan so, at hann ongan møguleika hevur at spæla bóltin.

## § 12 – Frísþærk og ósæmiligur atburður (síða 108)

### 3. Agarevsing

#### Aftratlagdur tekstur

(...)

#### Hjálparfólk

Tá ið eitt brot verður framt av onkrum í tekniska økinum (eykaleikara, útskiftum leikara, útvístum leikara ella hjálparfólki), og tann, sum framdi brotið, ikki kann eyðmerkjast, skal venjarin við evstu ábyrgd í tekniska økinum hava agarevsingina.

#### Frágreiðing

Ger greitt, at hovuðvenjarin bert kann ávarast fyri brot, har tann, sum ikki kann eyðmerkjast, er eitt av hjálparfólkunum. Venjarin kann sostatt ikki fáa eina ávaring fyri brot, sum eru framd av leikarum, sum ikki kunnu eyðmerkjast.

## § 14 – Brotssparkið (síða 119)

### 1. Mannagongd

#### Aftratlagdur tekstur

(...)

Verjandi málmáðurin skal vera á mállinjuni, venda ímóti tí, sum sparkar, og standa ímillum stengurnar ~~uttan at nerta stengurnar, tvørstongina ella málnetið~~, inntil bólturin er sparkaður. Málmáðurin skal ikki órógva skjúttan á órættvísan hátt, t.d. við at seinka brotsparkinum í at verða tikið ella við at nerta stengur, yvirleggjara ella málnet.

#### Frágreiðing

Ger greitt, at málmáðurin ikki skal sýna atburð, ið vanvirðir mótleikaran ella spælið við t.d. at seinka brotsparkinum.

## VAR - Meginregla (síða 140)

### 2. VAR í verki

#### Bættur tekstur

Undir einum dysti verður VAR nýtt soleiðis:

- VAR hyggur at dystinum í videorúminum (VR) og verður hjálptur av einum ella fleiri hjálpar-VAR (H-VAR) og endurspælingartøkninginum (ET)
- Treytað av, hvussu nógv sjónarhorn sjónvarpsupptøkurnar vísa (og øðrum atlitum), kunnu vera fleiri H-VAR og ein ella fleiri endurspælitøkningar (ET)

#### Frágreiðing

Bøtta orðingin nevnr VAR 'light', og ger greitt, at ongin endurspælingar tøkningur nýtist.





# Orðalisti



Í orðalistanum eru orð og vendingar, sum mugu gerast týðiligari ella tørva nærri frágreiðing aftur at tí, sum er í Fótbóltslógini. tí tey eru ella kunnu vera torfør at umseta úr enskum til onnur mál.

# Fótbólts­samgongur

## **The IFAB – The International Football Association Board**

Samgonga, sum er sett saman av teimum fyra bretska fót­bólts­sam­bondunum og FIFA, og sum hevur ábyrgdina av Fót­bólts­lógini um allan heim.

## **FIFA – Fédération Internationale de Football Association**

Ráðandi samgongan, sum hevur ábyrgdina av øllum fót­bólts­lógini í øllum heiminum.

## **Sersamband**

Samgonga, sum hevur ábyrgdina av fót­bólts­lógini í einum heimsparti. Tey seks sersambondini eru AFC (Asia), CAF (Afrika), CONCACAF (Norðuramerika, Miðamerika og Karibia), CONMEBOL (Suðuramerika), OFC (Kýrrahavsoyggjarnar) og UEFA (Evropa).

## **Tjóðarfót­bólts­sam­band**

Samgonga, sum hevur ábyrgdina av fót­bólts­lógini í einum landi.

# Fótbóltsmál

## A

### **Agarevsing**

Eyka revsing, ið verður tikin av dómaranum

### **Andin í lógini**

Tær týðningarmestu aðalreglurnar í fótbóltri

### **At fáa fatur á**

At forða einum bólti í at náa fram har, sum hann var ætlaður.

### **At finta**

Ein gerð, sum hevur til endamáls at lumpa ein mótaleikara. Lógin ásetur, hvat er og ikki er loyvt, tá um fintur ræður.

### **At forða**

At seinka ella at hindra eini gerð ella eini rørslu hjá einum mótaleikara.

### **At sekta**

At revsa, verður vanligi gjørt við at døma fríspark ella brotsspark til hitt liðið (sjá eisini fyrimunur)

### **At seta trygdina hjá einum mótaleikara í vanda**

At seta ein mótaleikara í vanda ella váða (fyri at fáa skaða)

### **At skumpa**

Fysiskt avbjóðing ímóti mótaleikara; vanligi við at nýta økslina ella yvirarmin (sum skal vera nær at kroppinum).

### **At slíta**

At enda ein dyst í úrtíð ella bróta dyst av, við tí fyri eyga at taka dystin upp aftur

### **Avbjóðing**

Tá ið ein leikari stríðist ella kappast við mótaleikara um bóltin.

# Á

## Ávaring

Almenn revsing, sum hefur við sær, at frágreiðing verður send til rættan myndugleika; verður víst við at vísa eitt gult kort. Tvær ávaringar til sama leikara í sama dysti hefur við sær, at leikarin ella hjálparfólkið verður ríkið av vølli (útvístur).

# B

## Beinleiðis frísparck

Eitt frísparck, sum mál kann skorast uppá við at sparka bóltin í mótleikaranna mál.

## Bjarging

Ein gerð, tá ið ein leikari nýtir onkran part av kroppinum (undantikið málmaðurin í egnum brotssparcksteigi) fyri at bjarga ella royna at bjarga einum bólti, sum er á veg í ella nær við at fara í málið.

## Blusa

Klæði, sum leikarin hefur á yvirkroppinum. Hetta er partur av leikarabúnanum. Undantikið longðin á ermum, skulu allir leikarar bera líka blusu – undantikið málmenn, sum skulu líkjast frá øðrum leikarum og dómáranum.

## Brot

Ein gerð, sum gongur ímóti/brýtur Fótbóltslógina

## Brotssparckskapping

Háttur at koma fram til úrslitið av einum dysti, har liðini skiftast um at sparka, inntil annað liðið hefur skorað fleiri mál, og bæði hava sparkað líka ofta (uttan so at annað liðið – áðrenn tey fyrstu fimm spørkini eru sparkað – ikki hefur móguleika at skora líka nógv mál sum mótstøðuliðið, sjálvt um teir skora upp á øll spørkini.

**Brutalitetur**

Ein gerð, sum er harðrend, eirindaleys ella tilvitað harðlig

## D

**Dómaraseðil**

Almennur listi, sum vanliga nevnir leikarar, eykaleikarar og hjálparfólk.

**Drekkisteðgur**

Kappingarreglurnar kunnu loyva t.d. „drekkisteðgum“ (sum ikki skulu vara longur enn ein minutt), so at leikararnir kunnu fáa vætu. Hesir eru ikki tað sama sum „kølisteðgir“

## E

**Eykatíð**

Ein háttur at koma fram til vinnaran av einum dysti við at spæla tveir hálvleikir, sum eru fimtan minuttir hvør.

**Elektronisk skipan at fylgja við menning (EPTS)**

Elektronisk skipan, sum sendir upplýsingar um líkamliga og lívvirkisluga (fysiologiska) avrikið hjá einum leikara

**Electronic Player Tracking System (EPTS)**

Skipan, sum goymir og greinar vitan um líkamliga avrikið hjá einum leikara.

## F

### **Film**

Ein gerð, sum gevur eina skeiva mynd av, at okkurt er hent, tá ið einki er hent (sjá eisini lumpa); verður gjørt av einum leikara fyri at fáa ein órættvísan fyrimun

### **Fyribils útvísing**

Ein fyribils útvísing av næsta partinum av dystinum fyri ein leikara, sum er sekur í onkrum/øllum brotum, sum sektast við ávaring (GK) (tað veldst um kappingarreglurnar)

### **Fyrimunur**

Dómarin letur leik halda áfram, um eitt brot er framt, og hetta tænin tí liði, sum brotið varð framt ímóti.

## H

### **„Haldi-brot“ (Brot, sum eru at halda)**

„Haldibrot“ henda bert, tá ið ein leikari hevur samband við kropp ella útgerð hjá mótleikara, og hetta sambandið forðar rørslu mótleikarans.

### **Harðskapsatburður**

Ein gerð, sum ikki er ein avbjóðing um bóltin, har nýtt verður ella roynt verður at nýta ógvisliga megi ella brutalitet ímóti einum mótleikara, ella tá ið ein leikari tilvitað slær onkran í høvdið ella andlitið, um ikki fysiska sambandið einki hevði upp á seg.

### **Hasarderað**

Ein gerð (sum oftast ein takking ella avbjóðing), framd av einum leikara, sum ikki leggur upp fyri vandanum ella fylgjnum, hetta kann hava fyri mótleikaran.

### **Háðandi og niðrandi málburður/gerðir**

Munnligur ella fysiskur atburður, sum er ófólkaligur, særandi, vanvirðandi; eigur at verða revsaður við útvísing (reyðum korti)

### **Hjálparfólk**

Allir „ikkileikarar“, sum standa á dómaraseðlinum; t.e. venjari, fysioterapeutur, lækni.

### **Hybrid-skipan**

Ein samanrenning av eftirgjørðum og natúrligum evni, sum verður nýtt til at gera eitt undirlag at spæla á, sum krevur sólskin, vatn, luft, rørslu og má verða sligið.

## K

### **Kølisteðgur**

Fyri at hava trygd leikaranna í huga kunnu kappingarreglurnar í ávísimum veðri (t.d. tá ið vætustigið er høgt ella í nógvum hita) loyva „kølisteðgum“ (úr 90 sekundum til 3 minuttir) fyri at fáa kropshitan at minka. Hesir steðgir eru øðrvísi enn „drekkesteðgir“

## L

### **Leikfjarstøða**

Fjarstøða til bóltin, sum ger, at tað er gjørligt hjá einum leikara at nerta bóltin við at rætta fótin/beinið út ella við at leyva – fyri málmenn er hetta eisini galdandi, um lopið verður við strektum ørmum. Fjarstøðan veldst um hvussu stórus leikarin er.

**Leikur, sum í álvarsligan mun ikki er loyvdur**

Ein takkling ella ein avbjóðing, sum setur trygd mótleikarans í vanda, ella sum nýttir ógvisliga megi ella brutalitet, verður revsað við útvísing (reyðum korti).

**Lumpa**

Gerð, ið hevur til endamáls at villeiða/lumpa dómáran fyri at fáa hann at taka eina skeiva avgerð ella agarevsing, sum gagnar viðkomandi ella liðnum hjá viðkomandi, sum lumpar dómáran.

# M

**Máltøkni (MLT)**

Skipan, sum beinanvegin sigur dómáranum, nær eitt mál er skorað; t.e. tá ið allur bólturin er farin um mállinjuna í málið.

Sjá § 1 fyri at fáa greiðari frágreiðing

**Meting av skaddum leikara**

Skjót meting av einum skaða, oftast av einum læknaligum persóni, fyri at vita um einum leikara tørvar viðgerð.

**Misnøgd**

Almenn ósemja um eina avgerð hjá einum dystarleiðara; eigur at verða sektað við ávaring (gulum korti)

# O

**Offence**

Sama sum brot

## Ó

### **Óbeinleiðis fríspark**

Fríspark, har eitt mál bert kann skorast, um ein leikari (frá onkrum liði) nertur bóltin, eftir hann er sparkaður.

### **Óhøviskur atburður**

Órættvís gerð ella órættvísur atburður; skal sektast við ávaring

### **Ógvislig megi**

At nýta meira megi/orku, enn neyðugt er.

### **Óneyðugt íbland**

Gerð, sum er óneyðug.

### **Óviðkomandi**

Allir persónar, sum ikki eru dystarleiðarar ella á dómaraseðlinum (leikarar, eykaleikarar og hjálparfólk).

## R

### **Reglan um útvallarmál**

Háttur at avgera dyst/uppgerð, tá ið bæði liðini hava skorað eins nógv mál; mál, sum er skorað á útvølli, telur dupult.

### **Rikin av vølli**

Ein onnur orðing fyri at verða útvístur (reytt kort)



## S

### **Spark**

Bólturinn er sparkaður, tá ið ein leikari fær samband við hann við fótinum og/ella øklinum

### **Skjótt tikið fríspark**

Fríspark, sum verður tikið (við loyvi dómárans) sera skjótt, eftir at leikur varð steðgaður.

### **Steðga**

At steðga einum dysti eina løtu við tí fyri eyga at taka hann uppáftur; t.e. orsakað av mjørka, grimdarregni, toruslátttri, álvarsomum skaða.

### **Støða til uppáfturtøku av leiki**

Støðan hjá einum leikara, tá ið leikur verður tikin uppáftur, er har, sum fótturnar ella onkur annar partur av kroppinum nerta vøllin – undantikið sum víst verður á í § 11 – Rangstøða.

### **Skinnarar**

Útgerð, sum hevur til endamáls at verja skinnabeinini hjá leikarum móti skaða. Leikarar hava skyldu til at bera skinnarar, sum eru úr hóskandi evni og hava hóskandi stødd til at geva nøktandi verju. Skinnararnir skulu vera fjaldir av hosunum.

## T

### **Takking**

Ein avbjóðing um bóltin við fótinum (á jørðini ella í luftini).

### **Tekn**

Tekn frá dómara ella onkrum øðrum dystarleiðara; verður vanligi gjørt við hond, armi, flaggi ella við at nýta floytuna (bert dómárin).

### **Tekniska økið**

Ásett økið (við leikvøllir) til hjálparfólk, har stólar eisini eru. (sjá § 1 fyri at fáa nærri at vita)

### **Tilvitað**

Ein gerð, sum verður gjørd við vilja (ikki eitt óhapp)

## U

### **Uttan týdning**

Onki upp á seg

### **Uppafturtøka**

Allir hættir at taka leik uppaftur, eftir at hann hevur verið steðgaður.

### **Uppkast**

Ein háttur at taka leik uppaftur – Dómarin sleppir bóltinum til ein leikara úr tí liðnum, sum seinast nart bóltin (undantikið í brotssparksteiginum, tá ið bólturin verður sleptur til málmannin). Bólturin er í leiki, tá ið hann nertur vøllin.

## Ú

### **Útvísing**

Agarevsing, tá tað verður kravt, at ein leikari fer av vøllinum, tað, sum eftir er av dystinum, eftir at hava framt eitt brot, sum verður sektað við reyðum korti (verður víst við reyðum korti); um dysturin er byrjaður, kann leikarin ikki loysast av. Eitt hjálparfólk kann eisini útvísast.

## V

### **Vøllurin**

Økið, sum spælt verður á, og sum er umgyrt av síðulinjunum, mállinjunum og málnetunum, har hesi verða nýtt.

## Y

### **Yvirtíð**

Tíð, sum verður løgd aftur at hvørjum hálvleiki sær fyri tíð, sum er mist orsakað av útskiftingum, skaðum, agarevsingum, at frøast um eitt mál o.s.fr

# Dómaramál

## **Dómaramál**

Orð fyrri persón ella persónar, sum hava ábyrgdina av at leiða ein fót bóltsdyst vegna eitt fót bóltssamband/eina kapping, tá ið dysturin verður leiktur undir eygleiðing av einum teirra.

## **Dómari**

Høvuðsdómari í einum dysti, sum er inni á vøllinum. Aðrir dystarleiðarar eru undir tamarhaldi/leiðbeining dómarsins. Dómari er tann, sum tekur endaligu avgerðirnar.

## **Aðrir dystarleiðarar**

### **Dystarleiðarar „á vøllinum“**

Kappingar kunnu seta aðrar dystarleiðarar at hjálpa dómaranum.

#### **• Hjálpardómari**

Dystarleiðari, sum er á helvtini á aðrari síðulinju, og sum hevur til uppgávu at hjálpa dómaranum; serliga við rangstøðu, málsparki, hornasparki og innkasti

#### **• Fjórði dómari**

Dystarleiðari, sum skal hjálpa dómaranum við tí, sum hendir inni á vøllinum og uttan fyrri vøllin; fíroknad tekniska økið, útskiftingar o.s.fr.

#### **• Eyka hjálpardómari**

Ein dystarleiðari, sum stendur á mállinjunum fyrri at hjálpa dómaranum serliga við støðum í brotssparksteiginum, rundan um brotssparksteigin og avgerðum um mál/ikki mál

- **Tiltakshjálpardómari**

Hjálpardómari, sum skal loysa ein hjálpardómara (og ein fjórða dómara ella EHD, um kappingarreglurnar loyva tí) av, um hesin ikki er førur fyri at halda áfram. Hesin skal eisini hjálpa dómaranum við viðurskiftum á og uttanfyri vøllin so sum at hava eyga við tekniska økinum og at hjálpa við útskiftingum.

### **Videodystarleiðarar**

Hesir eru VAR og HVAR, sum hjálpa dómaranum samsvarandi fót bóltslógini og mannagongdini fyri VAR

- **Hjálpar-VAR (H-VAR)**

Ein núverandi ella fyrrverandi dómari/hjálpardómari, sum er settur at hjálpa videohjálpardómaranum (VAR)

- **Videohjálpardómari (VAR)**

Ein núverandi ella fyrrverandi dómari, sum er settur at hjálpa dómaranum við at fáa til vega vitan við at hyggja eftir sjónvarpsenduspælingum, men bert í samband við „týðilig og eyðsýnd mistøk“ ella „álvarsamar „mistar“ støður“



# Leiðreglur til dystar- leiðararar

# Inngangur

Í hesum leiðreglum eru praktisk ráð til dystarleiðarar; hesi ráð koma aftur at tí, sum stendur í partinum um Fót bóltslógina.

Í § 5 er tilvísing til, at dómarrarnir taka avgerðir eftir besta førimumi sambært Fót bóltslógini og „andanum í lógini“. Væntað verður, at dómarrar nýta vit og skil, og at teir brúka hugtakið „andanum í lógini“, tá ið teir nýta Fót bóltslógina; serliga tá ið avgerðir skulu takast, um ein dystur skal spælast ella halda áfram.

Hetta er serliga galdandi fyri fót bólt á lægri stigi, har tað ikki altíð er gjørligt at fylgja Fót bóltslógini heilt og fult. Til dømis eigur ein dómari at lata ein dyst byrja, um tað ikki ávirkar trygdina, hóast:

- eitt ella fleiri hornafløgg mangla
- okkurt smávegis brek er við vallarmerkingunum, so sum hornaøkið, miðringurin o.s.fr.
- málstengurnar/tvørstongin ikki eru hvít

Í slíkum førum eigur dómarrin í semju við liðini at lata dystin byrja/halda fram; dómarrin skal senda frágreiðing til rætta myndugleika.

Lykil:

- HD = Hjálpardómari
- EHD = Eyka hjálpardómari

# Stöðusnildi, rørsla og samstarv

## 1. Vanligt stöðusnildi og rørsla

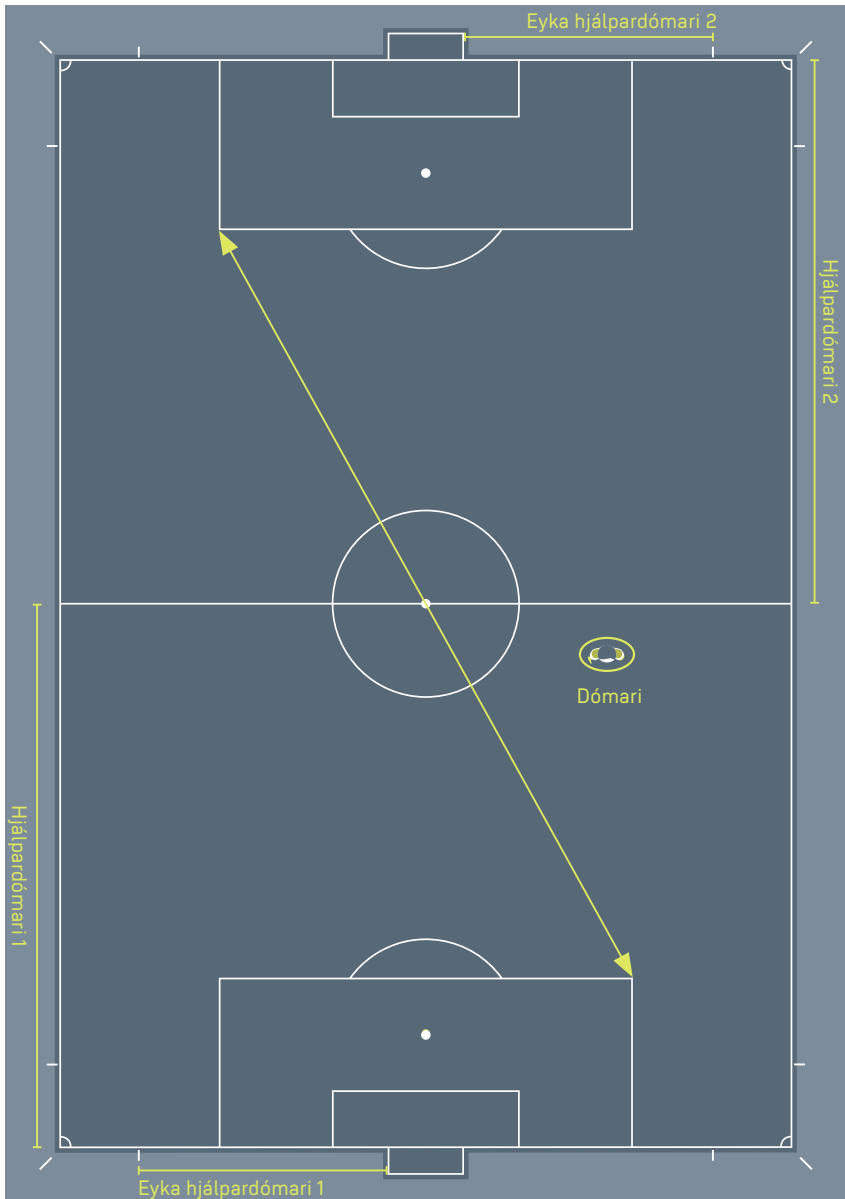
Tann besta stöðan hjá einum dómara er hon, sum ger, at hann fær tikið rætta avgerð. Øll viðmæli um stöðusnildi skulu tillagast við at nýta ávísa vitan um liðini, leikararnar og hendingar í dystinum.

Stöðusnildið, sum verður viðmælt á myndunum, er grundleggjandi leiðreglur. Tilvísing til eitt “øki” leggur dent á, at ein viðmæld stöða er eitt øki, har tað er sannlíkt, at dómarin fær mest burturúr. Økið kann vera størri, minni ella hava øðrvísi skap alt eftir, hvussu umstøðurnar eru í dystinum.

### Viðmæli:

- spælið eigur at vera ímillum dómaran og virkna hjálpardómaran
- dómarin skal vanliga nýta eitt vítt diagonalt rennimynstur, soleiðis at tann virkni hjálpardómarin er í sjónarhorni dómarans
- at halda seg uttan fyri spælið, ger tað lættari at hava spælið og tann virkna hjálpardómaran í sjónarhorni dómarans
- dómarin skal vera so mikið nær, at hann sær spælið uttan at órógva tað
- „tað, sum tørvur er at síggja“, er ikki altíð har, sum bólturin er. Dómarin skal eisini hava í huga:
  - samanbrestir millum leikarar, har sum bólturin ikki er
  - møgulig brot í tí øki, sum spælið flytur seg ímóti
  - brot, sum henda, eftir at bólturin er spældur





### Stöðusnildi hjá hjálpardómurum og eyka dómurum

HD skal alltið vera á linju við næstaftasta verjuleikaran ella bóltin, um hesin er nærri mállinjuni enn næstaftasti verjuleikarin. HD skal alltið hyggja inn á vøllin, eisini tá ið hann rennur. Rørslur eftir liðini eiga at nýtast til stutt strekki. Hetta er serliga týdningarmikið, tá ið avgerð skal takast um rangstøðu, tí hetta ger, at HD hevur betur útsýni.

Støðan hjá EHD er aftanfyrri mállinjuna, undantikið tá ið hann má stilla seg á mállinjuna fyrri at taka avgerð, um tað er mál/ikki mál. EHD hevur ikki loyvi at koma inn á vøllin, uttan so at heilt serligar umstøður krevja tað.



(MV)

Málverji



Verjuleikari



Verjuleikari



Dómari



Hjálpar-  
dómari



Eyka hjálpar-  
dómari

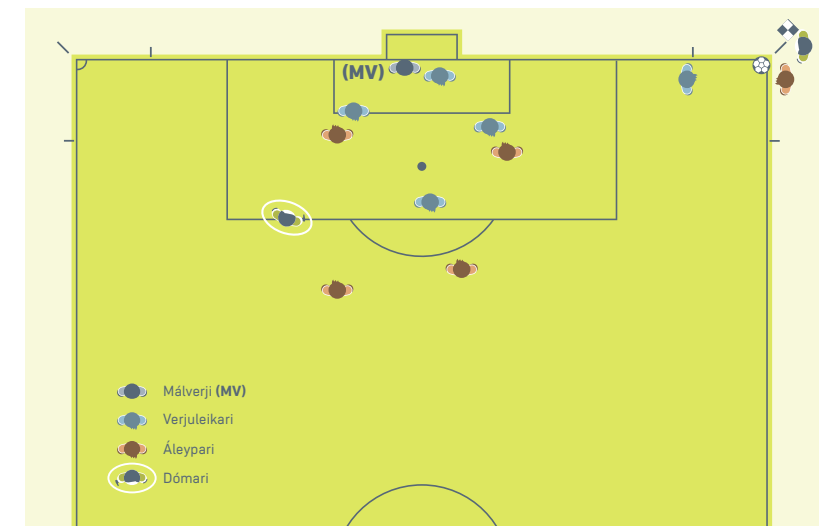
## 2. Stöðusnildi og samstarv

### Ráðfæring

Tá ið dystarleiðarar fáast við agarevsingar, kann eygnasamband og eitt varligt tekn frá HD til dómáran vera nóg mikið. Tá ið beinleiðis ráðfæring er kravd, kann HD koma 2–3 metrar inn á vøllin um neyðugt. Meðan tosað verður, eiga bæði dómárin og HD at venda sær inn móti vøllinum, fyri at onnur ikki skulu hoyra teir og fyri at hava eyguni við leikarunum á vøllinum.

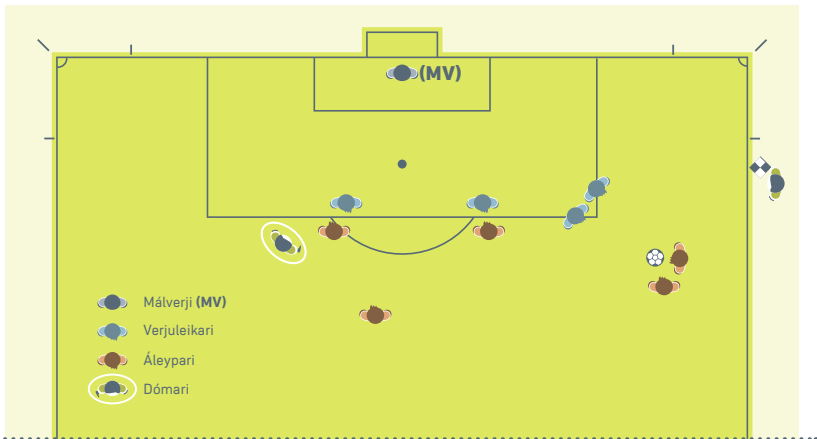
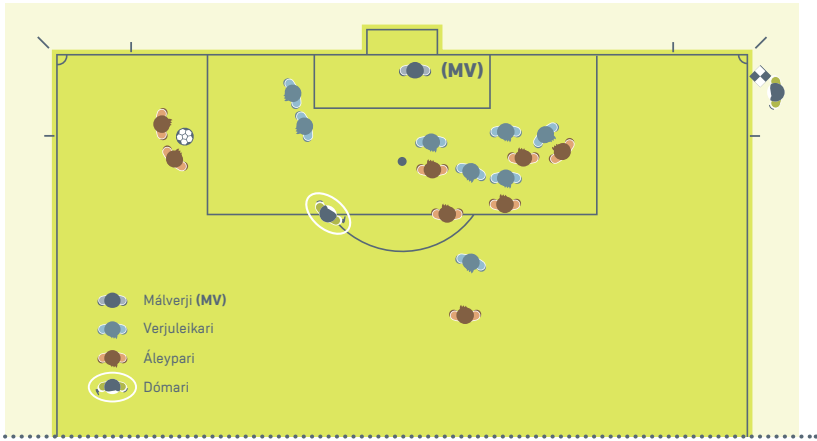
### Hornaspark

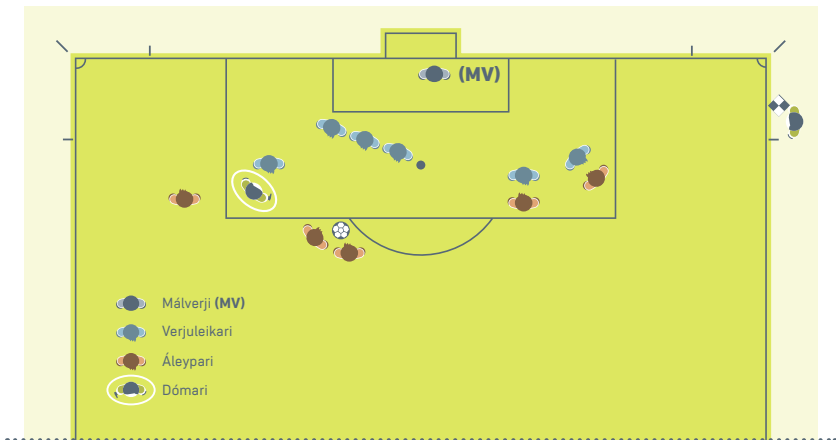
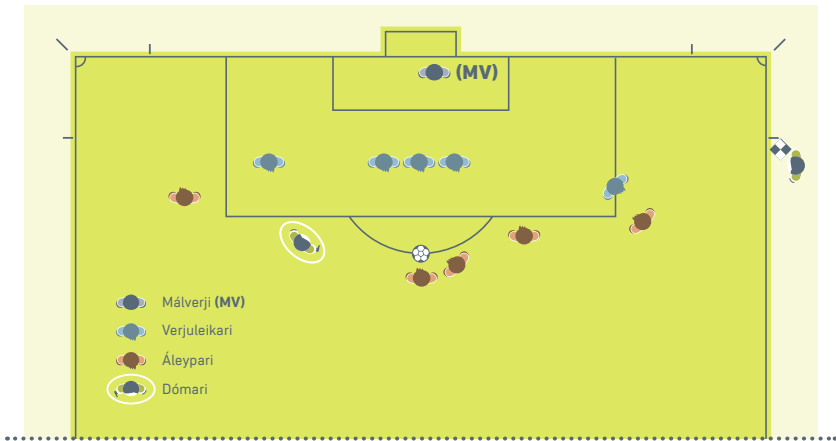
Støðan hjá HD við hornaspark er aftanfýri hornaflaggið á linju við mállinjuna, men hann má ikki órógva leikaran, sum tekur hornasparkið, og hann skal syrgja fyri, at bólturinn liggur í hornaøkinum, sum hann skal.



## Fríspark

Støðan hjá HD í sambandi við fríspark skal vera á linju við næstafasta verjuleikara fyri at kanna rangstøðulinjuna. Tó skal HD vera til reiðar at fylgja bóltinum við at flyta seg eftir síðulinjuni ímóti hornaflagginum, um talan er um eitt beinleiðis skot upp á mál.



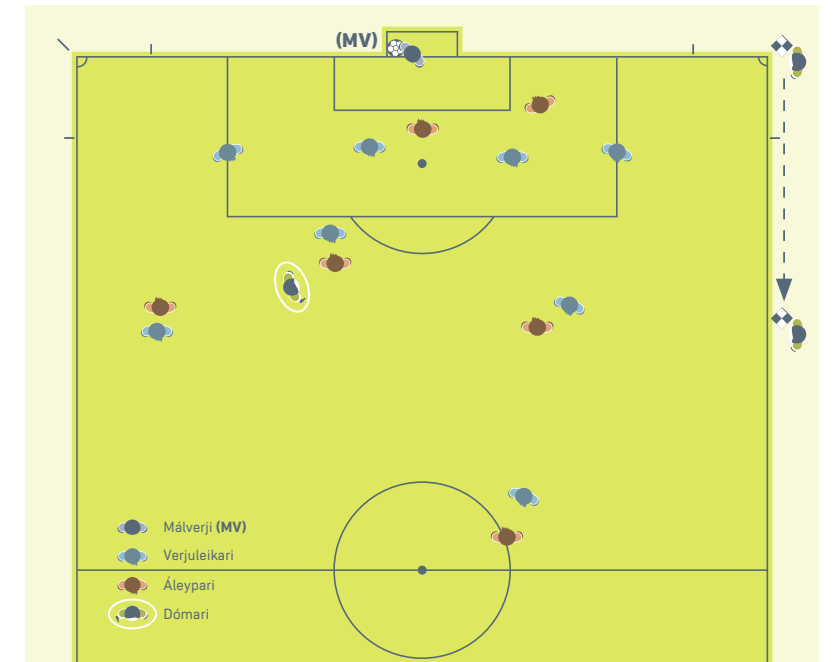


## Mál/ikki mál

Tá ið eitt mál er skorað, og ongin ivi er um avgerðina, skulu dómari og HD fáa eygnasamband, og HD skal flyta seg 25–30 metrar eftir síðulinjuni ímóti miðlinjuni; hetta skal gerast skjótt og uttan at lyfta flaggið.

Tá ið eitt mál er skorað, men bólturin framvegis tykist at vera í leiki, skal HD lyfta flaggið fyri at fáa samband við dómari og síðani halda fram við vanligu mannagongdini, sum er at renna skjótt 25–30 metrar eftir síðulinjuni ímóti miðlinjuni.

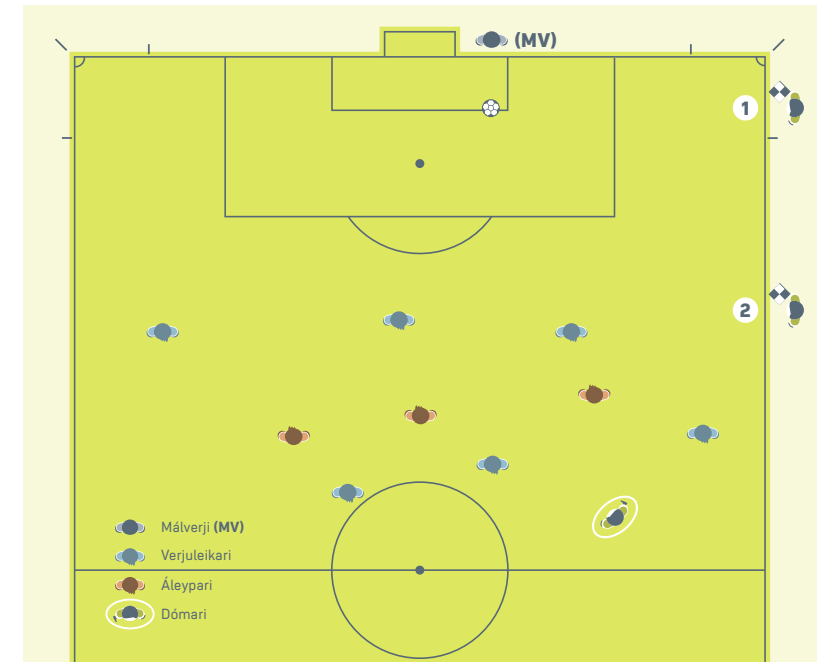
Tá ið tað hendir, at allur bólturin ikki fer um mállinjuna, og leikur heldur fram, tí eitt mál ikki er skorað, skal dómari fáa eygnasamband við HD og geva eitt varligt tekn um neyðugt.



### Málsparck

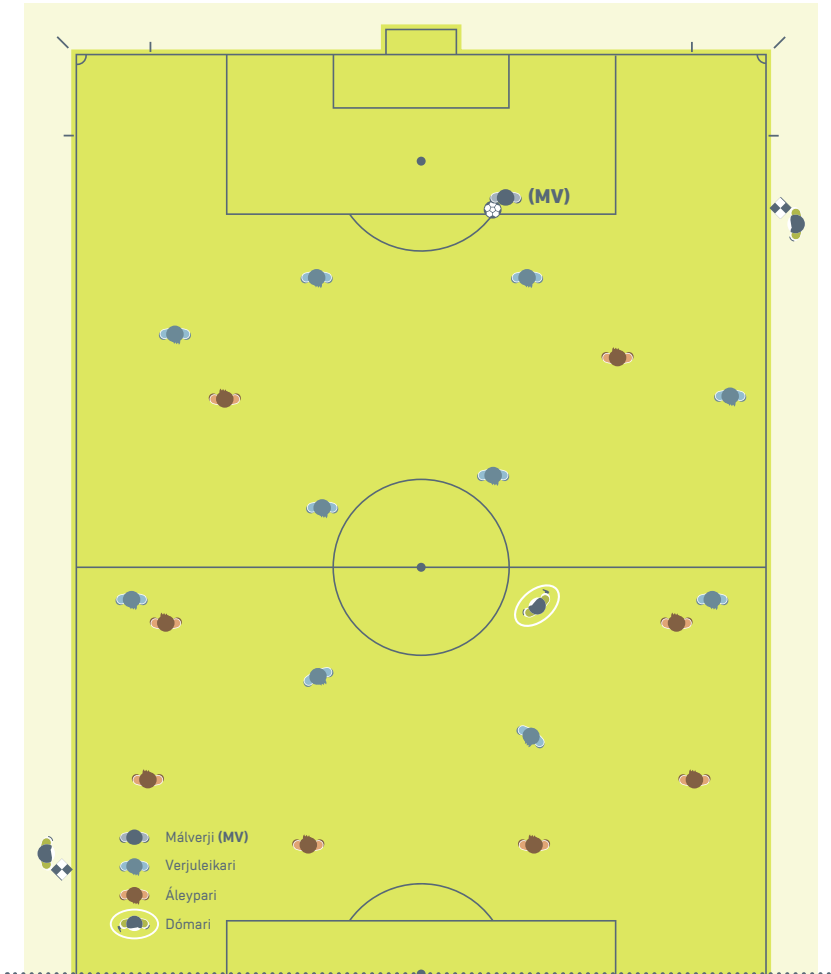
HD skal kanna, at bólturinn er inni í málteiginum. Um bólturinn ikki liggur rætt, skal HD verða standandi og skal fáa eygnasamband við dómáran og lyfta flaggið. Tá ið bólturinn er lagdur rætt, skal HD finna eina støðu, soleiðis at hann kann kanna rangstøðu.

Um ein EHD er, skal HD stilla seg við endan á brotssparcksteiginum og síðani við rangstøðulinjuna. EHD skal standa har, sum mállinjan møtir linjuni til málteigin, og hann skal kanna, at bólturinn liggur inni í málteiginum. Um bólturinn ikki liggur rætt, skal EHD fáa hesi boð til dómáran.



### Tá ið málmaðurin sleppir bóltinum

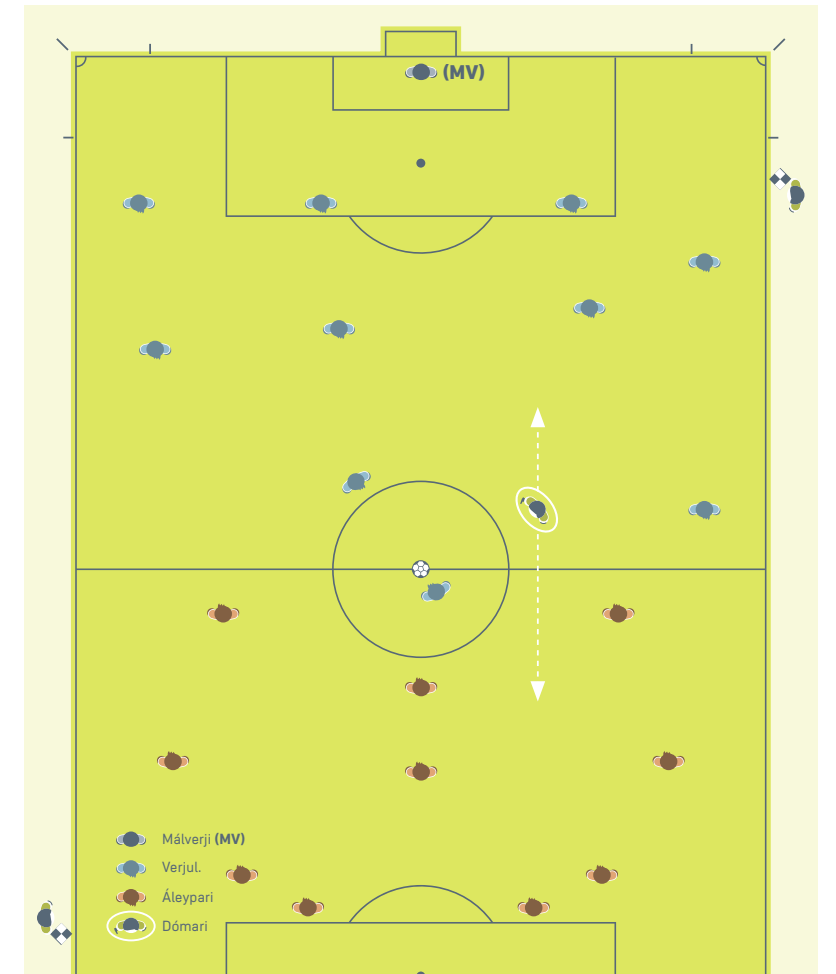
HD skal standa við endan á brotsparksteiginum og kanna, at málmaðurin ikki spælir bóltin við hondini uttan fyri brotsparksteigin. Tá ið málmaðurin hevur slept bóltinum, skal HD stilla seg so, at hann kann kanna rangstøðulinjuna.





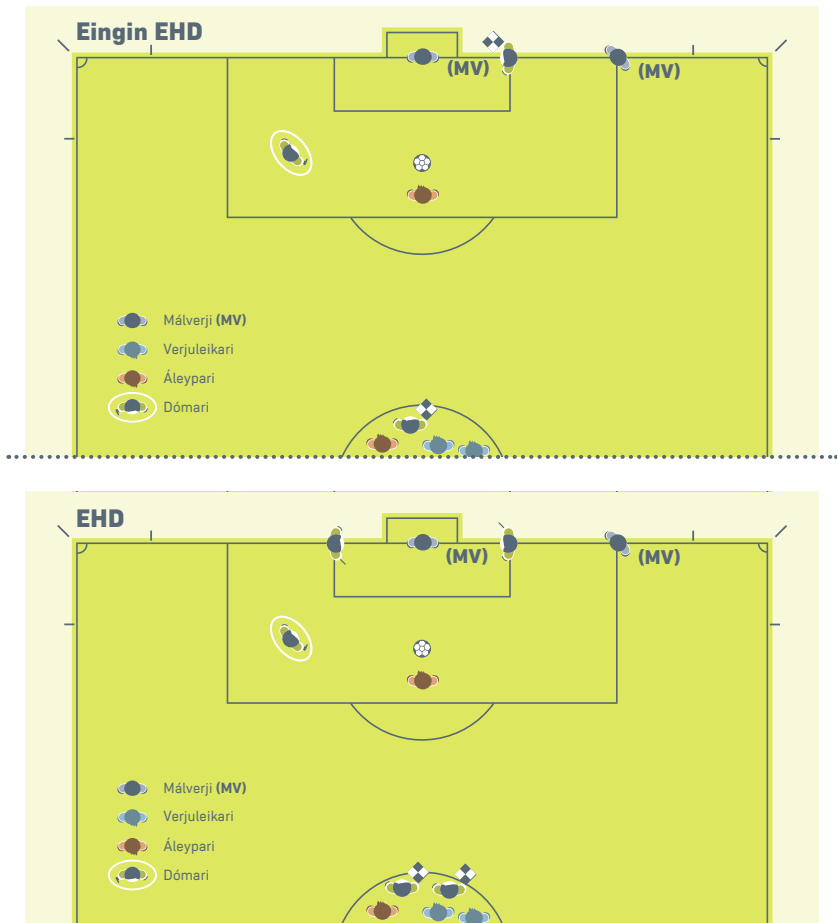
## Byrjanarspark

HD skal vera á linju við næstaftasta verjuleikara.



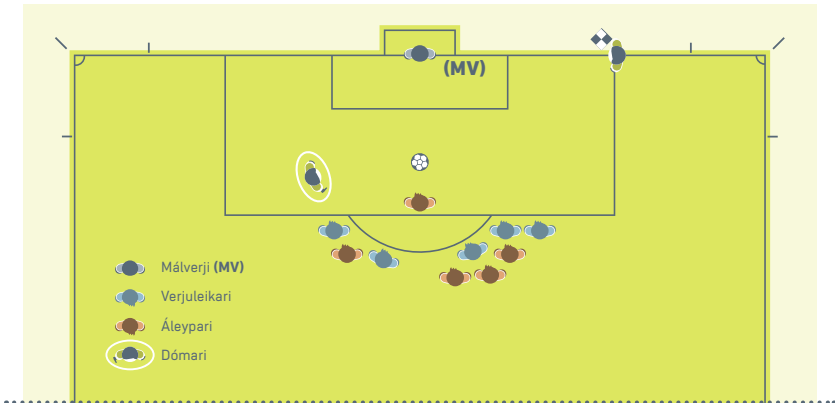
## Brotsparksskapping

Ein HD skal standa har, sum mállinjan mætir málteiginum. Hin HD skal standa í miðringinum fyri at hava tamarhald á leikarunum. Um EHD eru, skulu teir standa har, sum mállinjan mætir málteiginum báðumegin málið; báðir HD eru í miðringinum.

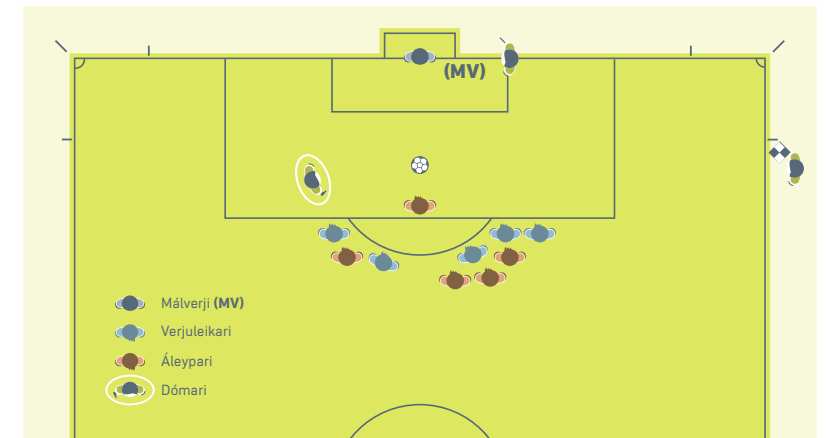


## Brotspark

HD skal standa har, sum mállinjan mætir brotsparksteiginum.



Um EHD er, skal hesin standa har, sum mállinjan mætir brotsparksteiginum, og HD skal standa á linju við brotsparksblettin (hetta er rangstøðulinjan).



### **Hópsamanbrestur**

Í stöðum við hópsamanbrestum kann nærmasti HD koma inn á vøllin fyri at hjálpa dómaranum. Hin HD skal eygleiða og leggja til merkis, hvat hendir. Fjórði dómarin skal verða verandi nær við tekniska økið.

### **Kravn frástøða**

Tá ið eitt fríspark verður dømt sera nær við HD, kann HD fara inn á vøllin (sum oftast eftir umbøn frá dómaranum) fyri at tryggja, at leikararnir eru í minsta lagi 9,15 metrar frá bóltinum. Í slíkum føri skal dómarin bíða við at taka leik upp aftur, inntil HD er komin upp á pláss aftur.

### **Útskipting**

Um ongín fjórði dómari er, skal HD fara yvir til miðlinjuna fyri at hjálpa við útskiptingini; dómarin skal ikki taka leik upp aftur, fyrr enn HD er komin upp á pláss aftur.

Um ein fjórði dómari er, skal HD ikki fara yvir til miðjuna, tí at fjórði dómarin tekur sær av útskiptingini. HD skal bert fara yvir til miðjuna, um talan er um fleiri útskiptingar samstundis.



# Kropsmál, samskipti og floyta

## 1. Dómarar

### Kropsmál

Kropsmál er eitt amboð, sum dómarin nýtir til at:

- hjálpa við at hava tamarhald á dystinum
- sýna myndugleika og hava ræði á sær sjálvum Kropsmál er ikki ein frágreiðing um eina avgerð.

### Tekn

Sjá § 5 fyri at síggja myndir av teknum

### Floyta

Floytan verður nýtt til:

- at taka leik upp (byrjan av fyrsta og øðrum hálvleiki í vanligari leiktíð og eyka tíð), eftir mál er skorað
- steðga leiki
  - til eitt fríspark ella eitt brotspark
  - um dysturin verður steðgaður ella slitin
  - til endans í hvørjum hálvleiki
- taka leik upp aftur tá:
  - fríspørk skulu takast, har kravda fjarstøðan hevur týðning
  - brotsspørk skulu takast
- taka leik upp aftur, tá hann er steðgaður fyri:
  - ávaring ella útvising
  - skaða
  - útskipting

Floytan verður IKKI nýtt til:

- at steðga leiki fyri eitt týðiligt:
  - málsþark, hornasþark, innkast ella mál
- at taka leik upp aftur fyri:
  - flestu frísþærk, málsþark, hornasþark, innkast ella uppkast

Um floytan verður nýtt ov ofta ella óneyðugt, missir hon ávirkan, tá ið tøvur er á henni.

Um dómari vil hava leikararnar at bíða, inntil hann hevur floytað, áðrenn leikur verður tikin upp aftur (t.e. fyri at tryggja, at verjandi leikararnir eru 9,15 metrar frá bóltinum), skal hann týðiliga geva teimum áleypandi leikarunum boð um at bíða, inntil hann hevur floytað.

Um dómari floytar av óvart, skal leikur takast upp aftur við uppkasti.

## 2. Hjálpar dómara

### BIP-tekn

Skipanin við BIPteknunum verður einans nýtt til at fáa dómara at geva gætur. Støður, har BIPtekn kunnu vera nyttulig eru:

- rangstøða
- brot (uttan fyri sjónarhorn dómara)
- Innkast, málsþark, hornasþark ella mál (tættar avgerðir/har tað er um reppið)

### Elektronisk samskiptisskipan

Tá ið samskiptistól verða nýtt, skal dómari geva HD boð um, nær tað sømir seg at nýta hetta saman við ella í staðin fyri líkamlig tekn.

## Flaggfórleiki

Flaggið hjá HD skal ongantíð vera rullað saman, og tað skal altíð vera sjónligt hjá dómáranum. Hetta merkir vanligu, at flaggið verður borið í tí hondini, sum er nærri dómáranum. Tá ið ein avgerð verður tikin, steðgar HD við at renna, hyggur inn á vøllin, fær eygnasamband við dómáran og lyftir flaggið við eini tilvitaðari (ikki bráðari ella ógvisligari) rørslu. Armurin skal verða strektur. HD skal lyfta flaggið við tí hondini, sum verður nýtt til næsta tekn. Um viðurskiftini broytast, og hin hondin má nýtast, skal HD flyta flaggið í hina hondina undir mjódnini. Um HD ger tekn um, at bólturin er farin úr leiki, skal hann halda fram við at gera tekn, inntil dómárin hevur viðurkent hetta.

Um HD ger tekn fyri eitt brot, sum førir til útvísing, og dómárin ikki sær hetta beinanvegin:

- um leikur er steðgaður, kann uppafurtøkan broytast sambært Fót bóltslógini (fríspark, brotsspark o.s.fr.)
- um leikur er tikin uppafurt, kann dómárin framvegis fremja agarevsing, men hann kann ikki sekta brotið við einum frísparki ella brotssparki

## Handarbrá

HD skulu undir vanligum umstøðum ikki nýta týðilig handarbrá. Tó kann eitt varligt tekn við hondini viðhvørt hjálpa dómáranum. Handarbráið eigur at hava greiða meining, og skal hetta verða avtalað í tosinum undan dystarbyrjan.

## Tekn

Sjá § 6 fyri at síggja myndir av teknum

## Hornaspark/málsark

Tá ið bólturin, allur sum hann er, fer um mállinjuna nær við HD, skal hann geva tekn við høggru hond (betri útsýni) fyri at vísa, um talan er um horna ella málsark. Tá ið bólturin, allur sum hann er, fer um mállinjuna, skal HD lyfta flaggið fyri at vísa dómáranum, at bólturin er farin úr leiki, og síðani:

- um tað er nær við HD – vísa, um tað er málsark ella hornasark
- um tað er langt frá HD – fáa eygnasamband við dómáran og fylgja avgerð hansara. HD kann eisini gera eitt beinleiðis tekn, um talan er um eina týðiliga avgerð



Tá ið bólturinn týðiliga fer út um linjuna, er ikki neyðugt hjá HD at lyfta flaggið fyri at vísa, at bólturinn er farin út av vøllinum. Um málsparkið ella hornasparkið er týðiligt, er ikki neyðugt at gera tekn; serliga tá ið dómariin ger tekn.

### **Fríspark**

HD skal lyfta flaggið, um eitt fríspark ella óhøviskur atburður verður framdur í hansara nærumhvørvi ella uttan fyri sjónarhorn dómariins. Í øllum øðrum støðum, skal HD bíða, koma við einum tilmæli, um tað er neyðugt, og siga dómariinum, hvat hann hevur sæð og hoyrt, og hvørjar leikarar, talan er um.

Áðrenn tekn verður givið um eitt brot, skal HD gera av, at:

- brotið varð framt uttan fyri sjónarhorn dómariins, ella at útsýnið dómariins var forðað
- dómariin ikki hevði nýtt fyrimunarregluna

Tá ið eitt brot, sum krevur tekn frá HD, verður framt, skal HD:

- lyfta flaggið við somu hond, sum verður nýtt til restina av tekninum – hetta gevur dómariinum eina greiða fatan av, hvør fer at fáa frísparkið
- fáa eygnasamband við dómariin
- rista flaggið eitt sindur (sleppa undan at gera tað á ógvisligan ella ágangandi hátt)

HD skal nýta „bíða og hygg“ fyri at lata leik halda fram og ikki lyfta flaggið, um liðið, sum brotið verður framt ímóti, fær gagn av fyrimunarregluni; tí er tað sera týðningarmikið, at HD fær eygnasamband við dómariin.

### **Fríspark inni í brotssparksteiginum**

Tá ið ein verjuleikari fremur eitt brot inni í egnum brotssparksteigi uttan fyri sjónarhorn dómariins (serliga um hetta er nær við HD), skal HD fyrst fáa eygnasamband við dómariin fyri at síggja, hvar hann er staddur, og hvør avgerð skal takast. Um dómariin onga avgerð tekur, skal HD gera tekn við flagginum, nýta BIP“ið og sjónliga flyta seg eftir síðulinjuni móti hornaflagginum.

### **Frísþærk uttan fyrri brotssþarksteigin**

Tá ið eitt brot verður framt av einum verjuleikara uttan fyrri brotssþarksteigin (nær við brotssþarksteigarlinjuna), skal HD fáa eygnasamband við dómaraþn fyrri at síggja, hvar hann er staddur, og hvørja avgerð hann tekur, og gera tekn við flagginum um neyðugt. Í stöðum við skjótálopum, eigur HD at vera førur fyrri at síga dómaraþnum, um eitt brot er framt ella ekki, um brotið er framt innan fyrri ella uttan fyrri brotssþarksteigin, og um nøkur agarevsing eigur at verða givin. HD eigur at flyta seg týðiliga móti miðlinjuni fyrri at gera vart við tað, um brotið varð framt uttan fyrri brotssþarksteigin.

### **Mál/ikþi mál**

Tá ið tað er týðiligt, at bólturin, allur sum hann er, er farin um mállinjuna í málið, skal HD fáa eygnasamband við dómaraþn uttan at gera onnur tekn.

Tá ið eitt mál er skorað, men tað ekki er týðiligt, at bólturin, allur sum hann er, er farin um mállinjuna, skal HD fyrst lyfta flaggið fyrri at fáa dómaraþn at geva tí gætur og síðani vátta málið.

### **Rangstöða**

Tað fyrsta, HD skal gera, tá ið rangstöðubrot verður framt, er, at hann skal lyfta flaggið (hetta skal gerast við høggru hond, so hann hefur betri útsýni); so skal hann, um dómaraþn steðgar leiki, nýta flaggið fyrri at vísa, hvar á vøllinum brotið varð framt. Um dómaraþn ekki sær flaggið beinanvegin, skal HD halda flagginum uppi, inntil dómaraþn hefur sæð tað, ella inntil verjandi liðið týðiliga hefur tamarhald á bóltinum.

### **Brotssþark**

Um málmaðurin týðiliga flytur seg av linjuni, áðrenn bólturin er sparkaður, og hetta forðar einum máli í at verða skorað, skal HD geva dómaraþnum boð um brotið sambært teimum boðum, hann hefur fingið frá dómaraþnum áðrenn dystin.

## Útskipting

Tá ið HD hefur fingið boð um eina útskipting (frá fjórða dómaranum ella einum hjálparfólki), skal HD geva dómaranum tekn um hetta, næstu ferð steðgur er í leiki.

## Innkast

Tá ið bólturin, allur sum hann er, fer um síðulinjuna:

- nær við HD – eigur eitt beinleiðis tekn, sum vísir, hvør eigur innkastið, at vera gjørt
- langt frá HD og avgerðin er týðilig – skal HD geva eitt beinleiðis tekn fyri at vísa, hvør eigur innkastið
- Langt frá HD, og HD ivast í, hvør eigur innkastið – eigur HD at lyfta flaggið fyri at vísa dómaranum, at bólturin er farin úr leiki, fáa eygnasamband við dómaran og geva sama tekn sum dómarin

### 3. Eyka hjálpardómarar

EHD nýta samskiptistól (ikki fløgg) til at samskipta við dómaran. Um samskiptistólið ikki riggar, nýtir EHD elektrisk BIPtekn við eini flaggstong. Vanliga nýta EHD ikki handarbrá, men viðhvørt kann eitt varligt tekn verða dómaranum til hjálpar. Handarbráið skal hava greiða meining, og eigur hetta at vera avtalað í tosinum undan dystarbyrjan.

Tá ið EHD hefur mett, at bólturin, allur sum hann er, er farin um mállinjuna í málið, skal hann:

- beinanvegin umvegis samskiptistólið, boða dómaranum frá, at mál skal dømast
- gera tekn við vinstra armi, sum er vinkulrættur við mállinjuna, við at peika ímóti miðlinjuni (flaggstongin skal havast í vinstru hond). Hetta tekn er ikki kravt, um bólturin týðiliga er farin um mállinjuna

Dómarin tekur endaligu avgerðina.

# Önnur góð ráð

## 1. Fyrimunur

Dómarin kann lata fyrimunin ráða, hvørja ferð eitt brot verður framt, men hann eigur at hava fylgjandi í huga, tá ið hann ger av, um fyrimunur skal nýtast, ella um leikur skal steðgast:

- álvaremið í brotinum – um brotið førir útvísing við sær, skal dómarin beinanvegin steðga leiki og reka leikaran av vølli, um talan ikki er um ein týðiligan málmøguleika
- staðið har brotið varð framt – ein fyrimunur er betri, tess nærri mótleikaranna máli hann er
- møguleikarnir fyri beinanvegin at fáa eitt lovandi álop
- huglagi/sinnistøðan í dystinum

## 2. Tíð, sum verður lögð afturat

Nógvir steðgir í leiki eru púra natúrligir (t.e. innkast, málsþørk). Tíð skal bert leggjast afturat, um hesir steðgir verða drúgvir.

## 3. At halda einum mótleikara

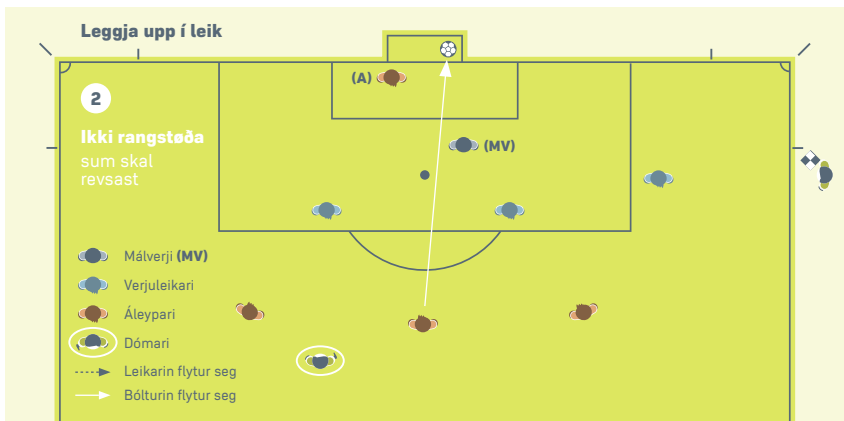
Dómarar verða mintir á at leggja tíðliga upp í brot, har tað verður hildið, og sekta tey – serliga inni í brotsparksteiginum í sambandi við hornaspørk og fríspørk. Tá ið dómarin fæst við slíkar støður, skal hann:

- munnliga ávara leikarar, ið halda einum mótleikara, áðrenn leikur er tikin upp aftur
- ávara leikaran, um hann heldur fram við at halda, áðrenn leikur er tikin upp aftur
- døma beinleiðis fríspark ella brotspark og ávara leikaran, um hetta hendir, eftir at leikur er tikin upp aftur

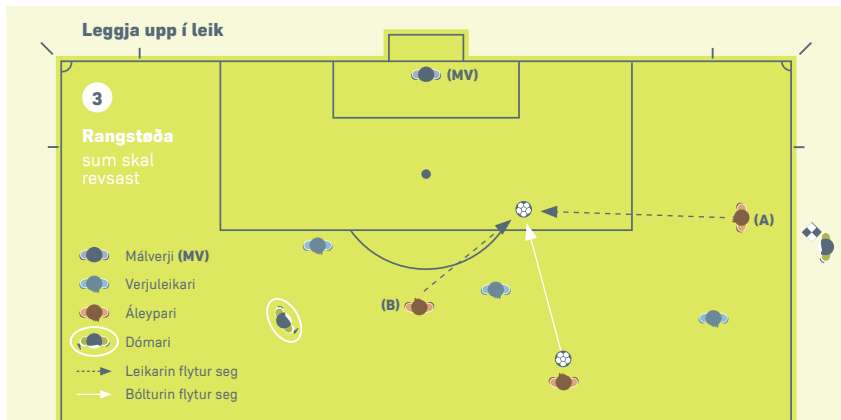
#### 4. Rangstöða



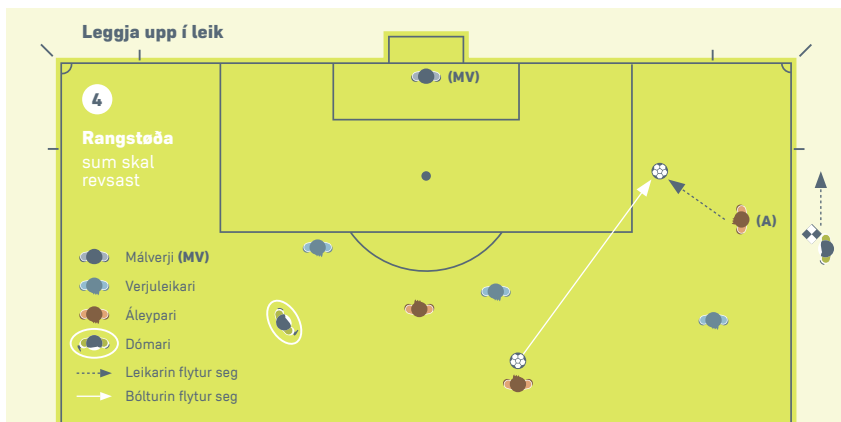
Ein áleypari, **sum er rangstaddur (A)**, og sum ekki órógvar ein mótleikara, **nertur bóltin**. Hjálpardómari skal lyfta flaggið, tá ið áleyparin **nertur bóltin**.



Ein áleypari, **sum er rangstaddur (A)**, og sum ekki órógvar ein mótleikara, **nertur ikki bóltin**. Leikarin kann ikki revsast, tí hann nertur ikki bóltin.



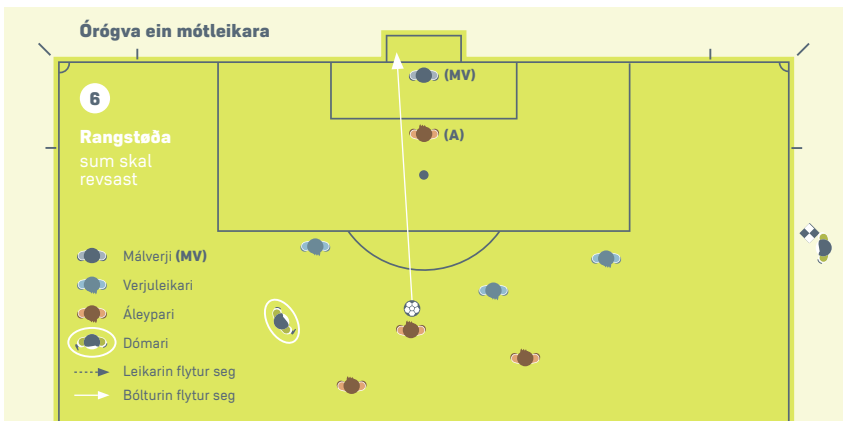
Ein áleypari, **sum er rangstaddur** (A), rennur ímóti bóltinum, og ein viðleikari, **sum ekki er rangstaddur** (B), rennur eisini ímóti bóltinum og spælir bóltin. Leikari (A) kann ekki revsast, tí hann nertur ekki bóltin.



Ein leikari, **sum er rangstaddur** (A), kann verða revsaður, áðrenn hann spælir ella nertur bóltin, um dómari metir, at eingin av liðfeløgnum, sum ekki eru rangstaddir, kunnu spæla bóltin.



Ein áleypari, **sum er rangstaddur** (1), rennur ímóti bóltinum, men **nertur ekki** bóltin. Hjálpardómari skal tákna geva tekn um, at það er **málspark**.



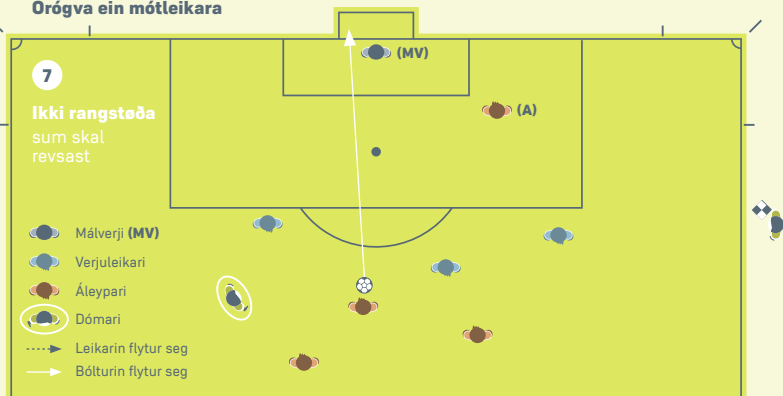
Ein áleypari, **sum er rangstaddur** (A), tekur sýnið hjá málmanninum. Hann skal revsast, tí hann forðar einum mótleikara at spæla bóltin ella at verða fætur fyrri at spæla bóltin.

### Órógva ein mótleikara

7

**Ikki rangstöða**  
sum skal  
revsast

- Málverji (MV)
- Verjuleikari
- Áleypari
- Dómari
- Leikarin flytur seg
- Bólturinn flytur seg



Ein **rangstaddur** áleypari (A), tekur **ikki** sýnið hjá málmanninum, og hann ströðist heldur ikki við hann um bóltin.

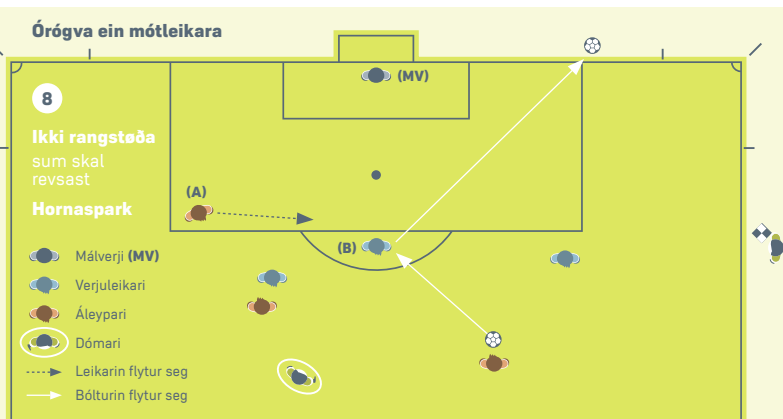
### Órógva ein mótleikara

8

**Ikki rangstöða**  
sum skal  
revsast

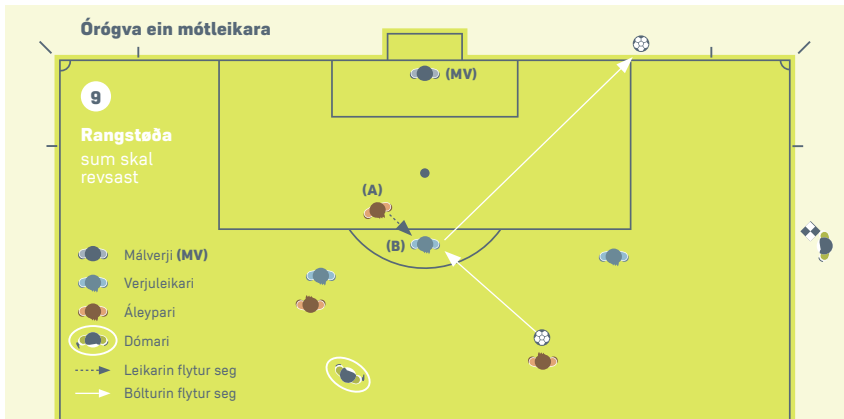
**Hornaspark**

- Málverji (MV)
- Verjuleikari
- Áleypari
- Dómari
- Leikarin flytur seg
- Bólturinn flytur seg

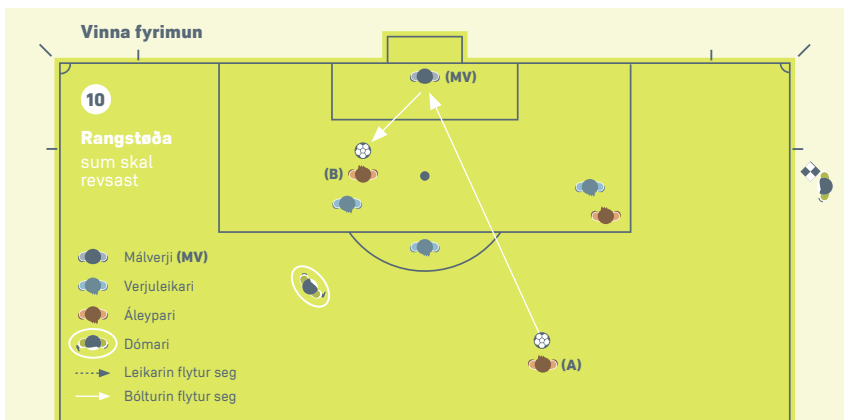


Ein áleypari, **sum er rangstaddur** (A), rennur ímóti bóltinum, men hann forðar ikki mótleikaranum at spæla bóltin ella at kunna spæla bóltin.  
(A) ströðist **ikki** við (B) um bóltin.

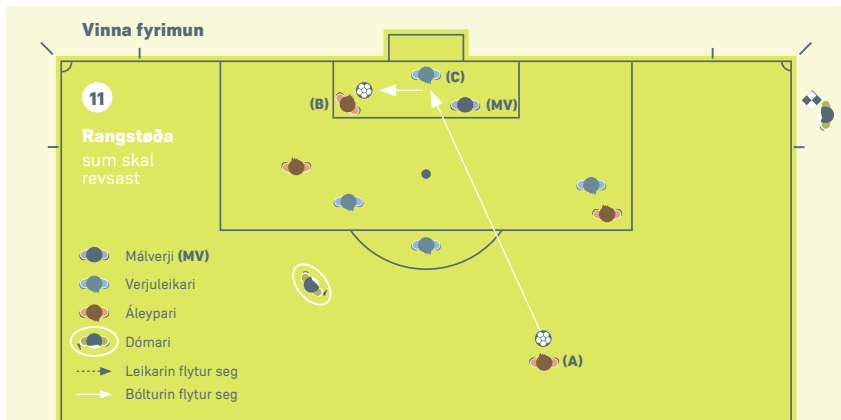




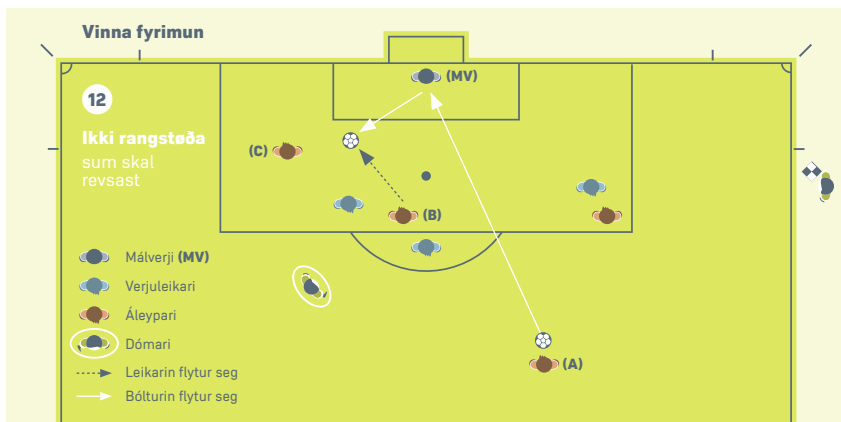
Ein áleypari, **sum er rangstaddur** (A), rennur ímóti bóltinum og forðar mótleikaranum (B) í at spæla ella kunna spæla bóltin við at stríðast við mótleikaran um bóltin. (A) stríðist við (B) um bóltin.



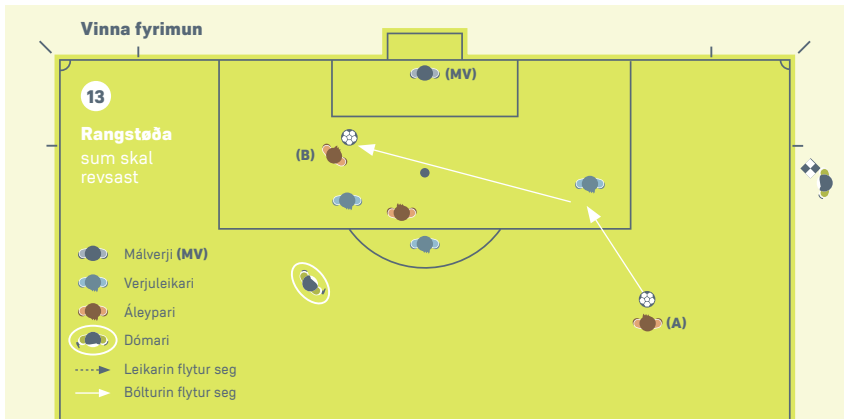
Ein áleypari, **sum er rangstaddur** (B), verður sektaður fyrri at **spæla ella nerta ein bólt**, sum stökkur, verður rættaður av út til hansara ella verður spældur til hansara frá eini tilvitaðari bjarging av málmanninum, eftir at **hava verið rangstaddur**, tá ið bólturinn seinast var nortin ella spældur av einum viðleikara.



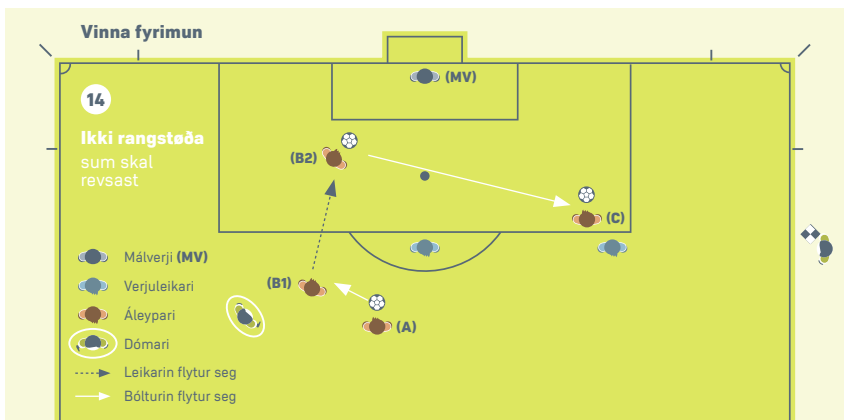
Ein áleypari, **sum er rangstaddur** (B), verður sektaður fyri at **spæla ella nerta ein bólt**, sum stökkur, verður rættaður av út til hansara ella verður spældur til hansara frá einari tilvitaðari bjarging av einum leikara á verjandi liðnum (C), eftir at **hava verið rangstaddur**, tá ið bólturinn seinast var nortin ella spældur av einum viðleikara.



Skotið frá einum viðleikara (A) stökkur frá málmanninum. (B) er ikki rangstaddur og spælir bóltin. (C), **sum er rangstaddur**, verður ikki sektaður, tí hann vann ikki ein fyrimun við at vera rangstaddur, tí hann nart ikki bóltin.



Skotið frá einum viðleikara (A) stökkur ella verður rættað av frá einum mótleikara til ein áleypara (B), sum verður sektaður fyri at **spæla ella nerta bóltin**, eftir at hann **var rangstaddur**.



Áleypari (C) er **rangstaddur**, men hann forðar ikki nøkrum mótleikara, tá ið liðfelagi (A) spælir bóltin til leikara (B1), sum ikki er rangstaddur, og sum rennur móti málinum hjá mótstøðuliðinum og spælir bóltin (B2) til liðfelaga (C). Áleypari (C) kann ikki revsast, tí tá bólturinn varð spældur til hansara, **var hann ikki rangstaddur**.

## 5. Skaðar

Trygd leikaranna er av stórsta týdningi. Dómarin skal lætta um arbeiðið hjá læknaligum starvsfólki; serliga tá ið talan er um álvarsligan skaða og/ella tá ið talan er um at meta um høvuðskaðar. Mannagongdir viðvíkjandi skaðaviðgerð, sum semja er fingin um, skulu virðast.

## 6. Viðgerð/meting eftir eina ávaring/útvísing

Fyrr var tað soleiðis, at ein skaddur leikari, sum fekk læknaliga hjálp á vøllinum, mátti av vøllinum, áðrenn leikur varð tikin upp aftur. Hetta kann vera órættvíst, um ein mótleikari var orsök til skaðan, og mótstøðuliðið á henda hátt fær ein frimun í leikaratali, tá ið leikur verður tikin upp aftur.

Hetta krav kom av fyrstan tíð, tí at leikarar ofta á óhøviskan hátt nýttu ein skaða til at seinka upp afturtøku av leiki av taktiskum ávum.

Sum eina javnvág millum hesar órættvísu støður, hevur IFAB tí gjørt av, at ein skaddur leikari kann fáa skjóta meting/viðgerð á vøllinum uttan at skula av vølli, áðrenn leikur verður tikin upp aftur, um brotið, sum førði til skaðan, hevði ávaring ella útvísing við sær.

Í roynd og veru eigur seinkingin ikki at vera longri, enn hon er nú, tá læknaligir persónar koma á vøllin fyri at meta um ein skaða. Munurin er, at tá dómarin plagdi at biðja læknaligu persónarnar og leikaran fara av vølli, biður hann nú bert læknaligu persónarnar fara av vølli, meðan leikarin verður verandi.

Fyri at tryggja, at skaddi leikarin ikki leingir steðgin á óhøviskan hátt, verður viðmælt dómárum:

- vera greiðir yvir, hvussu støðan er í dystinum, og um nøkur taktisk orsök er til at seinka upp afturtøku av leiki
- gera leikaranum greitt, at um honum tørvar læknahjálp, skal tað gerast skjótt
- gera tekn til læknaligu persónarnar (ikki teir við bórni) og, um gjørligt minna teir á at gera skjótt av

Tá ið dómari ger av, at leikur skal takast upp aftur, skal antin:

- lækna ligu persónarnir fara av vøllinum, og leikarin verður verandi ella
- leikarin fara av vølli fyrri at fáa meira meting/viðgerð (tá kann gerast neyðugt at gera tekn um at fáa børna inn á vøllin)

Í útgangsstøði eigur seinkingin ikki at vera meira enn 20–25 sekund frá tí, at øll vóru klár at taka leik upp aftur, undantikið í støðum har talan er um ein álvarsligan skaða og/ella at meta um høvuðskaða.

Dómari skal leggja tíð afturat fyrri steðgin.

# Viðmerkingar



# Viðmerkingar





# IFAB<sup>®</sup>

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



FIFA<sup>®</sup>

