



10

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.

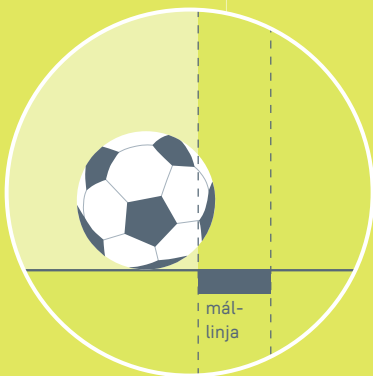


**Ikki mál**

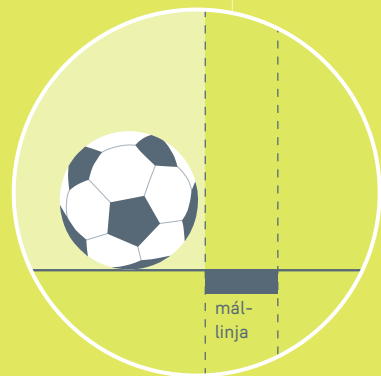
**Mál**

**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 møtir 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