STEVNAN 2026

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 Fótbóltslógini verða havd fremst í huga.

Fótbóltur 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 – fótbóltinum at frama allastaðni.

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

Venjarar og spælarar hava eina sera stóra ábyrgd, tá tað snýr seg um ta mynd, sum verður víst av fótbóltinum, og liðskiparin hevur ein týdningarmiklan leik lut, sum skal tryggja, at fótbóltslógin 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 2026 viðvirkandi til at feløg, venjarar og spælarar fáa góðan kunnleika til tulkingina av (A) fótbóltslógini og (B) fyrisitingarligu viðurskiftunum.

STEVNAN 2026
Fótbóltssamband Føroya, apríl 2026
www.fsf.fo

Snið og umbróting: Pætur Eyðunsson Jensen / FSF

INNIHALD

A. GONGDIN Í LEIKI

1. ÁVARINGAR FYRI AT SÝNA ÓHØVISKAN ATBURÐ 6
2. ÓLOYVILIGUR LEIKHÁTTUR OG ÓSØMILIG FRAMFERÐ 7
3. ÓLÓGLIG NÝTSLA AV ARMI/ ALBOGA, AMBOÐI ELLA VÁPNI 8
4. SPÆLA BÓLTIN VIÐ HONDINI 9
5. SKEMDARGERÐ MÓTI LEIKINUM 13
6. BONKURIN, TEKNISKA ØKIÐ, TAL AV ÚTSKIFTINGUM OG UPPHITING 13
7. 4. DÓMARIN 18
8. LEIKTÍÐIN/YVIRTÍÐ 18
9. SKADDUR LEIKARI 19
10. RANGSTØÐA 20
11. ÁVIRKA DÓMARAN OG MÓTMÆLA 22
12. HÓPMÓTMÆLI / KLANDURSTØÐUR 22
13. RASISMA OG ÓHØVISKUR MÁLBURÐUR 23
14. UM ÚTGERÐ LEIKARANNA 23
15. ÁÐRENN DYSTARBYRJAN 24

B. FYRISITINGARLIG VIÐURSKIFTI

1. DYSTARLEIÐARAR 25
2. LEIKARALISTI, DÓMARASEÐIL, DYSTAREFTIRLITSLISTI OG FELAGSBÚNI 26
3. BÓLTABØRN OG BÓLTAR 27
4. EYKALEIKARAR OG LEIKANDI VENJARAR 28
5. GIRÐING, MÁLPARKERING O.L. 28
6. ÚTSKIFTING AV LEIKARA 28
7. DYSTARLEIÐARAR – FSF SETTIR DÓMARAR 29
8. ÚTSETTIR ELLA AVBLÁSTIR DYSTIR 30
9. FÝRVERK 31
10. DÓMARI, FSF-UMBOÐ OG EYGLEIÐARI 31
11. VAKTARFÓLK 31
12. MYNDAFÓLK 32

A. GONGDIN Í LEIKI

Beinleiðis og óbeinleiðis fríspørk og brotsspørk kunnu bert dømast fyri brot, sum verða framd, meðan bólturin er í spæli. (tað er ikki ein treyt at tey verða gjørd á vøllinum; men bólturin 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 brotssparki.**
- **Fremur eitt brot fyri at steðga einum lovandi álopi (SLÁ). Hetta er eisini galdandi um bólturin verður spældur við hondini.**
- **Frátekur einum mótleikara ein upplagdan málmøguleika við at gera eitt brotsspark í eini roynd at spæla/stríðast um bóltin (FUM til SLÁ). SLÁ og FUM allýst niðanfyri**
- **Sýnir vantandi virðing mótvegis leikinum.**
- **Munnliga órógvar ein leikara undir leiki, ella meðan leikur verður tikin uppaftur**

Tvær agarevsingar

Tá tvey ymisk brot, sum skulu sektast við ávaring, verða framd (hóast tey eru í nánd), 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, t.d. við at spæla bóltin við hondini o.s.fr.

2. ÓLOYVILIGUR LEIKHÁTTUR OG ÓSØMILIG FRAMFERÐ

a. Hjá dómaranum er mest týðandi uppgávan at verja leikararnar á vøllinum, hann skal royna at vera fyribyrgjandi – 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.

Avbjóðingar/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)**

Brot, har ein lutur (ella bólturin) verður tveittur

Í øllum førum skal dómarin nýta hóskandi 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 uppaftur 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 dómarin 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 ímóti 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".

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).

Hjá dómaranum er mest týðandi uppgávan at verja leikararnar á vøllinum

4. SPÆLA BÓLTIN VIÐ HONDINI

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

- **Bólturin 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 bólturin hevur nortið leikarans hond/arm, og síðani:**
    - Skorar í mótleikaranna mál
    - Skapar ein málmøguleika beint eftir at bólturin hevur nortið leikarans hond/arm
- **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 bólturin rakar hond/arm og tískil er váði fyri at verða sektaður.
- Verður bólturin 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, tó undantikið tá hond/armurin er týðiliga omanfyri akslarnar.

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, t.d. um bólturin kemur óvæntað.

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

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

Ávaring (GK) fyri hondbóltsbrot, eftir skot á mál, er ikki ein sjálvfylgja

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
- leikarin ger eitt fríspark við at spæla bóltin við hondini fyri at steðga einum lovandi álopi
- bólturin tilvitað verður steðgaður við hondini, eftir at hann er spældur til annan áleypandi leikara og soleiðis steðgar einum lovandi álopi
- leikarin frátekur mótstøðuliðnum eitt mál ella ein upplagdan málmøguleika, og dómarin dømir brotsspark fyri eitt hondbóltsbrot, sum ikki er tilvitað.
- leikarin roynir at skora við hondini, skal hann ávarast – óansæð um hetta eydnast ella ikki.

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.

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 brotssparksteigi, og hann frátekur mótleikaranum eitt lovandi álop (SLÁ), og dómarin dømir brotsspark, skal leikarin tó ikki ávarast fyri SLÁ (um hann roynir at spæla/stríðist um bóltin). Tó skal leikarin ávarast um brotið annars, sambært fótbóltslógini, eigur at verða sektað við gulum korti.

b. Ótilvitað hondbóltsbrot, sum føra brotsspark við sær, standast vanliga av, at leikarin roynir at spæla bóltin ella stríðast um hann, á rættvísan hátt. (Sama hugsan sum er galdandi í støðum, har ein leikari roynir at spæla ella vinna sær bóltin).

- **SLÁ-brot, (steðga lovandi álopi) sum standast av ótilvitaðum hondbóltsbroti, skulu ikki revsast við ávaring.**

c. Revsingin fyri at halda er beinleiðis fríspark. Grov misbrot, har ein leikari heldur í mótleikara, skulu harumframt revsast við ávaring (gult kort) fyri óhøviskan atburð ella vantandi virðing fyri leikinum. Brot, har ein leikari heldur í mótleikara, og sum ikki eru serliga ógvuslig, men eru framd av taktiskum ávum — t.d. fyri at steðga einum mótálopi ella einum lovandi álopi — skulu eisini revsast 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) **uttan at brotsspark verður framt**, skal hann útvísast – óansæð, hvar á vøllinum brotið varð framt. (Undantikið málmaðurin egnum brotssparksteigi)

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

- **Ótilvitað** hondbóltsbrot, sum frátaka ein upplagdan málmøguleika (FUM), skulu revsast við **ávaring (gult kort)**.

- **Tilvitað** hondbóltsbrot, sum frátaka ein upplagdan málmøguleika (FUM) og føra brotsspark við sær, skulu revsast við útvísing, tí hetta verður mett sum at halda, toga, fíra, har leikarin ongan møguleika hevur at spæla bóltin á rættvísan hátt.

Brot í brotssparksteiginum – upplagdur málmøguleiki (FUM)

1. Leikari roynir at spæla bóltin

Um ein leikari, sum roynir at spæla bóltin, fremur eitt brot ímóti einum mótleikara í egnum brotssparksteigi, og brotið frátekur mótleikaranum ein upplagdan málmøguleika, og dómarin dømir brotsspark, skal leikarin ávarast (gult kort).

2. Leikari roynir ikki at spæla bóltin

Um leikarin ikki roynir at spæla bóltin, men framvegis fremur eitt brot, sum frátekur mótleikaranum ein upplagdan málmøguleika, og dómarin dømir brotsspark, skal leikarin útvísast (reytt kort).

Brot, har ein lutur (ella bólturin) verður tveittur

Í øllum førum skal dómarin nýta hóskandi 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 uppaftur við beinleiðis frísparki ella brotssparki, alt eftir hvat luturin rakti ella hevði rakt persónin ella bóltin**

5. 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 uppafturtøku 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 mótleikari, sum er nærri bóltinum enn 9,15m, fær fatur á bóltinum, skal dómarin lata leik halda áfram.

b. Leikari, ið vil vilja nertur/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).

6. 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 dómaraseðlinum. (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 dómarunum og teirra arbeiði, sum m.a. er at leiða dystin og handhevja ásetingarnar um tekniska økið.

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

Byrjan og uppafturtøka av leiki – uppkast

- **Um leikur varð steðgaður og bólturin var innií brotsteiginum, skal dómarin sleppa bóltinum til málmannin hjá tí verjandi liðnum í teirra brotsteigi**
- **Um bólturin var uttanfyri brotssparksteigin, tá leikur var steðgaður, skal dómarin sleppa bóltinum til ein leikara, frá liðnum sum hevur ella hevði fingið fatur á bóltinum, um dómarin er førur fyri at meta um hetta, annars skal dómarin sleppabóltinum til ein leikara á tí liði, sum seinast nart hann.**
- **Uppkastið skal fremjast har, sum bólturin var, tá leikur varð steðgaður**

Málmaðurin heldur bóltinum longri enn 8 sekund/Hornaspark

- **Um ein málmaður hevur tamarhald á bóltinum við hond/armi í meira enn 8 sekund, fer dómarin nú at døma hornaspark til mótstøðuliðið. Hornasparkið skal takast nærmast har, sum málmaðurin framdi brotið.**
- **Ongin agarevsing skal gevast uttan so, at málmaðurin áhaldandi fremur brotið.**
- **Fyri at hjálpa málmanninum, fer dómarin sjónliga at telja tey seinastu 5 sekundini við strektum armi.**

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/áhaldandi ikki at virða avmarkingina í tekniska økinum**
- **Seinka uppafturtøku 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/áhaldandi at gera handabrá fyri at fáa dómaran at geva gult ella reytt kort**

- **Gera handabrá ella sýna atburð, sum eru provokerandi ella uppøsandi**

- **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 uppafturtøku 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 uppøsandi**

- **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. bóltdreingi/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

Bóltur í og úti av leiki

- Um ein venjari, eykaleikari ella ein leikari, sum fyribils er farin av vøllinum nertur bóltin, meðan hann er á veg út av vøllinum, við tí fyri eyga at taka leik skjótt upp aftur, skal óbeinleiðis fríspark dømast

- Ongin agarevsing skal gevast, uttan so, at agarevsingin verður givin fyri áhaldandi at fara úr tekniska økinum.

Elektroniskt samskifti

- Leikarar (íroknað eykaleikarar/útskiftar leikarar og útvístir leikarar) hava ikki loyvi at bera ella nýta nakað slag av elektroniskari útgerð ella samskiftisútgerð (undantikið EPTS, tá ið tað er loyvt).

- Hjálparfólk hava loyvi at nýta elektroniskt samskifti, 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, fartelefon/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 samskiftisútgerð, verður útvíst.

Tal av útskiftingum (5+1):

Er galdandi í hesum deildum: MeistaraDeildin 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 útskiftingar**
- **Brúka tríggjar 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 útskifting (5+1).

Um umdystir verður leiktur í steypakappingini fær hvørt liði:

- **Eina eyka útskifting (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 útskiftingarnar í “vanliga” dystinum, so kunnu tær nýtast í umdystinum, sama er galdandi fyri teir tríggjar steðgirnar, tvs. um teir ikki eru nýttir í “vanliga” dystinum, so kunnu teir nýtast í umdystinum.

7. 4. DÓMARIN

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

4. dómarin skal hjálpa dómaranum at hava tamarhald á dystinum, og tekniska økinum. Harafturat skal hann tryggja, at allir leikararnar eru farnir av vøllinum eftir upphiting, 15 minuttir fyri miðspark/dystar byrjan).

4. dómarin skal vísa virðing fyri venjarum og leiðarum á tekniska økinum. Væntað verður, at venjarar og leiðarar, á sama hátt, vísa virðing mótvegis 4. dómaranum.

Dómarin hevur avgerðarrættin í øllum viðurskiftum í dystinum.

4. dómarin vísir tíðina, sum dómarin í minsta lagi hevur lagt afturat, í seinasta minutti í hvørjum hálvleiki. Yvirtíðin kann leingjast av dómaranum, men ikki styttast.

Um ásettur 4. dómari, av einihvørji orsøk, ikki fær virka skal dysturin halda áfram uttan 4. dómara. Eitt hjálparfólk hjá liðinum sum fremur eina útskifting kann tá vísa hvørjir leikarar verða skiftir inn/ út. Viðkomandi er tó ikki at meta sum 4. dómari.

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

Í MeistaraDeildini hjá monnum skal skýli vera til 4. dómaran.

8. LEIKTÍÐIN/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. „drekkisteðgir“ (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 uppafturtøku av leiki (t.d. orsakað av órógvi frá einum óviðkomandi)**

9. 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. møguleiki 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 viðførdi, at mótleik arin 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 síðulinj uni. 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 við gerð, 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.

10. RANGSTØÐA

Allar broytingar og tulkingar av rangstøðu seinastu árini, eru gjørdar fyri at gagna álopsfótbólti.

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

Ein leikari, sum er rangstaddur, skal bert revsast, um hann, tá ið bólturin 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 fyrimun við at spæla bóltin ella órógva ein mótleikara, tá bólturin:

    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 árini eru gjørdar fyri at gagna álopsfótbólti

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

„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).

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 toyggja seg, loypa ella eina rørslu, 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

11. ÁVIRKA DÓMARAN OG MÓTMÆLA

Fyri at betra um ímyndina av spælinum skal dómarin loyva liðskiparanum at samskifta ella møguliga øðrum útnevndum leikara, um málmaðurin er liðskipari.

Dómararnir **kann** geva liðskiparunum eina frágreiðing um lyklahendingar undir dystinum – um ella tá tað er neyðugt.

Bert liðskiparin kann tosa við dómaran viðvíkjandi hesum frágreiðingum og á ein virðiligan hátt. (Um liðskiparin er málverji skal ein útileikari tilnevnast at umboða málmannin undir dómarans frágreiðingum)

Liðskiparin hevur ábyrgdina fyri sínum liðfeløgum, so at teir virða dómaran, halda frástøðu og ikki umringa hann

Ein og hvør liðfelagi, sum ikki virðir leiklutin hjá liðskiparanum og/ella nærkast dómaranum, við nøkrum teknum ella slagi av vantandi virðing, ella mótstøðu, verður ávaraður.

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

Um leikari, við orð ella gerð, roynir at ávirka dómaran 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 dómarin meta um hvørt átalu ella ávaring (kann - GK) er passandi og aðrar støður har dómarin 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 fótbóltsdyst.

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

Um áskoðarar ella onnur óvikomandi fremja rasistiskan atburð verður dysturin steðgaður til viðurskiftini eru fingin í rætt lag ella avblástur.

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)

Útiliðið 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 akkurát líka sum erman á blusuni.

Um gamassjubuksur ella undirbuksur/súkklushorts verða nýttar, skulu tær hava sama høvuðslit sum shortsið, 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.**
- **Leikarar hava ábyrgd av egnum skinnarum, sum skulu vera framleiddar úr hóskandi tilfari og hava hóskandi støðd, fyri at geva nøktandi verju.**
- **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 MeistaraDeildini hjá monnum og dystir í kappingini um løgmanssteypið:

24 tímar áðrenn dystarbyrjan: Litirnir á leikarabúnunum útfyllast á Comet

(75')	Ábyrgdarfólkið hjá heimaliðnum møtir.
(75')	Leikaralistanir skulu verða góðkendir í Comet.
(55')	Umboð fyri liðini skulu hava verið í dómararúminum og framvíst leikaraklæðini.
(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 dómarabólkinum.
(6')	Har tað er langur avstandir millum leikaratunnilin / gongina og vøllin. ***T.d. á Skála***
(4')	Liðini ganga inn á vøllin.
(5')	Har tað er langur avstandir millum leikaratunnilin / gongina og vøllin. ***T.d. á Skála***
(2')	Lutakast.
(1')	Leikarar og dómarar 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. ***T.d. á Skála***
(+15')	Seinni hálvleikur byrjar.

60 min. eftir dystarlok: Dómarin avgreiðir dystin í Comet

B. FYRISITINGARLIG VIÐURSKIFTI

1. DYSTARLEIÐARAR

Dystarleiðarar skulu møta við vøllin soleiðis:

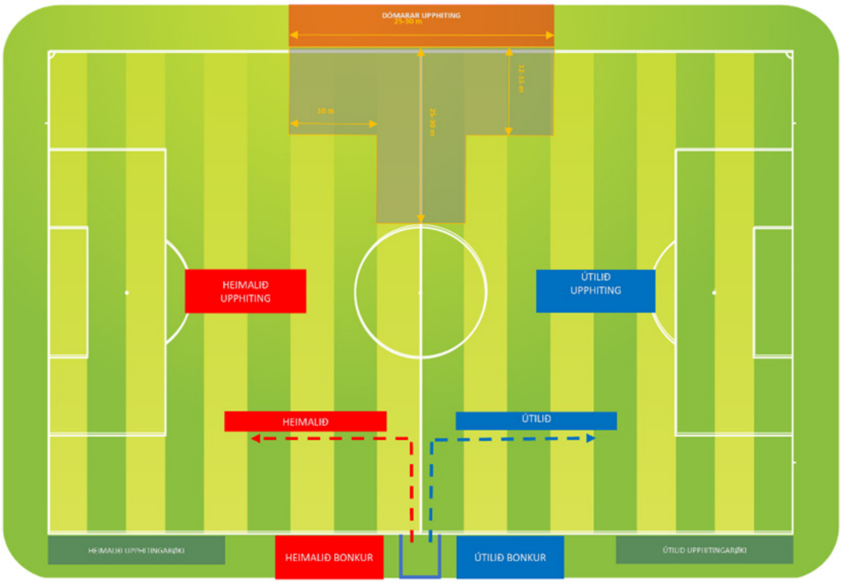
- MeistaraDeildin menn: 75 minuttir áðrenn dystarbyrjan
- MeistaraDeildin kvinnur og 1. deild menn: 60 min. áðrenn dystarbyrjan
- 2. deild menn og U21 dreingir: 45 minuttir áðrenn dystarbyrjan

ÁBYRGDARFÓLK

Í Meistaradeildini hjá monnum hevur heimafelagið 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 møtir við vøllin í seinasta lagi 75 min. áðrenn dystarbyrjan.

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

Heimafelagið hevur skyldu til í seinasta lagi 45 minuttir fyri dystarbyrjan at frámerkja eitt øki á vøllinum, sum burturav er til dystarleiðararnar at hita upp í. Hetta er galdandi í Meistaradeildini hjá monnum og til dystir um Løgmanssteypið.



2. LEIKARALISTI, DÓMARASEÐIL, DYSTAREFTIRLITSLISTI OG FELAGSBÚNI

Leikaralistar og dystareftirlistslisti í Comet

Leikaralistar og dystareftirlitsliti skulu verða váttaðir í Comet-skipanini:

- Meistaradeildin menn og kvinnur og løgmanssteypið:
  í seinasta lagi 75. minuttir áðrenn dystarbyrjar
- 1. Deild menn: í seinasta lagi 60 minuttir áðrenn dystarbyrjan
- 2. Deild menn og U21 dreingir:
  í seinasta lagi 45 minuttir áðrenn dystarbyrjan

Um trupulleikar eru við interneti ella øðrum, og elektroniski dómaraseðilin ikki kann brúkast í sambandi við dyst, verður gamla skipanin við hondskrivaðum leikaralista og dómaraseðli gjørd.

Búnar

Í seinasta lagi 24 tímar áðrenn miðspark/avspark, skulu litirnir á leikarabúnanum hjá liðum, sum spæla í Meistaradeildunum og í steypakappingunum hjá kvinnum og monnum, skrásetast í Cometskipanini. Hetta er galdandi fyri bæði útileikarar og málverjar.

Búnin sum verður nýttur, skal samsvara við búnan, sum er upplýstur í Comet-skipanini. Dysturin verður ikki settur í gongd fyrr enn dómarin hevur góðtikið búnanarnar.

Enda og avgreiða dystin

Í seinasta lagi 60 minuttir eftir dystarlok, skal dómarin hava avgreitt og váttað dystin í Cometskipanini. Í serligum umstøðum kann víkjast frá freistini.

3. BÓLTABØRN OG BÓLTAR

Heimafelagið hevur skyldu at útvega í minsta lagi hetta tal av bóltabørnum:

- MeistaraDeildin menn og Løgmanssteypið menn:
  í minsta lagi 6 bóltabørn

- MeistaraDeildin kvinnur, Løgmanssteypið kvinnur og 1. Deild menn:
  í minsta lagi 4 bóltabørn

Bóltabørnini skulu fylgja við leikinum og hava til uppgávu at geva bóltin, sum ferð av vøllinum ella annan bólt, skjótast møguligt til nærmasta leikara frá liðnum, sum eigur at taka leik uppaftur, eftir at hann fór út um linjuna. Tey skulu halda bóltin stillan í hondunum og ikki spæla við bóltin.

Bóltabørnini kunnu verða innanfyri girðingina og tí skulu tey hava annan lit á búnunum enn leikarar og dómarar.

Dómarin kann nokta at byrja dyst, um ásetta tal av bóltabørnum ikki eru til staðar.

Bóltadreingir/gentur eiga ikki at vera yngri enn 11 ár.

Pláss hjá bóltabørnum

MeistaraDeildin menn og løgmanssteypið menn:

- tvey bóltabørn á hvørjari síðu
- eitt aftanfyri hvørt mál

MeistaraDeildin kvinnur, løgmanssteypið kvinnur og 1. Deild menn:

- eitt bóltabarn á hvørjari síðu
- eitt aftanfyri hvørt mál

Bóltar

Heimaliðið útvegar í minsta lagi 7 bóltar, sum skulu brúkast í dystinum og allir bóltarnir skulu vera góðkendir av dómaranum.

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

4. EYKALEIKARAR OG LEIKANDI VENJARAR

Eykaleikarar skulu verða frámerktir við serligum liti ella vesti av serligum liti. 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.

5. GIRÐING, MÁLPARKERING O.L.

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

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

Rudda vøllin

Heimafelagið hevur skyldu til at tryggja sær, at leikvøllurin er ruddaður fyri eykamál og annað:

- MeistaraDeildin kvinnur og menn: 60 minuttir fyri dystarbyrjan
- 1. Deild menn, 2. Deild menn og U21 dreingir:
  45 minuttir fyri dystarbyrjan

6. ÚTSKIFTING AV LEIKARA

Um ein av byrjanarleikarunum (á leikaralistanum) av serligum orsøkum (sjúka ella skaða), ikki er førur fyri at byrja, kann ein av teimum 7 eykaleikarunum á leikaralistanum byrja ístaðin. Útskifti leikarin kann ikki sita á útskiftisbonkinum ella verða á tekniska økinum, og skal tí verða uttanfyri girðingina. Hetta verður ikki mett sum ein útskifting.

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

Um staðfest verður, áðrenn dystarbyrjan, at ein eykaleikari (á leikaralistanum), av serligum orsøkum (sjúka ella skaða), ikki er førur fyri at vera eykaleikari/spæla, kann hesin skiftast út við annan skrásettan eykaleikara, sum upprunaliga ikki stóð á leikaralistanum.

Um staðfest verður, áðrenn dystarbyrjan, at eingin av málmonnunum (á leikaralistanum), av serligum orsøkum (sjúka ella skaða), ikki er førur fyri at spæla, kann hesin skiftast út við annan skrásettan málmann, sum upprunaliga ikki stóð á leikaralistanum. Hetta verður ikki mett sum ein útskifting.

Fyri at kunna avgreiða skifti á Cometskipanini, má hetta fráboðast dómaranum í seinasta lagi 10 min. áðrenn dystarbyrjan. Dómara er ikki heimilað at gera broytingar í leikaralista, eftir at dystur er settur í gongd.

Mótstøðuliðið skal eisini kunnast um útskiftingina áðrenn dystarbyrjan.

Allar aðrar útskiftingar telja sum ein útskifting, og mugu gerast aftaná at dysturin er byrjaður.

7. DYSTARLEIÐARAR – FSF SETTIR DÓMARAR

Dómari sum ikki fær møtt upp til dystarbyrjan til ásettan dyst í Meistara-, 1., 2. Deild hjá monnum, U21 menn ella Meistaradeildina 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 avgerð 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 aðalskrivstovan nýggjan dyst.

Stk. 2. Aðalskrivstovan 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 aðalskrivstovuni, sum undir serligum umstøðum kann nokta at flyta dystin sum annars ásett av heimafelagnum.

8. ÚTSETTIR ELLA AVBLÁSTIR DYSTIR

Allir dystir skulu, í tann mun tað er gjørligt, spælast skjótast til ber, uttan mun til, um talan er um ein dyst, sum ikki er byrjaður, ella dyst sum er avblástur.

Dystur, sum ikki kann leikast til ásetta tíð

Um dystur ikki kann byrja til ásetta tíð vegna veður ella onnur serlig viðurskiftir, hevur dómarin heimild til at útseta dyst upp til ein tíma.

Um dystur ikki kann byrja seinast ein tíma eftir ásettu klokkutíðina, so er mannagongdin hendan:

Eftir at dysturin er útsettur/avblástur, møtast umboð fyri bæði liðini, saman við dómaranum inni í dómararúminum, fyri at finna nýtt tíðspunkt fyri, nær dysturin kann takast uppaftur ella nær nýggjur dystur kann spælast

Um semja ikki fæst, so verður dysturin spældur dagin eftir, um veðrið ella onnur heilt serlig viðurskiftir ikki forða fyri tí

Um feløg og dómarar eru samd um, at dysturin kann byrja sama dag, men meira enn ein tíma eftir ásettu klokkutíðina, setur dómarin seg í samband við vakttelefonina hjá FSF. Aðalumsitingin tekur støðu til, um tað letur seg gera ella ikki.

Avblástur dystur

Um dystur verður avblástur, hevur dómarin heimild til at útseta dyst upp til ein tíma.

Um veðrið ella onnur viðurskiftir gera, at dystur ikki kann byrja seinast ein tíma eftir ásettu klokkutíðina, so er mannagongdin hendan:

Eftir at dystur er útsettur/avblástur, møtast umboð fyri bæði liðini, saman við dómaranum inni í dómararúminum, fyri at finna nýtt tíðspunkt fyri, nær dystur kann takast uppaftur, ella nær nýggjur dystur kann spælast.

Um feløg og dómarar eru samd um, at dystur kann byrja sama dag, men meira enn ein tíma eftir ásettu klokkutíðina, setur dómarin seg í samband við vakttelefonina hjá FSF. Aðalumsitingin tekur støðu til, um tað letur seg gera ella ikki.

Aðalumsitingin tekur avgerð um, hvørt nýggjur dystur verður ásettur, um dystur skal takast uppaftur ella um úrslitið skal standa við.

9. FÝRVERK

Av trygdarávum er øll nýtsla av fýrverki bannað undir dysti.

Um fýrverk verður nýtt á „stadion“ undir dysti, kann dysturin verða fyribils steðgaður ella avblástur.

10. DÓMARI, FSF-UMBOÐ OG EYGLEIÐARI

Um FSF–Umboð er ásett, skal viðkomandi tryggja sær, at allar fyrisitingarreglur og ásetingar annars verða hildnar. Um einki FSFUmboð er ásett, tekur dómarin/4.dómarin sær av hesum. Dómarin og eygleiðari, um hann er ásettur, fráboða Fótbóltssambandi Føroya um møguligt óreglusemi.

11. VAKTARFÓLK

Heimafelagið hevur skyldu til at útvega í minsta lagi fimm vaktarfólk, sum eru minst 18 ára gomul til dystir í Meistaradeildini hjá monnum og í kappingini um Løgmanssteypið hjá monnum. Hesar hava til uppgávu at tryggja dystarøkið soleiðis, at eingin óviðkomandi 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 vaktarfólkini til uppgávu at tryggja, at leikarar og dystarleiðarar kunnu ferðast frítt og ótarnað millum vøll og skiftingarrúm.

Vaktarfólk kunnu eisini virka sum børuvaktir.

Eitt av vaktarfólkunum skal vera tætt hjá fjórðadómaranum, so at dómarabólkurin umvegis vaktarfólki kann samskifta við aðrar viðkomandi persónar, so sum stadionspeakara ella annan.

Vaktarfólk skulu vera í búna sum týðiliga vísir, at tey eru vaktarfólk til dystin.

12. MYNDAFÓLK

Fótbóltssamband Føroya ynskir at tryggja góðar umstøður til mynda- og tíðindafólk í samband við lands og steypakappingardystir. Tað er tó týdningarmikið, at hetta ikki er til ampa fyri dystargongdina á vøllinum. Tí hevur FSF ásett fylgjandi leiðreglur fyri myndafólk í sambandi við lands- og steypa-kappingardystir.

Øll myndafólk skulu bera serligan vest við frámerkinum “myndafólk”. Miðlar kunnu fáa nevndu vestar við at seta seg í samband við móttøkuna hjá Fótbóltssambandi Føroya ella við umsitingina hjá heimaliðnum. Vestar útflýggjaðir frá heimaliðnum, skulu latast inn aftur eftir dystarlok.

Myndafólk skulu uppihalda seg uttanfyri girðingarnar, tá hetta er møguligt. Á ávísum leikvøllum er tó neyðugt hjá myndafólki at vera innanfyri girðingarnar fyri at kunna taka myndir.

Myndafólk, ið uppihalda seg innanfyri girðingarnar, hava einans loyvi at vera í hesum økjum:

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 útskiftingarbeinkjunum/teknisku økjunum og ongantíð nærri enn 3 metrar frá síðulinjuni.

Loyvt er ikki myndafólkum at skifta pláss innanfyri girðingina, meðan dysturin er í gongd.

Myndafólk 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. Brot á hesa reglu kann hava við sær burturvísing og bann.

Heitt verður á myndafólk um at virða umstøðurnar hjá áskoðarum.

fsf.fo

fsf.fo