



# STEVNAN

## 2024

FÓTBÓLTSSAMBAND FØROYA



## ENDAMÁL

Endamálið við Stevnuni er at tryggja so einsháttaða avgreiðslu av teim einstøku dystunum sum gjørligt, so bæði tryggleikin hjá spælarunum, undirhaldsvirðið í dystunum og andin í Fót bóltslógini verða havd fremst í huga.

Fót bóltur er størsta ítróttin í heiminum. At sama lóg er galdandi í øllum dystum í øllum sersambondum, londum, býum og bygdum í øllum heiminum er sera styrkjandi, og eigur hetta at varðveitast. Hetta er eisini ein møguleiki, ið eigur at gagnnýtast – fót bóltinum at frama allastaðni.

Fót bóltur má hava reglur, sum tryggja, at spælið er „rættvíst“, tí eitt avgerandi grundarlag er rættvísi – hetta hevur stóran týðning fyri „andan“ í spælinum. Dómarar skulu handfara Fót bóltslógina á ein hátt, sum tryggjar rættvísar og tryggjar dystir. Teir bestu dystirnir eru teir, har tað sjáldan er “tørvur” á dómaranum, tí spælararnir spæla við virðing fyri hvørjum øðrum, dómarunum og fót bóltslógini.

Venjarar og spælarar hava eina sera stóra ábyrgd, tá tað snýr seg um ta mynd, sum verður víst av fót bóltinum, og liðskiparin hevur ein týðningarmiklan leik lut, sum skal tryggja, at fót bóltslógin og avgerðir dómarans verða virdar.

Tað er ikki tað sama sum at tað altíð er semja um eina avgerð; men virðingin eigur at vera hin sama.

Vónandi er Stevnan 2024 viðvirkandi til at feløg, venjarar og spælarar fáa góðan kunnleika til tulkingina av (A) fót bóltslógini og (B) fyrisingarligu viðurskiftunum.



**STEVNAN 2024**

Fótbóltssamband Føroya, mars 2024

[www.fsf.fo](http://www.fsf.fo)

Snið og umbróting: Pætur Eyðunsson Jensen

# INNIHALD

<b>A. GONGDIN Í LEIKI</b> .....	<b>7</b>
<b>1. Ávaringar fyri at sýna óhøviskan atburð</b> .....	<b>7</b>
Tvær agarevsingar .....	7
Steðga lovandi álop (slá) og halda .....	8
At forða einum máli ella uppløgðum málmøguleika (fum) .....	8
<b>2. Óloyviligur leikháttur og ósømilig framferð</b> .....	<b>9</b>
Takklingar .....	9
Harðskapsatburður .....	10
Brot, har ein lutur (ella bólturin) verður tveittur .....	10
<b>3. Ólóglig nýtsla av armi/ alboga, amboði ella vápni</b> .....	<b>10</b>
<b>4. Skemdargerð móti leikinum</b> .....	<b>11</b>
<b>5. Bonkurin, tekniska økið, tal av útskiftingum og upphiting</b> .....	<b>11</b>
Agarevsingar til hjálparfólk .....	12
Ávaring .....	12
Útvísing .....	13
Elektroniskt samskipti .....	14
Tal av útskiftingum (5+1) .....	14
<b>6. 4. Dómarin</b> .....	<b>15</b>
<b>7. Leiktíðin/yvirtíð</b> .....	<b>16</b>
<b>8. Skaddur leikari</b> .....	<b>17</b>
Fair play .....	17
<b>9. Spæla bóltin við hondini</b> .....	<b>18</b>
<b>10. Rangstøða</b> .....	<b>20</b>
Brot og revsingar .....	22
<b>11. Ávirka dómaran og mótmæla</b> .....	<b>23</b>
<b>12. Hópmótmæli/ klandurstøður</b> .....	<b>23</b>
<b>13. Rásisma og óhøviskur málburður</b> .....	<b>23</b>
<b>14. Um útgerð leikaranna</b> .....	<b>24</b>
<b>15. Áðrenn dystarbyrjan</b> .....	<b>25</b>
Niðurteljing .....	25
<b>B. FYRISITINGARLIG VIÐURSKIFTI</b> .....	<b>26</b>
<b>1. Dystarleiðararnir møta við vøllin í seinasta lagi</b>	
<b>75 min. áðrenn dystarbyrjan</b> .....	<b>26</b>
Grein 27 .....	27
<b>2. Útskifting av leikara</b> .....	<b>27</b>
<b>3. Tíðin – útskifting uttan 4. Dómara</b> .....	<b>28</b>
<b>4. Upphitingar økið – dystarleiðarar</b> .....	<b>28</b>
<b>5. Bólta-dreingir/gentur</b> .....	<b>29</b>
<b>6. Fsf-umboð og eygleiðarin</b> .....	<b>29</b>
<b>7. Leikandi venjari</b> .....	<b>30</b>
<b>8. Girðing og málparkering</b> .....	<b>30</b>
<b>9. Fýrverk</b> .....	<b>30</b>
<b>10. Fotografar</b> .....	<b>31</b>



## A. GONGDIN Í LEIKI

Beinleiðis og óbeinleiðis fríspørk og brotsspørk kunnu bert dømast fyri brot, sum verða framd, meðan bóltur er í spæli. (tað er ikki ein treyt at tey verða gjørd á vøllinum; men bóltur skal vera í spæli/leiki)

### 1. 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, t.d.:

- Á ein hasarderaðan hátt fremur eitt brot, ið verður sektað við beinleiðis frísparki ella brotsparki.
- Fremur eitt brot fyri at steðga einum lovandi álopi (SLÁ). Hetta er eisini galdandi um bóltur verður spældur við hondini.
- Frátekur einum mótleikara ein upplagdan málmøguleika við at gera eitt brotspark í eini roynd at spæla/Stríðast um bóltin (FUM til SLÁ). SLÁ og FUM allýst niðanfyri
- Sýnir vantandi virðing mórtvegis leikinum.
- Munnliga óróggvar ein leikara undir leiki, ella meðan leikur verður tikin uppáftur

### Tværagarevsingar

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

## Steðga lovandi álop (SLÁ) og halda

- a. Um leikari steðgar lovandi álopi, við t.d. at forða leikara at náa fram til eina avlevering frá viðleikara, ella at náa bóltinum, skal hetta revsast við beinleiðis frísparki, og í minsta lagi gulum korti. Sama er galdandi, um tað eru sannlíkindi at eitt álop byrjar innanfyri næstu sekundini.

Um leikari fremur eitt brot ímóti einum mótleikara í egnum brotsparksteigi, og hann frátekur mótleikaranum eitt lovandi álop (SLÁ), og dómariin dømí brotspark, skal leikariin tó ikki ávarast fyri SLÁ (um hann roynir at spæla/stríðast um bóltin). Tó skal leikariin ávarast um brotið annars, sambært fót bóltslógini, eigur at verða sektað við gulum korti.

- b. Revsingin fyri at halda er beinleiðis fríspark, men grov misbrot, har leikari heldur í mótleikara, skulu harafturat revsast við ávaring (gult kort, fyri óhøviskan atburð/sýna vantandi virðing ímóti leikinum). Misbrot, har leikari heldur í mótleikara, og sum ikki síggja so ógvuslig út, men eru framd umhugað (t.d. fyri at steðga mótálopi, ella lovandi álopi), skulu eisini sektast við ávaring (gult kort, fyri óhøviskan atburð).

## At forða einum máli ella uppløgdum málmøguleika (FUM)

Um leikari frátekur mótstøðuliðnum eitt mál ella ein upplagdan málmøguleika (FUM) við tilvitað at spæla bóltin við hondini, skal hann útvisast – óansæð, hvar á vøllinum brotið varð framt.

Um leikari fremur eitt brot ímóti einum mótleikara í egnum brotsparksteigi, og hann frátekur mótleikaranum ein upplagdan málmøguleika, og dómariin dømí brotspark, skal leikariin ávarast (GK), um ikki:

- Brotið er at halda, toga ella fíra, ella
- Leikariin, sum fremur brotið, ikki roynir at spæla/stríðast um bóltin, ella hann ikki hevur móguleika at spæla bóltin
- Brotið eigur at verða sektað við reyðum korti, óansæð, hvar á vøllinum tað varð framt (t.d. leikur, sum í álvarsligan mun ikki er loyvdur, harðskapsatburður o.s.fr.)



## 2. ÓLOYVILIGUR LEIKHÁTTUR OG ÓSØMILIG FRAMFERÐ

- a. Hjá dómáranum er mest týðandi uppgávan at verja leikararnar á vøllinum, hann skal royna at vera fyrirbyrgjandi – forvirkin, serliga móti fyrilitarleysum ella hasarderaðum leiki, og leiki við ógvusligari megi, ella harðskapsatburði, ið kann verða mótleikara at skaða. Tá fyrilit fyri mótleikara verður skúgvað til viks, verður hetta beinanvegin at sekta sambært lógini.

### “Fyrilitarleyst” = fríspark

Fyrilitsleyst merkir (eitt vanligt fríspark), 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.

### “Hasarderað” = fríspark + gult kort

Hasarderað merkir, at leikarin ikki hevur hugsað um tann vanda ella tær fylgjur, leikháttur hansara kann fáa fyri mótleikaran, leikarin skal ávarast

### “At nýta ov ógvusliga megi” = fríspark + reytt kort

“At nýta ov ógvusliga megi” merkir, at leikari nýtir meira megi, enn neyðugt er, og at hann kann fremja skaða á mótleikaran, og leikarin skal útvísast.

*Hjá dómáranum er mest týðandi uppgávan at verja leikararnar á vøllinum*

## Takklingar

Dómarin skal hava hetta við í metingini:

- Vísir leikarin manglandi fyrilit ella ansni, ella er tað illneiti
- Ferð og megi
- Møguleiki fyri at spæla bóltin
- Verður takklað eftir vøllinum, við lyftum beini, ella við “knobbunum”
- Setir avbjóðingin mótleikaran í eina vandastøðu
- Traðka ella trampa á fótin (hvussu og álvarsemi)

## Harðskapsatburður

Talan er um harðskapsatburð, tá leikari nýtir ella roynir at nýta ógvusliga megi ella brutalitet – uttan at royna at spæla bóltin – móti einum mótleikara, viðleikara, dystarleiðara, áskoðara ella nøkrum øðrum persóni, uttan mun til um tað eydnaðist at skapa fysiskt samband ella ikki.

Afturat hesum er leikari sekur í harðskapsatburði, um hann – uttan at royna at spæla bóltin – tilvitað slær ein mótleikara ella nakran annan persón í andlitið ella høvdið við at nýta hond ella arm, um ikki megin, ið varð nýtt, er uttan týdning (at royta kemur undir harðskapsatburð).

## Brot, har ein lutur (ella bólturin) verður tveittur

Í øllum førum skal dómari nýta hóskaði agarevsing.

- Ávara leikaran fyri at sýna óhøviskan atburð, um brotið var hasarderað
- Útvísa leikaran fyri harðskapsatburð, um brotið varð framt við nýtslu av ógvusligari megi
- Leikur skal takast upp aftur við beinleiðis frísparki ella brotssparki, alt eftir hvat luturin rakti ella hevði rakt persónin ella bóltin

## 3. ÓLÓGLIG NÝTSLA AV ARMI/ ALBOGA, AMBOÐI ELLA VÁPNI

- a. Um armur ella albogi verður brúktur (í dysti um bóltin), skal dómari meta um støðuna armurin er í, um hann er natúrligur partur av leikarans rørslu (amboð fyri at ikki at missa javnvágina). Um armurin verður brúktur í móti mótleikara, ella sum vápn til vanda fyri mótleikara, skal tað revsast eftir umstøðunum.
- b. Tilætlað (aktiv) nýtsla av alboga/armi móti einum mótleikara, og sum setur trygdina hjá mótleikara í vanda, skal revsast við at leikari verður vístur av vølli (reytt kort), fyri “at nýta ov ógvusliga megi” ella “Harðskapsatburður”.

#### 4. **SKEMDARGERÐ MÓTI LEIKINUM**

- a. Fyri at fremja undirhaldandi leik, verður roynt at sleppa undan tíðarspillu, og at dysturin byrjar aftur skjótast gjørligt.

Sostatt skal leikari, ið á einhvønn hátt seinkar uppafurtøku av leiki, t.d. við at seinka mótstøðuliðnum at sparka fríspark, við at stilla seg beint frammanfyri bóltin (serligur dentur leggjast á 9,15m), taka bóltin við sær ella sparka bóltin burtur v.m., revsast við ávaring (gult kort).

Fyri betri at kunna tryggja 9,15m fjarstøðu í samband við fríspark, nærhendis og í brotsteiginum (16m) hjá mótstøðuliðnum, verður skúm nýtt sum hjálparamboð.

Leikarar, ið ikki yvirhalda fjarstøðuna, við at flyta seg um strikuna/skúmið, áðrenn bóltur er í spæli, skulu revsast við ávaring, gulum korti, men um ein leikari tekur eitt fríspark skjótt, og ein mótaleikari, sum er nærri bóltinum enn 9,15m, fær fatur á bóltinum, skal dómari lata leik halda áfram.

- b. Leikari, ið vil vilja nertir/sparkar/tekur bóltin, eftir at fríspark er dømt ella tá tað er mál og á tann hátt kann íbirta klandurstøðu, skal eisini revsast við ávaring (gult kort).

#### 5. **BONKURIN, TEKNISKA ØKIÐ, TAL AV ÚTSKIFTINGUM OG UPPHITING**

Í mesta lagið 7 eyka/útskiftir leikarar og 7 venjarar/hjálparfólk (7+7) kunnu verða á bonkinum og ella á tekniska økinum, undir dysti og skulu verða nevndir á dómarseðlinum. (DÓMARASEÐLINUM) leikaralistanum.

Venjari ella ein av leiðarunum á bonkinum hava loyvi at geva taktisk boð ella vegleiða lið sítt. Bert ein persónur í senn, kann vera standandi á tekniska økinum, hini sitandi, undantikið tá útskiftingar fara fram og við skaðastøður.

Venjarar og hjálparfólk eiga at verða vird fyri sítt arbeiði, somuleiðis eiga teir at hava virðing fyri dómariunum og teirra arbeiði, sum m.a. er at leiða dystin og handheva ásetingarnar um tekniska økið.

Viðmælt verður, at sømiligur atburður og gott samstarv er millum venjarar/leiðarar og dómara. Tey, sum eru í tekniska økinum skulu sýna ábyrgdarfullan atburð.

## Agarevsingar til hjálparfólk

Venjarin og aðrir leiðarar, sum eru nevndir á dómaraseðlinum eru hjálparfólk.

Um ein, leikari ella hjálparfólk, á tekniska økinum, sýnir óhøviskan atburð og/ ella vísir misnøgd við orðum ella gerð, skal viðkomandi átalast, sektast við ávaring (GK) ella útvísing (RK).

Um brot verður framt av hjálparfólki, og tann, sum framdi brotið, ikki kann eyðmekjast, skal hægst sitandi venjarin í tekniska økinum hava agarevsingina.

Vegleiðing til átalur og agarevsingar.

## Ávaring

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

- Týðiliga/áholdandi ikki at virða avmarkingina í tekniska økinum
- Seinka uppافتurtøku av leiki hjá teirra liði
- Tilvitandi 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
- Handabrá, sum týðiliga vísa vantandi virðing fyri dystarleiðarum; t.d. at klappa háðandi
- Ógvusliga/áholdandi at gera handabrá fyri at fáa dómbaran at geva gult ella reytt kort
- Gera handabrá ella sýna atburð, sum eru provokerandi ella uppøsandandi
- Áholdandi 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 handabrá ella sýna atburð, sum eru provokerandi ella uppøsand
- 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
- Fysiskur ella ágangandi atburður (íroknað at spýta og bíta) mótvegis einum mótleikara, eykaleikara, hjálparfólki, dystarleiðara, áskoðara ella nøkrum øðrum persóni (t.d. bólt Dreingj/gentu ella kappingar-/umboðsfólki o.s.fr.)
- At fáa aðru ávaring í sama dysti
- At nýta niðurgerandi ella háðandi málburð og/ella tekin
- At nýta elektroniska- ella samskiftisútgerð, sum ikki er loyvd, ella at sýna rangan atburð orsakað av at hava nýtt elektroniska- ella samskiftisútgerð
- Harðskapsatburður

## 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, oyrrasnið, farteleson/sniðfon, 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.

## Tal av útskiptingum (5+1):

Er galdandi í hesum deildum: Betri deildini hjá kvinnum og monnum, í 1. deild, 2. deild hjá monnum og í steypakappingini hjá kvinnum og dystum um Løgmanssteypið.

Tað er bert loyvt við trimum steðgum fyri hvørt lið. Gjøgnum dystin kann hvørt lið:

- Gera fimm útskiptingar
- Brúka triggjar steðgir
- Hálvleikurin verður ikki roknaður í áður nevndu steðgir

Í dystum har fimm leikarar kunnu skiftast hjá hvørjum liði, kunnu í mesta lagi fimm eykaleikarar hjá hvørjum liði hita upp samstundis.

Upphitingin ið fer fram aftan fyri hjálpardómara 1 og yvir av hjálpardómara 2, ella á øki, sum er góðkent av dómaranum.

Spælararnir, sum hava bonk/tekniskt øki við høgru hálvu, hita upp til høgru fyri bonkin, aftanfyri hjálpardómara 1. Spælarar, sum hava bonk/tekniskt øki við vinstru hálvu, hita upp til vinstru fyri bonkin, yvir av hjálpardómara 2.

Um felagið hevur ein skrásettan fysiskan venjara, sum er á leikaralistanum, kann hesin fara úr tekniska økinum fyri at leiða upphiting av leikarum. Hann hevur annars skyldu til at halda seg til ásetingarnar í Stevnuni viðvíkjandi hjálparfólki.

Í steypakappingunum hjá kvinnum og monnum, er loyvt at nýta eina eyka útskipting (5+1).

Um umdystir verður leiktur í steypakappingini fær hvørt liði:

- **Eina eyka útskipting (líka mikið um allar fimm eru framdar ella ikki)**
- **Ein eyka steðg til skiftið**
- **Harafturat kunnu liðini gera skifti áðrenn umdysturin byrjar og/ella í hálvleikinum í umdystinum**

Um eitt lið ikki hevur nýtt allar fimm útskiptingarnar í "vanliga" dystinum, so kunnu tær nýtast í umdystinum, sama er galdandi fyri teir trýggjar steðgirnar, vts. um teir ikki eru nýttir í "vanliga" dystinum, so kunnu teir nýtast í umdystinum.

## 6. 4. DÓMARIN

Til dystir í **Betri deildini**, dystir um **Løgmanssteypið** og møguliga øðrum dystum við, verður 4.dómari settur.

Undan dystinum verður avgjørt, hvør loysir dómara av, um hann ikki fær hildið fram sum dómari.

4. dómari skal hjálpa dómara at hava tamarhald á dystinum, og tekniska økinum. Harafturat skal hann tryggja, at allir leikararnar eru farnir av vøllinum eftir upphiting, 15 minuttir fyri mið verður lagt (Dystar byrjan).

Hann/hon skal vísa virðing fyri venjarum og leiðarum á tekniska økinum, og væntað verður, at venjarar og leiðarar, á sama hátt, vísa virðing móttvegis 4. dómara.

Dómari hevur avgerðarrættin í øllum viðurskiptum í dystinum.

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

Um 4. dómari ikki er settur til dystir í **Betri deildini** ella til dystir í kappingini um **Løgmanssteypið**, hevur heimafelagið skyldu til at útnevna ein persón, sum vísir tíðina, dómari leggur afturat og hvørjir leikarar verða skiftir inn/út. Viðkomandi er tó ikki at meta sum 4. dómari.

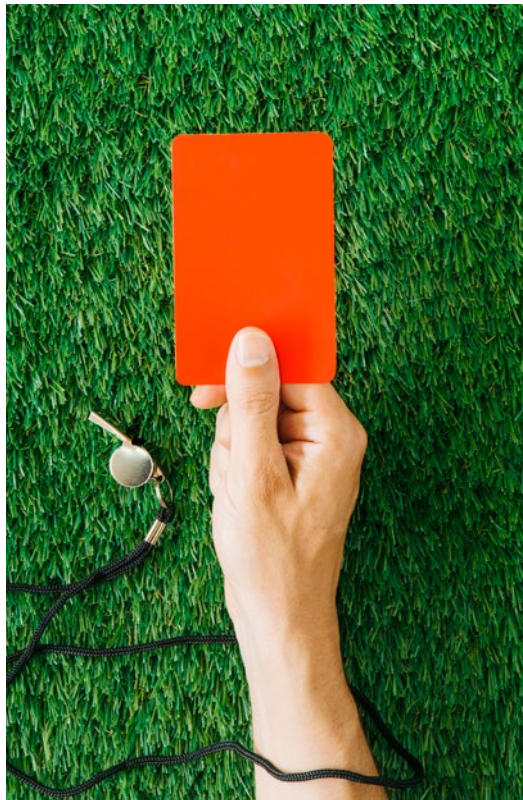
Í Betrideildini hjá monnum er tað krav, at heimafelagið útvegar elektroniska talvu til nýtslu í sambandi við útskiptingar og tá ið eykatíð skal vísast.

Mælt verður til at eitt skýli er til 4. dómara. Í Betrideildini hjá monnum skal skýli vera til 4. Dómara.

## 7. LEIKTÍÐIN/YVIRTÍÐ

Tíð verður lögð 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. „drekkiðgir“ (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 uppافتurtøku av leiki (t.d. orsakað av órógv frá einum óviðkomandi)





## 8. SKADDUR LEIKARI

Trygd leikaranna er av størsta týdningi. Dómarin skal tryggja, at skaddur leikari verður kannaður skjótast gjørligt. Um leikari eftir meting dómarans bert er smáskaddur, heldur leikur fram til bólturin fer úr leiki.

Dómarin steðgar leiki, tá talan er um álvarsligan skaða og/ella metan av skaða í høvdinum – t.d. móguleiki fyri heilaskjálvta.

Vanliga kann skaddur leikari ikki fáa viðgerð á vøllinum. Er talan um álvarsliga skaða/ella meting av skaða í høvdinum/heilaskjálvta, verður hetta gjørt í samstarv við eitt læknalig starvsfólk um lækni er tilstaðar.

Ein leikari kann bert koma inn á vøllin aftur, eftir at leikur er tikin upp aftur.

Gerst leikari skaddur orsakað av einum fysiskum broti, sum viðförði, at mótleikarin varð ávaraður ella útvístur (t.d. hasarderað takling, leiki sum í álvarsligan mun ikki er loyvdur ella harðskapsatburði), er ikki neyðugt at skaddi leikari skal av vøllinum, um metingin av skaðanum ella viðgerðin verður gjøgnumførd skjótt.

Tá ið bólturin er í leiki, kann skaddur leikari bert koma inn á vøllin frá síðulinjuni. Tá ið bólturin ikki er í leiki, kann skaddur leikari koma inn á vøllin bæði frá síðulinjuni og mállinjuni.

Dómarin tryggjar, at leikari, sum bløðir, fer av vøllinum. Leikarin kann bert koma inn aftur á vøllin, eftir at hava fingið tekin frá dómaranum (umvegis 4. dómara). Dómarin skal vera nøgdur við, at bløðingin er steðgað, og at onki blóð er á útgerðini.

Undantøk verða einans gjørd á hesa reglu tá:

- **Málverjin er skaddur.**
- **Málverji og útileikari hava runnið saman og hava tørv á bráðfeingis viðgerð.**
- **Leikarar frá sama liði hava stoytt saman og hava tørv á bráðfeingishjálp.**
- **Sera álvarsligur skaði er komin fyri**

### Fair Play

Um annað av liðunum sparkar bóltin út av vøllinum, fyri at leikari kann fáa viðgerð, skal liðið ikki vænta at fáa bóltin aftur, hóast tað er vanlig mannagongd.

Viðmælt verður, at liðini spæla til dómarin steðgar dystinum, uttan tá tað er ein álvarsamur skaði.

## 9. SPÆLA BÓLTIN VIÐ HONDINI

Dómarin má gera fleiri metingar, áðrenn hann dómir fyri at spæla bóltin við hondini.

- **Bólturinn til hond – hond til bólt.**

Tað er brot, um leikari:

- **Tilvitað nertir bóltin við hond ella armi, íroknað, tá hondin/armurin verður fluttur ímóti bóltinum.**
- 
- **Vinnur bóltin/fær tamarhald á bóltinum, eftir at bólturinn hevur nortið leikarans hond/arm, og síðani:**
  - Skorar í mótleikaranna mál
  - Skapar ein málmøguleika
- **Skorar beinleiðis í mótleikaranna mál við hond ella armi – hóast hetta ikki er tilvitað. Hetta er eisini galdandi fyri málmannin.**

Dómarar verða bidnir um at hava hetta við í metingini:

**a. Verður hond ella armur brúkt tilætlað?**

**b. Er hond ella armur í natúrligari støðu í mun til leikin ella**

- Gerð støðan hjá hondini/armi kroppin størri ella breiðari.
- Ein leikari verður mettur at hava gjørt kroppin ónatúrligt størri, tá ið støðan hjá hond/armi ikki er ein fylgja – ella ikki kann rættvís gerast – av rørslu leikarans, í mun til leik, í viðkomandi støðuni.
- Við at hava hondina í slíkari støðu er leikarin í váða fyri, at bólturinn rakar hond/arm og tískil er váði fyri at verða sektaður.
- Verður bólturinn týðiliga spældur ella hann støkkur av egnum kroppi á hondina/armin og støðan hjá hond/armi er ein fylgja – ella kann rættvísgerast – av rørslu leikarans, í mun til leik, í viðkomandi støðuni, skal leikur halda áfram
- Verður bólturinn týðiliga spældur ella hann støkkur frá einum viðleikara á hondina/armin og støðan hjá hond/armi er ein fylgja – ella kann rættvísgerast – av rørslu leikarans, í mun til leik, í viðkomandi støðuni, skal leikur halda áfram

**c. Roynir leikarin at umganga at spæla bóltin við hond ella armi, og um tað er møguligt at umganga at spæla bóltin við hond ella armi.**

**d. Fjarstøða til hond ella arm frá haðani bólturin kom.**

Mint verður á, at støðusnildið hjá dómáranum, í mun til leikin, kann verða avgerandi fyri metingina.

### **Ávaring (GK) fyri hondbóltsbrot, eftir skot á mál, er ikki longur ein sjálffylgja**

Fyri tey allarflestu 'skotini móti málinum' er tað óvist um tað veruliga er 'SKOT MÓTI MÁLINUM' ella ikki.

Í allarflestu førum, tá hondbóltsbrot verða gjørd, verður tað ikki gjørt tilvitað, men eru bert ein avleiðing av at armurin er í 'ónatúrligari støðu'

Ávaring (GK fyri skot á mál) er ikki í tráð við onnur fyrilitaleys brot í brotsteiginum, tá GK ikki verður givið.

### **Tað eru tó støður, har leikarin framhaldandi skal fáa Gult Kort fyri hondbóltsbrot, til dømis tá:**

- eitt tilvitað (týðiligt ósømiligt) hondbóltsbrot verður gjørt tá skotið verður upp á mál
- bólturin tilvitað verður steðgaður við hondini, eftir at hann er spældur til annan áleypanði leikara og soleiðis steðgar einum lovandi álopi
- tá ið støðan hjá hond/armi ikki er ein fylgja – ella ikki kann rættvís gerast – av rørslu leikarans, í mun til leik, í viðkomandi støðuni.

Um bólturin verður skotin inn fyri, og leikari brúkar hond ella arm, er vanliga ikki neyðugt við agarevsing. Tó skal leikarin ávarast fyri ósømiligan atburð, um hond/armurin týðiliga og tilvitað verður nýttur at steðga bóltinum, hóast hann verður skotin innfyri

Er talan um at taka upplagdan málmøguleika, skal leikarin vísast av vølli (reytt kort).

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

At sláa bóltin við einum luti, sum verður hildin í hondini, er eitt øðrvísi brot, sum ikki er at meta sum 'at spæla bóltin við hondini'. Tískil kunnu málmenn eisini sektast fyri slíkan atburð í egnum brotssparksteigi.

## 10. RANGSTØÐA

**Allar broytingar og tulkingar av rangstøðu seinastu árinu, eru gjørdar fyri at gagna álopsfótbólta.**

Tað er í sjálvum sær ikki eitt brot at vera rangstaddur.

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 føran 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 tað, sum hann ger, ávirkar ein mótleikara ella
  - Týðiliga ger okkurt, sum týðiliga ávirkar førleikan hjá einum mótleikara at spæla bóltin

**Ella:**

- Vinnur ein fyrimum við at spæla bóltin ella órógva ein mótleikara, tá bólturinn:
  1. Støkkur ella verður rættaður av út til spælara frá málstong, tvørtræi ella mótleikara
  2. Tilvitað er bjargaður av mótleikara

*Allar broytingar og  
tulkingar av rangstøðu  
seinastu árinu eru gjørdar  
fyri at gagna álopsfótbólta*

Rangstaddur spælari, sum fær bóltin frá einum mótleikara, sum tilvitað spælir bóltin (**undantikið tilvitað bjarging**), verður ikki mettur at hava vunnið sær fyrimum.

„**Bjarging**“ er, tá leikari steðgar bóltinum, sum er á veg í, ella sera nær við at fara í málið, við nøkrum parti av kroppinum, uttan hondunum (undantikið mál maðurin í egnum brotsteigi).

### Í støðum har:

- Leikari flytur seg úr rangstøðu ella er rangstaddur, kemur í vegin fyri ein mótleikara og órógvar rørslu mótleikarans mótvegis 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. blokerar) skal brotið sektast samb. § 12
- fríspark/brotsspark verður framt móti einum rangstaddum leikara, sum flytur seg mótvegis bóltinum við tí fyri eyga at spæla hann (og brotið verður framt, áðrenn, leikarin verður revsivert rangstaddur ella hann spælir ella roynir at spæla bóltin), skal frísparkið/brotssparkið dømast, tí tað hendi áðrenn rangstøðan gjørdist veruleiki.
- brot verður framt móti rangstaddum leikara, sum longu spælir ella roynir at spæla bóltin, ella sum stríðist við mótleikara um bóltin, skal rangstøðan dømast, tí rangstøðan bleiv revsiverd, áðrenn frísparkið varð framt.

Tað verður mælt til at spælt verður til dómárin hevur floytað fyri rangstøðu, sjálvt um hjálpardómárin hevur flaggið uppi. Tað kann vera, at dómárin metir annarleiðis um rangstøðuna enn hjálpardómárin.

Tilvitað spæla bóltin – mótvegis støkkur

Ein rangstaddur leikari, sum fær bóltin frá einum mótleikara, sum tilvitað spælir bóltin (undantikið tilvitað bjarging), verður ikki mettur at hava vunnið sær ein fyrimum, 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 móguleika 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 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 rørlu sína, soleiðis at talan ikki er um at toyggja seg, loypa ella eina rørlu, sum viðførdi, 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

## Brot og revsingar

Um eitt rangstøðubrot verður framt, skal dómari dømja óbeinleiðis fríspark, har brotið hendi. Frísparkið skal takast har rangstaddi leikarin bleiv revsiverdur, t.d. har hann spælir bóltin ella órógvar mótaleikara – eisini um hetta er á leikarans egnu vallarhálvu.

Um leikari frá verjandi liðnum fer av vøllinum av onkrari orsök, uttan loyvi frá dómari, 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 móti miðlinjuni, og hann er farin út úr teirra brotsteigi. Um leikarin tilvitað fór av vøllinum, skal hann ávarast næstu ferð, steðgur er í leiki.

Áleypanði leikari, kann fara av ella verða uttanfyri 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 áðrenn verjandi liðið hevur spælt bóltin móti miðlinjuni, og hann er uttanfyri teirra brotsteig, 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 dómars, og sum ikki verður sektaður fyri rangstøðu, og vinnur ein fyrimun, skal ávarast.

## 11. ÁVIRKA DÓMARAN OG MÓTMÆLA

Fyri at minka um mótmælir mótvegis dystarleiðarum verður mint á, at øll tilætlað og umhugsað mótmæli ímóti einari støðutakan hjá dómárunum, við til dømis at umringa dómáran (sokallað happing/mobbing), skal revsast við í minsta lagi ávaring (gult kort).

Um leikari, við orð ella gerð, t.d. gerð ópassandi tekin við ørmunum og á tann hátt vísir misnøgd við avgerð dómárans, skal viðkomandi leikari hava ávaring, (gult kort) fyri ósømiligan atburð.

Um leikari, við orð ella gerð, roynir at ávirka dómáran fyri at fáa hann at geva einum mótleikara kort, kann viðkomandi leikari sjálvur vænta eina ávaring, (gult kort) fyri ósømiligan atburð.

Alt eftir álvarseminum, kann dómárin meta um hvørt átalu ella ávaring (kann - GK) er passandi og aðrar støður har dómárin antin skal ávara (skal - GK) ella útvísa leikaran (RK)

Orð, ið gleppa av munni eftir eina givna støðu og sum ikki eru av grovum slag, kunnu loyvast.

## 12. HÓPMÓTMÆLI/ KLANDURSTØÐUR

Tá ið hópmótmæli ella klandurstøður íbirtast, er tó mest sannlíkt, at minst ein frá hvørjum liði, verður í minsta lagi ávaraður (gult kort). Í øllum førum skal tann leikarin, sum íbirti støðuna, í minsta lagi fáa ávaring (gult kort).

Leikarar, sum gera klandurstøðuna verri, skulu revsast við ávaring ella útvísing.

## 13. RASISMA OG ÓHØVISKUR MÁLBURÐUR

Rasistiskur atburður ella óhøviskar útsagnir hoyra ikki heima í samband við ein fót bóltsdyst.

Rasisma verður undir ongum umstøðum góðtíkin. Álagt er dómárunum at revsa rasismu við útvísing (reytt kort).

Tí verða øll, sum eru partur av dystinum, biðin um at virka við til, at hetta ikki hendir.

## 14. UM ÚTGERÐ LEIKARANNA

### (Víst verður til minstu krøvini)

Útliðið skal tryggja sær, at litirnir líkjast frá litunum hjá heimaliðnum. Fyri at umganga trupulleikar hesum viðvíkjandi, skulu liðini upplýsa litirnar á Comet. Mælt verður til, at hetta verður gjørt í góðari tíð, til gagns fyri allar partar. Tað verður viðmælt, at útliðið hevur meir enn ein lit við til dystirnar.

Um undirtroyggja verður nýtt, skulu ermarnar á henni hava sama høvuðslit sum ermarnar á blusuni ella hava mynstur/litir, sum eru akkurat líka sum erman á blusuni.

Um gamassjubuksur ella undirbüksur/súkklushorts verða nýttar, skulu tær hava sama høvuðslit sum shortsíð, ella hava sama lit sum niðasti parturin av shortsinum. Spælarar á sama liði, skulu bera sama lit.

Um klistur/tape ella líknandi evni verður nýtt uttan á hosunum, skal tað hava sama lit, sum tann parturin av hosuni, tað er klistrað á.

Um stuttar hosur verða nýttar uttan á vanligu hosunum, ella um avkliptar hosur verða nýttar uttaná stuttum hosum, skulu tær hava sama lit sum vanligu hosurnar.

- **Hosurnar skulu vera so mikið langt uppi, at høvuðsliturin á hosunum sæst týðiliga og at tær fjala skinnararnar, sum skulu verða úr hóskandi tilfari.**
- **Hosurnar skulu lúka somu treytir sum restin av kravdu útgerðini. Tað merkir, at eingi hold kunni verða framd á hosurnar við dystarbyrjan ella tá eykaleikari verður innskiftur.**
- **Keppar hjá málmonnum og ítróttar brillur eru eisini loyvd.**
- **Ikki er loyvi at nýta helsi og turriklæði.**
- **Prýðislutir skulu takast av.**



## 15. ÁÐRENN DYSTARBYRJAN

Í seinasta lagi 10 min. áðrenn dystarbyrjan skulu liðini av vøllinum eftir upphiting. Liðini skulu vera til reiðar at fara á vøllin í seinasta lagi 5 minuttir áðrenn dystarbyrjan.

### Niðurteljing

Í samband við dystir Betri deildini hjá monnum og dystir í kappingini um løgmannssteypið:

#### 24 tímar áðrenn dystarbyrjan. Litirnir á leikarabúnunum útfyllast á Comet

( 75' )	Ábyrgdarfólkið hjá heimaliðnum mætir.
( 75' )	Leikaralistanir skulu verða góðkendir í Comet.
( 55' )	Umboð fyri liðini skulu hava verið í dómaraúminum og framvíst leikaraglæðini.
( 55' )	Um vøllurin skal vætast, so skal tað verða liðugt. (45')
( 13' )	Leikararnir fara av vøllinum.
( 5' )	Liðini standa klár í leikaratunnlinum / gongini.
	Seinasta kanning av dómaraþólkunum.
( 6' )	Har tað er langur avstandir millum leikaratunnilin / gongina og vøllin. <b>T.d. á Skála</b>
( 4' )	Liðini ganga inn á vøllin.
( 5' )	Har tað er langur avstandir millum leikaratunnilin / gongina og vøllin. <b>T.d. á Skála</b>
( 2' )	Lutakast.
( 1' )	Leikarar og dómara klárir til dystarbyrjan.
0	Dysturin byrjar. Hálvleikur.
( +13' )	Liðini fara út á vøllin aftur.
* ( +12' )	Har tað er langur avstandir millum leikaratunnilin / gongina og vøllin. <b>T.d. á Skála</b>
( +15' )	Seinni hálvleikur byrjar.

#### 60 min. eftir dystarløk. Dómarin avgreiðir dystin í Comet

## A. FYRISITINGARLIG VIÐURSKIFTI

### 1. DYSTARLEIÐARARNIR MÖTA VIÐ VØLLIN Í SEINASTA LAGI 75 MIN. ÁÐRENN DYSTARBYRJAN

Heimafelagið hefur skyldu til at hava eitt ábyrgdarfólk, sum ikki skal hava aðrar uppgávur, enn at taka sær av og ganga dómaratrioini til handa undan, undir og eftir dystin. Ábyrgdarfólkið mætir við vøllin í seinasta lagi 75 min. áðrenn dystarbyrjan.

Ábyrgdarfólkið er bindilið millum dómarabólkin og felagið, sum hefur heimavøll. Tí skal ábyrgdarfólkið bæði beint undan dystinum, undir dyst inum og beint eftir dystin, vera tætt við fjórðadómaran. Hetta so at ábyrgdarfólkið er tókt til at taka móti boðum frá dómarabólkinum, sum móguliga skulu sigast hart í hátalaraanleggnum við vøllin, ella um eitt nú okkurt hendir kring vøllin, sum dómarabólkurin skal hava boð um ella ynskir at frá boða. Ábyrgdarfólkið hefur tí ein sera týðandi leiklut í samskiftinum millum dómarabólkin og felagið, sum hefur heimavøll.

Heimafelagið hefur skyldu til í seinasta lagi 75 minuttir fyri dystarbyrjan at frámerkja eitt øki á vøllinum, sum burturav er til dystarleiðararnar at hita upp í.

1. **Leikaralistin** (og dystareftirlitslistin í Betri Deildini hjá kvinnum og monnum og 1. deild menn) verða latnir dómaranum í seinasta lagi 45 minuttir áðrenn dystarbyrjan.

Í seinasta lagið 15 min. eftir dystarlok útflyggjar dómarin dómaraseðilin til ábyrgdarfólkið, sum tekur avrit av dómaraseðlinum, sum verða latin til feløgini, fjølmiðlafólk og onnur. Frumritið verður latið aftur til dómaran.

### 2. Elektroniskur dómaraseðil og nágreinilig lýsing av felagsbúnanum

Feløgini hava skyldu til at útfylla leikaralistan elektronisk, og skal hesin verða góðkendur av felagnum í seinasta lagi 75 min. áðrenn dystarbyrjan.

Í seinasta lagi 24 tímar áðrenn miðspark/avspark, skulu litirnir á leikara búnanum hjá liðum, sum spæla í Betri Deildini og í steypakappingunum hjá kvinnum og monnum, kunngerðast í Comet. Hetta er galdandi fyri bæði útileikarar og málmenn. Búnin sum verður nýttur, skal samsvara við búnan sum er upplýstur á Comet. Dysturin verður ikki byrjaður fyrr enn dómarin hefur góðtikið búnan.

Í seinasta lagi 60 minuttir eftir dystarlok, skal dómarin hava váttað/avgreitt dystin á Comet. Í serligum umstøðum kann víkjast frá freistini.

Um trupulleikar eru við interneti ella øðrum, so elektroniski dómaraseðilin ikki kann brúkast til dyst, verður alt skipað eins og áður, sum víst í punkt 2. Hetta er galdandi fyri allar deildir, sum spæla á heilum vølli.

## Grein 27

**Stk. 1.** Dómarin sum ikki fær møtt upp til dystarbyrjan til ásettan dyst í Meistara, 1., 2. Deild hjá monnum, U21 menn og Meistaradeildi hjá kvinnum, kann í serligum førum útseta dystin í upp til 1 tíma.

Um dómarin metir at tørvur er á at útseta dystin í meira enn 1 tíma, so skal av gerð um hetta takast í samráð við feløgini, og dómarin skal beinanvegin fráboða hesa avgerð til kappingarleiðaran í FSF.

Um partarnir ikki finna semju um at útseta dystin, ásetur Kappingarnevndin nýggjan dyst.

**Stk. 2.** Kappingarnevndin ger úrskurð um, hvørja avleiðing vantandi uppmøting skal hava fyri dómara og tað felag, hann umboðar.

**Stk. 3.** Í hinum deildunum ásetur heimafelagið nýggjan dyst um dómarin ikki er møttur. Fráboðan um hetta skal beinanvegin gevast Kappingarnevndini, sum undir serligum umstøðum kann nokta at flyta dystin sum annars ásett av heima felagnum.

## 2. ÚTSKIFTING AV LEIKARA

### ***(leikarum) á byrjanarliðnum (fyrstu 11)***

Um ein av byrjanarleikarunum av serligum orsøkum ikki er førur fyri at byrja, kann ein av teimum 7 eykaleikarunum á leikaralistanum byrja ístaðin. Útskifti leikarin kann, undir ongum umstøðum, sita á útskiftisbonkinum ella verða á tekniska økinum.

Hetta verður ikki mett sum ein útskifting.

Annar eykaleikari kann setast á leikaralistan soleiðis at liðið hevur 7 eykaleikarar

Fyri at kunna avgreiða skifti á Comet, má hetta fráboðast dómaranum í seinasta lagi 10 min. áðrenn dystarbyrjan. Undir øllum umstøðum skal hetta fráboðast dómaranum 10 min. fyri miðspark.

Mótstøðuliðið skal eisini kunnast áðrenn dystarbyrjan.

### 3. TÍÐIN – ÚTSKIFTING UTTAN 4. DÓMARA

Um eingin 4. dómari er til dystin, útnevnir heimafelagið ein persón at vísa tíðina, sum dómari leggur afturat, somuleiðis vísir hann, hvørjir leikarar verða skiftir út/inn, hetta verður gjørt við skelti, og fer fram millum báðar útskiftings benkurnar.

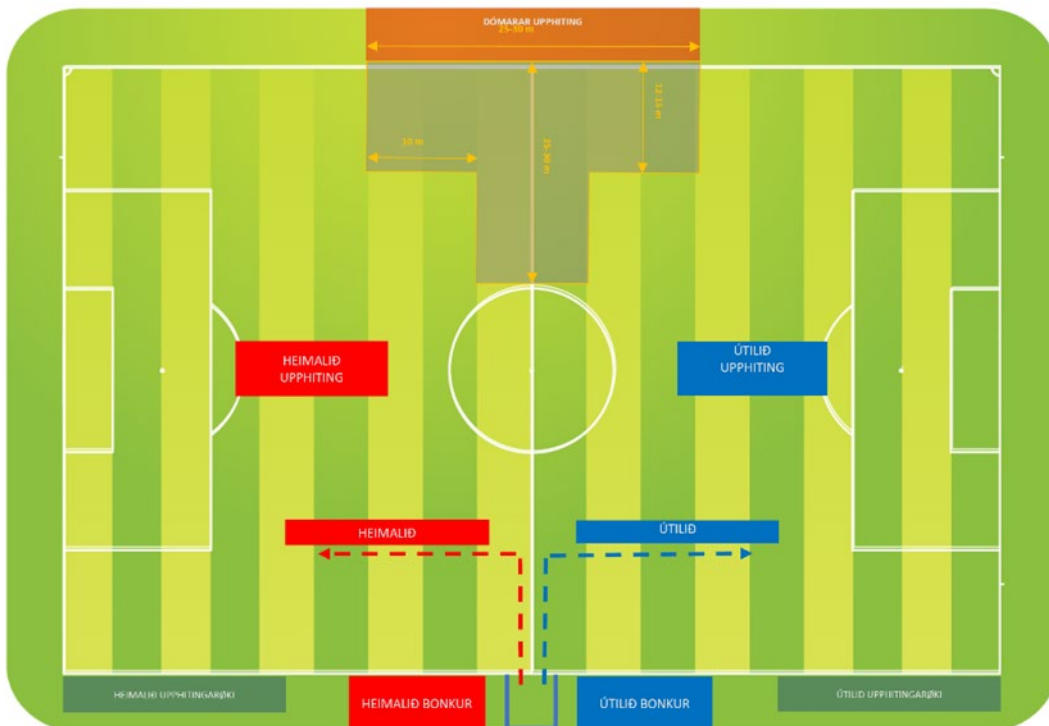
Tíðin, ið verður víst, er tann tíðin, sum dómari í minsta lagi leggur afturat (bert krav í Betri Deildini og dystum um Løgmanssteypið).

Orsaka av at tali av útskiftingum er voksi til 5 (5+1 í steypadystum), verður við mælt at elektroniskar útskiftingar talvur verða nýttar.

Í Betri Deildini og í kappingini um Løgmanssteypið skal elektronisk útskiftingar talva altíð nýtast.

### 4. UPPHITINGAR ØKIÐ – DYSTARLEIÐARAR

Heimafelagið ger eitt upphitingarøkið til dystarleiðararnar til dystir í betri deildini hjá monnum og til dystir um løgmanssteypið



## 5. BÓLTA-DREINGIR/GENTUR

Heimafelagið hevur skyldu at útvega í minsta lagi 6 bóltadreingir/gentur, til dystir í Betri Deildini hjá monnum og í dystum um Løgmanssteypið, og í minsta lagi 4 bóltadreingir/gentur í 1. deild hjá monnum og í Betri Deildini hjá kvinnum. Bóltadreingirnir/genturnar skulu hava annan lit á búnunum sammett við spæl arar, dómara og hjálpardómarar.

Í Betri Deildini hjá monnum skulu tveir bóltadreingir/gentur verða á hvørjari síðu, og ein aftanfyrir hvørt mál.

Í 1. deild hjá monnum og í Betri Deildini hjá kvinnum skal ein bóltadrongur/genta verða á hvørjari síðu, og ein aftanfyrir hvørt mál.

Dómarin kann nokta at byrja dyst, um ásetta tal av bóltadreingjum/gentum ikki eru til staðar. Bóltadreingir/gentur eiga ikki at vera yngri enn 11 ár (bert krav í Betri Deildunum, í kappingini um Løgmanssteypið og í 1. deild).

Heimaliðið útvegar í minsta lagi 7 bóltar, sum skulu brúkast í dysinum. Allir bóltarnir skulu vera góðkendir av dómaranum.

Til tær deildir, har FSF setir dómara, hevur heimaliðið skyldu at útvega útiliðnum bóltar til upphiting. Hesir bóltar skulu vera sama slag sum dystarbólturin.

## 6. FSF-UMBOÐ OG EYGLEIÐARIN

Um FSF-Umboð er ásett skal viðkomandi tryggja sær, at allar fyrisitingarreglur og ásetingar annars verða hildnar. Um einki FSF-Umboð er ásett skal Eygleiðarin (um eygleiðari er ásettur) tryggja sær, at allar fyrisitingarreglur og ásetingar annars verða hildnar. Um eingin eygleiðari er ásettur, tekur dómarin sær av hesum. Dómarin fráboðar Fótbóltsambandi Føroya um møguligt óreglusemi. Er eygleiðari settur at eygleiða dystin, fráboðar eisini hann tilburðin.

Heimafelagið hevur skyldu til at útvega í minsta lagi fimm vaktir, sum eru minst 18 ára gamlir, til dystir í Betrideildini hjá monnum og í kappingini um Løgmanssteypið. Hesir hava til uppgávu at tryggja dystarøkið, soleiðis at eingin er á vøllinum, meðan leikarar og dystarleiðarar hita upp, fara av vøllinum í hálvleikssteðginum, og at vøllurin er ruddaður, tá ið leikarar og dystarleiðarar koma aftur á vøllin eftir steðgin.

Harumframt hava vaktir til uppgávu at tryggja, at leikarar og dystarleiðarar kunnu ferðast frítt og ótarnað millum vøll og skiftingarrúm.

Vaktirnir kunnu eisini virka sum bœruvaktir.

Ein av vaktunum skal vera tætt hjá fjórðadómaranum, so at dómarabólkurin umvegis henda kann samskifta við aðrar viðkomandi persónar so sum stadionspeakara.

Vaktirnir skulu vera í búna, sum týðiliga vísir, at teir eru vaktir til dystin.

## 7. LEIKANDI VENJARI

Um venjarin er leikandi venjari og stendur á leikaralistanum sum eykaleikari, skal hann hava sama lit sum eykaleikararnir, ella vest, sum vísir, at hann eisini er leikari.

## 8. GIRÐING OG MÁLPARKERING

Tað skal verða tøtt girðing (t.d. portur) millum leikvøllin og málparkeringina, har sum eykamálini verða sett. Málini standa uttanfyri girðingina, tá dystir í Betri deildunum og í 1. deild hjá monnum verða spældir.

Eykamál skulu undir ongum umstøðum verða aftanfyri málini á vøllinum, tá spælt verður.

Heimafelagið hevur skyldu til at tryggja sær, at leikvøllurin er ruddaður fyri eykamál og annað í minsta lagi 75 minuttir fyri dystarbyrjan.

## 9. FÝRVERK

Av trygðarávum er øll nýtsla av fýrverki bannað undir dysti.

Verður fýrverk nýtt kann dysturin verða fyribils steðgaður ella avblástur.

## 10. FOTOGRAFAR

Fótbóltssamband Føroya ynskir at tryggja góðar umstøður til mynda og tíðinda fólk í samband við lands og steypakappingardystir. Tað er tó samstundis týdn ingarmikið, at hetta ikki er til ampa fyri dystargondini á vøllinum. Tí hevur FSF ásett fylgjandi leiðreglur fyri fotografar í samband við lands og steypakappingardystir.

Allir fotografar skulu bera serliga vest við frámerkinum 'myndafólk'. Miðlarnar fáa útleverað nevndu vestar við at seta seg í samband við móttøkuna hjá Fót bóltssambandi Føroya ella umsitingina hjá heimaliðnum. Vestar útflyggjaðir frá heimaliðnum skulu latast inn aftur eftir dystarlok.

Fotografar skulu upphalda seg uttanfyri girðingarnar, tá hetta er møguligt. Á ávísimum leikvøllum er tó neyðugt hjá fotografum at vera innanfyri girðingarnar fyri at kunna taka myndir.

Fotografar, ið upphalda seg innanfyri girðingarnar, hava einans loyvi at vera í hesum økinum:

Aftanfyri baklinjuna, tó ikki í økinum aftanfyri brotsteigin (16meturin) og ongantíð nærri enn 3 metrar frá mállinjuni (vanliga nevnd baklinjan)

Á økinum fram við síðulinjuni og í millum brotsteigarnar (16 metrarnar), tó einans á mótsettari síðu av útskiptingar beinkjunum/tekniska økjum og ongantíð nærri enn 3 metrar frá síðulinjuni.

Loyvt er ikki fotografum, ið upphalda seg innanfyri girðingarnar, at verða á síð uni har beinkirnir eru, ei heldur at skifta pláss, meðan dysturin er í gongd. Foto grafar hava undir ongum umstøðum loyvi at fara inn á sjálvan leikvøllin og hava skyldu til at fylgja øllum boðum frá vaktarfólkum og øðrum umboðsfólkum frá Fótbóltssambandi Føroya og/ella heimaliðnum. Hetta kann hava við sær burtur vísing og bann.

Heitt verður á fotografar um at virða umstøðurnar hjá áskoðarum.

*FSF vónar, at dómarrar,  
feløg og øll, sum eru partur av  
dystinum, virða Stevnuna*

