



# Hagnýtar leiðbeiningar fyrir dómarateymi

# Inngangur

Í þessum kafla er að finna hagnýtar leiðbeiningar fyrir dómarateymi sem líta ber á sem viðauka við sjálf knattspyrnulögin.

Í 5. grein laganna er að finna ákvæði um að dómurum beri að starfa innan ramma laganna og samkvæmt "anda leiksins". Dómurum er uppálagt að beita heilbrigðri skynsemi og hafa "anda leiksins" í huga þegar þeir túlka knattspyrnulögin, sérstaklega þegar málið snýst um að ákveða hvort leikur skuli fara fram og/eða honum vera framhaldið.

Þetta á sérstaklega við um leiki á lægri stigum þar sem ekki er ávallt hægt að túlka lögin strangt. Sem dæmi má nefna, þ.e. ef öryggisástæður kalla ekki á annað, þá ber dómara að láta leik fara fram, eða halda honum áfram, ef:

- eina eða fleiri hornfánastanganna vantar.
- um sé að ræða minniháttar ónákvæmni við merkingu vallarins, s.s. hornbogann, miðjuhringinn o.s.frv.
- markstangirnar/-slárnar séu ekki hvítar að lit.

Í slíkum tilfellum ætti dómariinn, með samþykki beggja liða, að hefja/halda áfram leik og síðan að senda viðkomandi yfirvöldum skýrslu um málið.

Skammstafanir:

- AD = Aðstoðardómari
- AAD = Auka-aðstoðardómari

Textinn sem fylgir skýringarmyndunum er á íslensku, en textinn inni á sjálfum skýringarmyndunum er á ensku.

# Staðsetningar, hreyfingar og samvinna

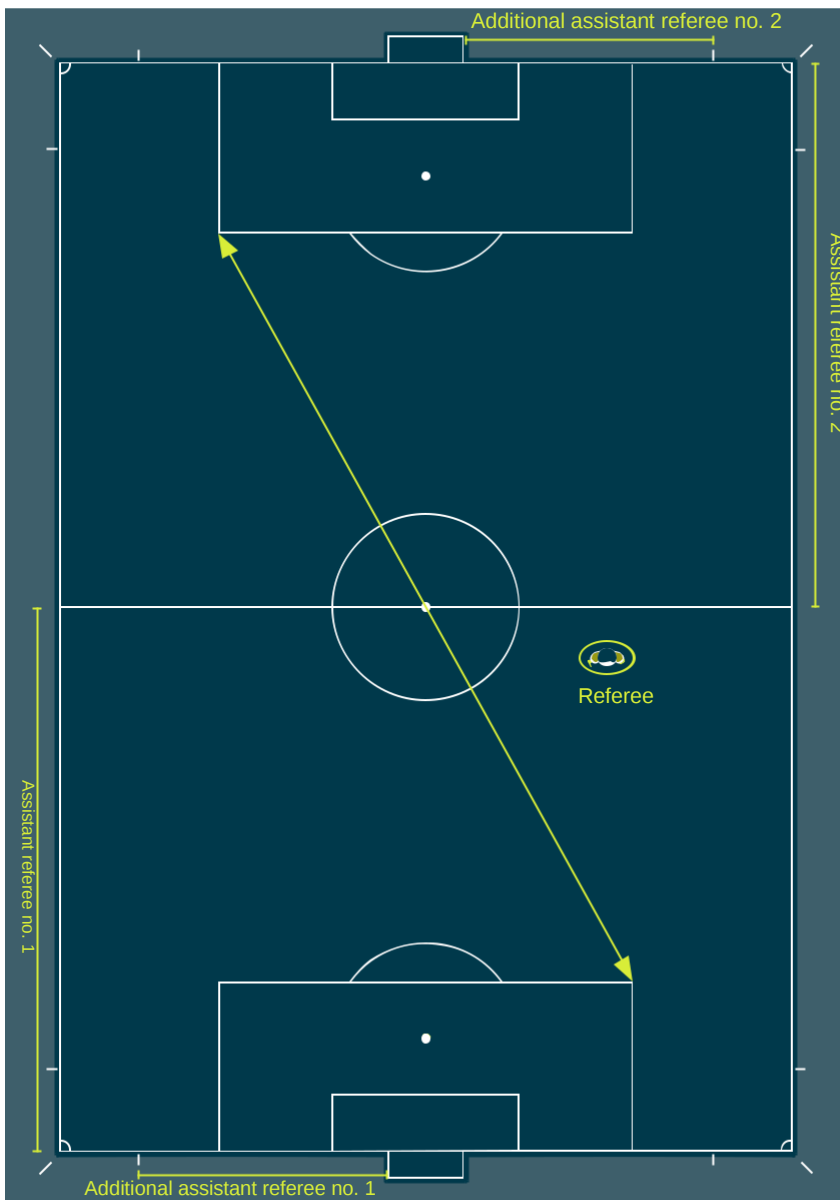
## 1. Almennar staðsetningar og hreyfingar.

Besta staðsetningin er sú sem tryggir að dómariinn geti tekið rétta ákvörðun. Allar ráðleggingar varðandi staðsetningar eru grundvallaðar á líkum og verður því að aðlaga með hliðsjón af sérstökum upplýsingum um liðin, leikmennina og þróun leiksins fram að þeim tíma.

Á myndunum má sjá grundvallarstaðsetningar sem mælt er með að dómariar nýti sér. Tilvísanir í "svæði" eru til þess ætlaðar að leggja áherslu á að sérhverjar þær staðsetningar sem hér er mælt með eigi í raun við þau svæði sem líklegast er að dómariinn geti nýtt sér til þess að hámarka árangur sinn. Svæðin kunna að vera stærri, minni eða annarrar lögunar, allt háð því hverjar kringumstæðurnar eru hverju sinni.

### Ráðleggingar:

- Leikurinn ætti að fara fram milli dómans og aðstoðardómans á vallarhelmingi varnarliðsins.
- Aðstoðardómariinn á vallarhelmingi varnarliðsins ætti ávallt að vera í sjónlínu dómans. Dómariinn ætti að nota vítt skálinukerfi.
- Með því að staðsetja sig utan við leikinn (átakasvæðið) auðveldar dómariinn sér að fylgjast með leiknum og að hafa aðstoðardómaraann á vallarhelmingi varnarliðsins í sjónlínu sinni.
- Dómariinn ætti að halda sig nógu nálægt leiknum (átakasvæðinu) til þess að sjá það sem fram fer, án þess þó að trufla leikinn.
- "Það sem fylgjast þarf með" er ekki alltaf í nálægð boltans. Dómariinn þarf því einnig að beina athygli sinni að:
  - átökum leikmanna fjarri boltanum.
  - mögulegum brotum á svæðinu þangað sem leikurinn (átakasvæðið) stefnir.
  - brotum sem eiga sér stað eftir að boltanum er leikið í burtu.



Staðsetningar aðstoðardómara og auka-aðstoðardómara.

Aðstoðardómararnir skulu staðsetja sig í línu við næstaftasta varnarmann eða boltann, ef hann er nær marklínunni en næstaftasti varnarmaðurinn.

Aðstoðardómararnir skulu ávallt snúa að leikvellingum, jafnvel þó þeir séu á hlaupum. Þeir beiti hliðarskrefum við styttri vegalengdir, en það er sérstaklega mikilvægt við mat á rangstöðu þar sem það tryggir þeim betri sjónlínu.

Auka-aðstoðardómararnir skulu staðsetja sig aftan marklínunnar nema þegar þeir þurfa að færa sig á sjálfa marklínuna til þess að meta mark/ekki mark tilfelli. Auka-aðstoðardómurinum er óheimilt að fara inn á leikvöllinn nema í undantekningartilvikum.



**Goalkeeper**



**Defender**



**Attacker**



**Referee**



**Assistant  
referee**



**Additional  
assistant referee**

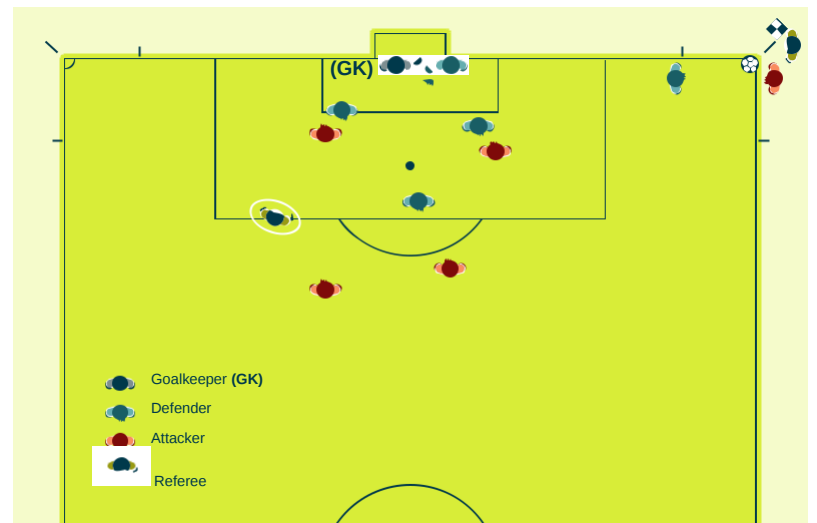
## 2. Staðsetningar og samvinna.

### Samráð

Við ákvörðun agarefsinga getur augnsamband og líft áberandi merkjagjöf aðstoðardómara með hönd sinni til dómara í vissum tilfellum verið fullnægjandi. Þegar dómari þarf hins vegar að ráðfæra sig ítarlega við aðstoðardómara er aðstoðardómaranum heimilt að koma 2 – 3 metra inn á leikvöllinn ef þörf krefur. Í samræðum sínum skulu dómari og aðstoðardómari báðir snúa að leikvöllinum til þess að koma í veg fyrir að aðrir heyri tal þeirra og til þess að fylgjast með leikmönnum og því sem fram fer inni á leikvöllinum.

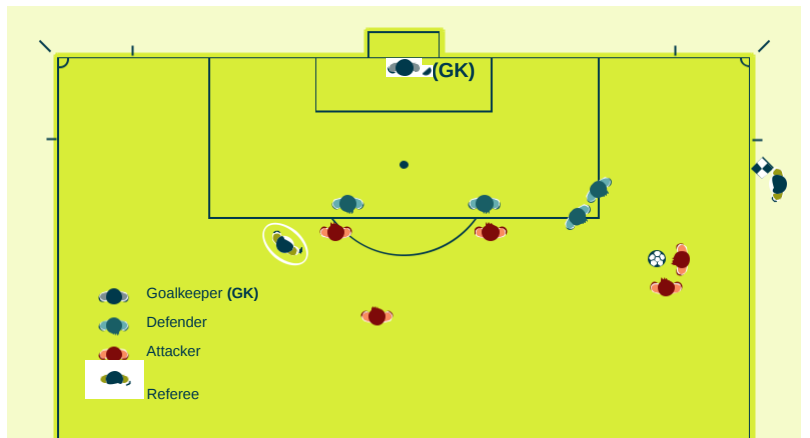
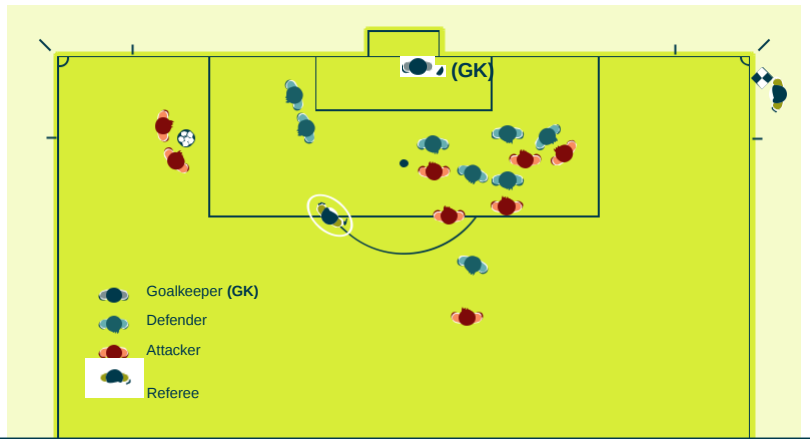
### Hornspyrna

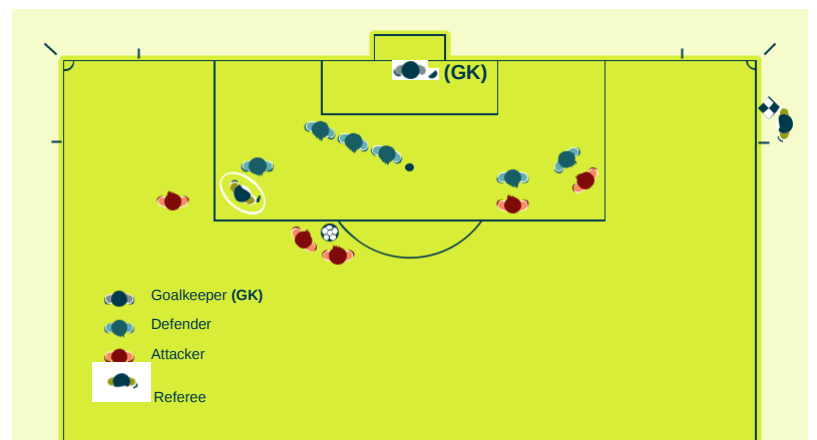
Staðsetning aðstoðardómarans við hornspyrnu skal vera aftan við hornfánann í línu við marklínuna, en hann skal gæta þess að trufla ekki leikmanninn sem tekur hornspyrnuna og jafnframt sjá til þess að boltanum sé réttilega stillt upp innan hornbogans.



## Aukaspyrna

Staðsetning aðstoðardómarans við aukaspyrnu skal vera í línu við næstaftasta varnarmann til þess að fylgjast með rangstöðulínunni. Hann þarf hins vegar að vera reiðubúinn til þess að fylgja boltanum eftir hliðarlínunni alla leið að marklínunni þegar um er að ræða beint skot að marki.



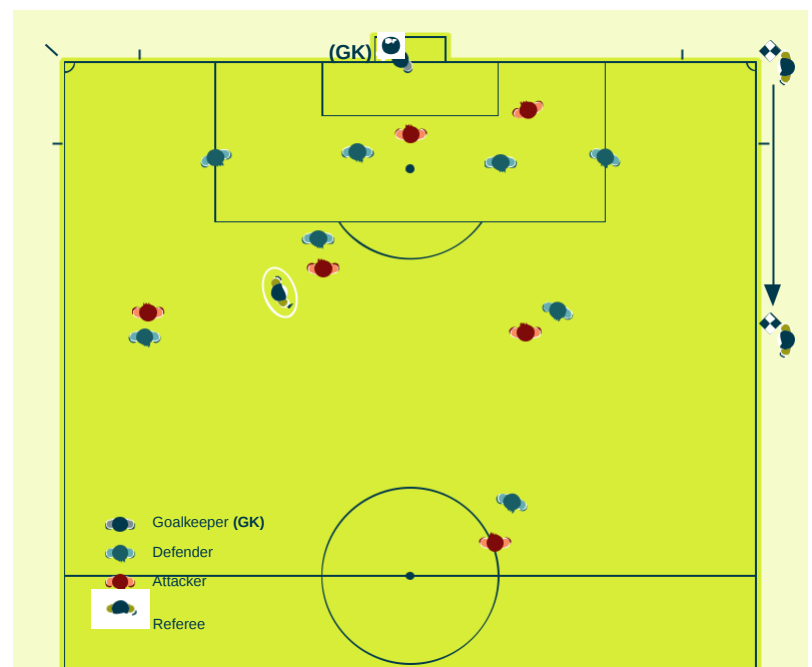


### Mark/ekki mark.

Pegar mark hefur verið skorað og enginn vafi leikur á þeirri ákvörðun skulu dómariinn og aðstoðardómariinn hafa augnsamband og aðstoðardómariinn síðan að taka 25-30 metra snöggan sprett eftir hliðarlínunni í átt að miðlínu án þess að lyfta flaggi sínu.

Pegar mark hefur verið skorað, en boltinn virðist ennþá vera í leik, skal aðstoðardómariinn fyrst lyfta flaggi sínu til þess að ná athygli dómarans og síðan taka venjulegan 25-30 metra sprett eftir hliðarlínunni í átt að miðlínu.

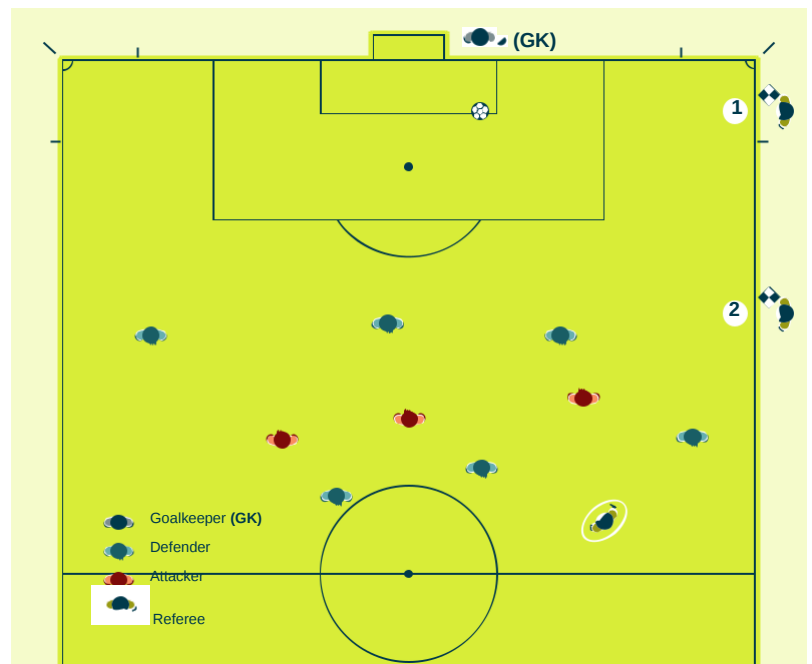
Í þeim tilvikum sem boltinn hefur ekki farið allur yfir marklínnuna og leikur heldur áfram af eðlilegum ástæðum, enda mark ekki verið skorað, skal dómariinn ná augnsambandi við aðstoðardómarann og gefa um það lítt áberandi merki ef þörf krefur.



## Markspyrna.

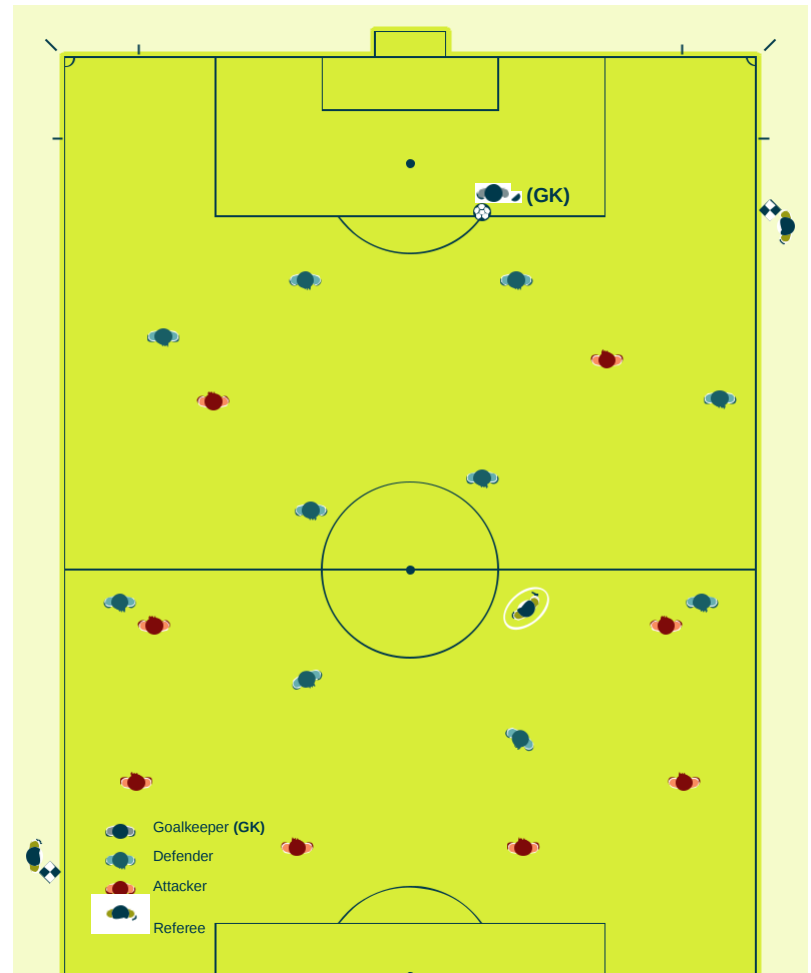
Aðstoðardómarinn skal fyrst aðgæta hvort boltanum sé stillt upp innan markteigs. Ef boltanum er ekki réttilega stillt upp skal aðstoðardómarinn standa kyrr, ná augnsambandi við dómara og lyfta flaggi sínu. Þegar boltanum hefur síðan verið rétt stillt upp innan markteigs skal aðstoðardómarinn taka sér stöðu til þess að fylgjast með rangstöðulínunni.

Ef auka-aðstoðardómari starfar hins vegar við leikinn skal aðstoðardómarinn taka sér stöðu á mörkum vítateigsins og færa sig síðan í rangstöðulínuna og auka-aðstoðardómarinn taka sér stöðu á mótum marklínunnar og markteigsins og fullvissa sig um að boltanum sé stillt upp innan markteigsins. Ef boltanum er ekki rétt stillt upp ber auka-aðstoðardómaranum að vekja athygli dómarans á því.



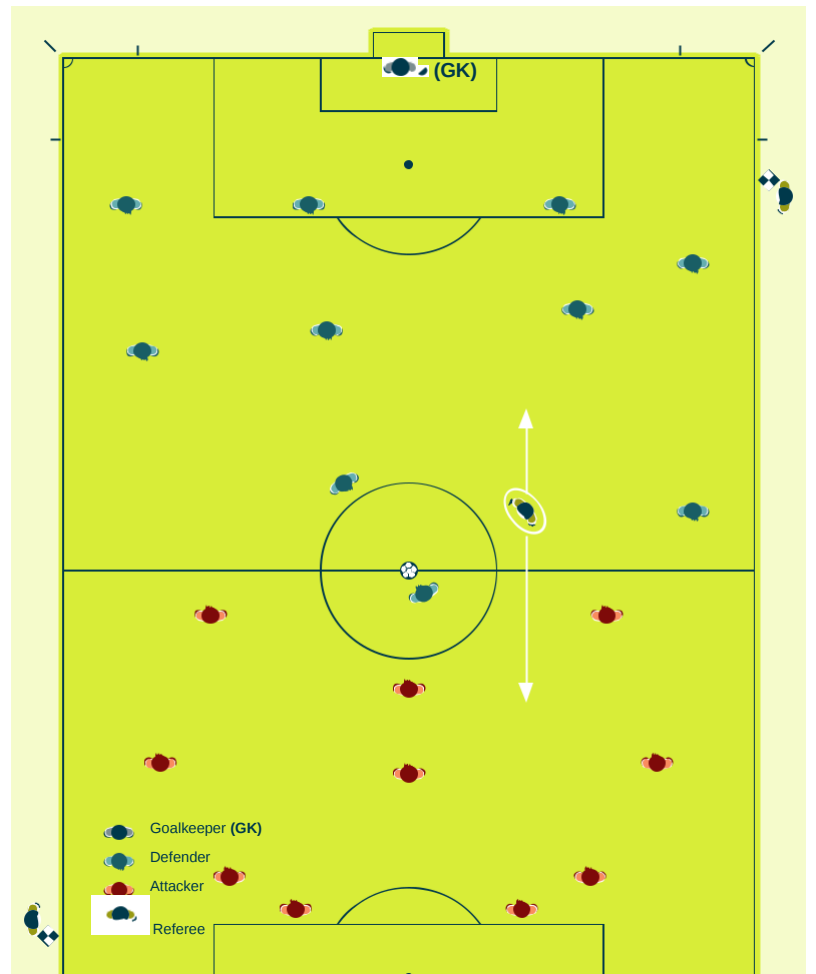
## Markvörður kemur boltanum í leik.

Aðstoðardómariinn skal taka sér stöðu í línu við mörk vítateigsins og aðgæta hvort markvörðurinn snerti boltann með höndum utan vítateigsins. Þegar markvörðurinn hefur síðan komið boltanum í leik skal aðstoðardómariinn taka sér stöðu í rangstöðulínunni.



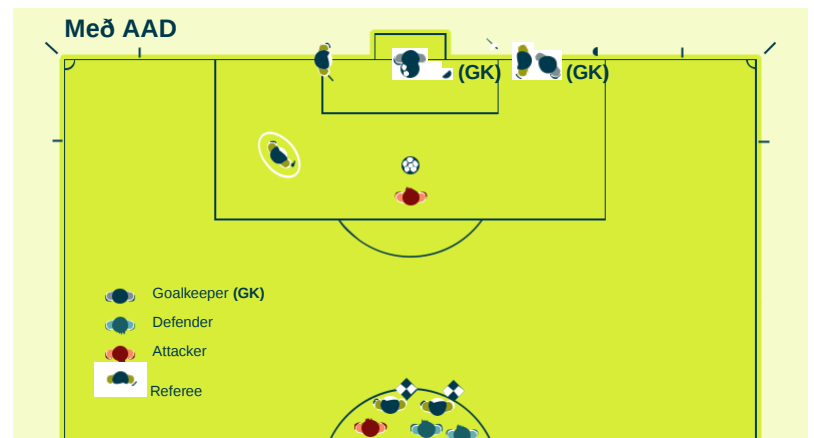
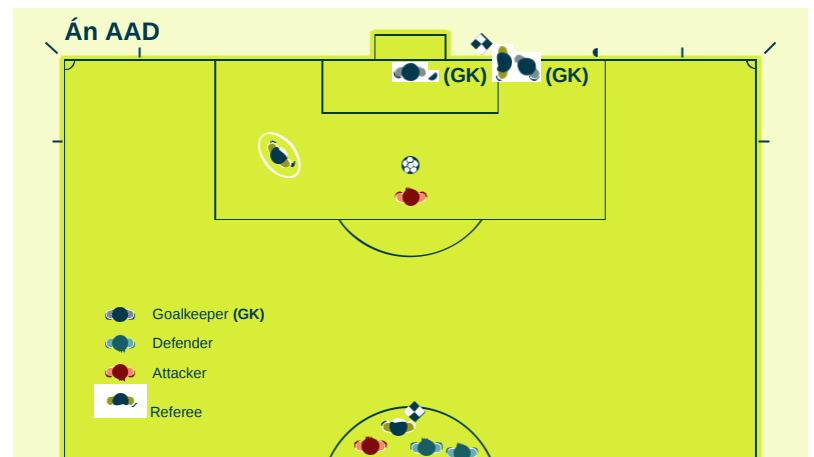
## Upphafsspyrna.

Aðstoðardómararnir skulu staðsetja sig í línu við næstaftasta varnarmanninn.



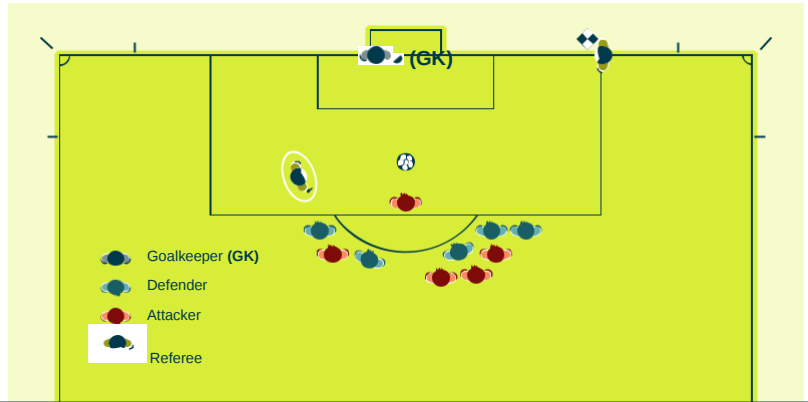
## Vítaspyrnukeppni.

Annar aðstoðardómaranna skal staðsetja sig þar sem markteigslínan kemur saman við marklínuna. Hinn aðstoðardómarinn skal staðsetja sig innan miðjuhringsins til þess að stjórna leikmönnum. Ef aukaaðstoðardómarar starfa hins vegar við leikinn skulu þeir staðsetja sig þar sem markteigslínan kemur saman við marklínuna, annar vinstra megin og hinn hægra megin við markið, en þá skulu báðir aðstoðardómararnir staðsetja sig innan miðjuhringsins, nema þar sem MLT er notuð, en þá þarf aðeins AAD1 að staðsetja sig á marklínunni. AAD2 og AD1 hafa hins vegar eftirlit með leikmönnum inni í miðjuhringnum og AD2 og fjórði dómarinn hafa eftirlit með boðvöngunum.



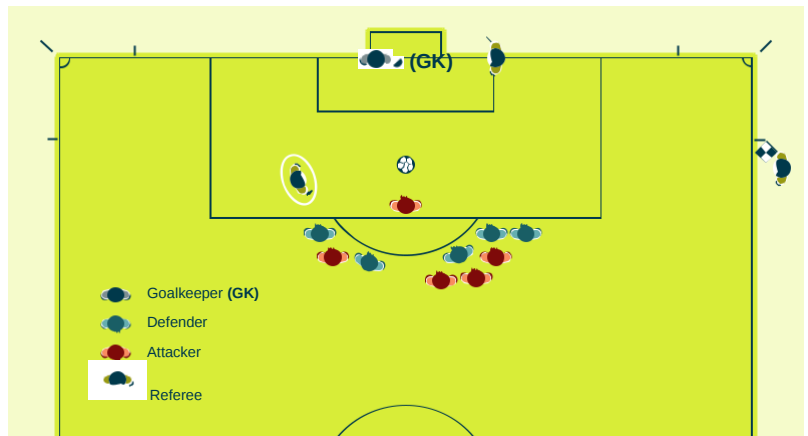
## Vítaspyrna.

Aðstoðardómarinn skal staðsetja sig þar sem vítateigslínan kemur saman við marklínuna.



Þegar notast er við tæknina til þess að meta hvort markvörðurinn “þjófstarti” eða hvort boltinn hafi allur farið inn fyrir marklínuna (t.d. MLT eða VAR kerfið) er mælt með því að aðstoðardómarinn staðsetji sig á hliðarlínunni í línu við vítapunktinn (sem er rangstöðulínan), þar sem með staðsetningu hans á marklinunni skapist hættu á því að hann komist ekki aftur á réttan stað til þess að geta metið rangstöðu ef boltinn endurkastast í leik úr vítaspyrnunni.

Ef auka-aðstoðardómarar starfa hins vegar við leikinn skal aukaaðstoðardómarinn staðsetja sig þar sem markteigslínan kemur saman við marklínuna og aðstoðardómarinn staðsetja sig í línu við vítapunktinn.



### **Hópögrun.**

Þegar hópögranir eiga sér stað er aðstoðardómaranum sem nær er heimilt fara inn á leikvöllinn til að aðstoða dómarann. Hinn aðstoðardómarinn skal fylgjast með og skrá hjá sér upplýsingar um atvikið. Fjórði dómarinn skal halda sig innan eða í námunnda við boðvangana.

### **Tilskilin fjarlægð.**

Þegar aukaspyrna er dæmd nálægt aðstoðardómaranum er honum heimilt að fara inn á leikvöllinn (venjulega að beiðni dómarans) til þess að hjálpa til við að tryggja að varnarmennirnir séu staðsettir 9,15m frá boltanum. Í slíkum tilfellum ber dómaranum að bíða þar til aðstoðardómarinn er kominn aftur í rétta stöðu áður en hann lætur hefja leik að nýju.

### **Leikmannaskipti.**

Ef fjórði dómari er ekki við störf aðstoðardómarinn færa sig að miðlínunni og annast framkvæmd leikmannaskiptanna. Dómarinn hefji ekki leik að nýju fyrr en aðstoðardómarinn er aftur kominn í sína stöðu.

Ef fjórði dómari er við störf er óþarfi fyrir aðstoðardómarann að færa sig að miðlínunni þar sem fjórði dómarinn annast framkvæmd leikmannaskiptanna, nema ef um er að ræða fleiri en eina skiptingu á sama tíma, en þá færir aðstoðardómarinn sig að miðlínunni til þess að aðstoða fjórða dómarann.



# Líkamstjáning, samskipti og notkun flautu

## 1. Dómarar.

### Líkamstjáning

Dómari beitir líkamstjáningu til þess að:

- auðvelda sér stjórnun leiksins.
- sýna vald sitt og sjálfsöryggi.

Líkamstjáning felur ekki í sér útskýringu á ákvörðun.

### Merkjagiöf.

Sjá skýringarmyndir í 5. grein ensku útgáfu laganna.

### Notkun flautu.

Flautunnar er þörf til þess að:

- hefja leik (í fyrr og seinni hálfleik venjulegs leiktíma og framlengingu) og eftir að mark hefur verið skorað.
- stöðva leik til að:
  - dæma aukaspyrnu eða vítaspyrnu.
  - fresta eða aflýsa leik.
  - flauta leikhluta af þegar leiktíminn er liðinn.
- hefja leik að nýju við:
  - aukaspyrnur þegar færa þarf varnarvegg í hæfilega fjarlægð.
  - vítaspyrnur.
- hefja leik að nýju eftir að hann hefur verið stöðvaður vegna:
  - áminninga eða brottvísana.
  - meiðsla.
  - leikmannaskipta.

Flautunnar er EKKI þörf til að:

- stöðva leikinn til að dæma augljósa markspyrnu, hornspyrnu eða innkast.
- hefja leik að nýju eftir markspyrnur, flestar aukaspyrnur, hornspyrnur, innköst eða þegar dómari lætur boltann falla.

Flauta sem notuð er of oft eða að ástæðulausu hefur minni áhrif þegar hennar er virkilega þörf.

Ef dómari vill að leikmennirnir bíði eftir flautu hans áður en hann hefur leik að nýju (t.d. til þess að tryggja að varnarmennirnir færi sig í tilskilda 9,15m fjarlægð) skal hann gefa sóknarmönnunum skýrt til kynna að þeim beri að bíða eftir flautunni.

Ef dómaranum verða á þau mistök að blása óvart í flautu sína og leikur stöðvast, skal leikur hafinn að nýju með því að láta boltann falla.

## Aðstoðardómarar.

### Hljóðmerki.

Hljóðmerkjakerfið telst til viðbótarkerkjagjafar sem einungis er notuð til þess að ná athygli dómarans. Aðstæður þar sem hljóðmerkið getur komið að góðum notum eru m.a:

- við rangstöðu.
- við leikbrot (framin að baki dómarans)
- við innköst, hornspyrnur, markspyrnur eða þegar mark er skorað (tvísýnar ákvarðanir).

### Rafrænn samskiptabúnaður.

Þegar rafrænn samskiptabúnaður er notaður gefur dómariinn aðstoðardómurunum fyrirmæli um við hvaða aðstæður sé við hæfi að nota búnaðinn ásamt, eða í staðinn fyrir, líkamlega merkjagjöf.

## **Flaggtækni.**

Flagg aðstoðardómarans skal ávallt vera dómaranum sýnilegt, óupprúllað og kyrrt á hlaupunum. Þetta þýðir venjulega að halda skuli á flagginu í þeirri hendinni sem nær er dómaranum hverju sinni. Þegar aðstoðardómarinn hyggst gefa merki skal hann stoppa, snúa sér að leikvellingum, ná augnsambandi við dómarann og lyfta flaggi sínu með yfirveguðum hætti (ekki í flýti eða á ýktan hátt). Flaggið á að vera eins og framlenging handleggisins. Aðstoðardómarinn skal lyfta flaggi sínu með þeirri hendinni sem hann mun nota til þess að gefa næsta merki í röðinni. Ef aðstæður breytast og nota þarf hina höndina við næstu merkjagjöf skal aðstoðardómarinn skipta um hönd neðan mittis. Þegar aðstoðardómarinn gefur til kynna að boltinn hafi farið úr leik skal hann halda merki sínu til streitu þangað til dómarinn hefur tekið eftir því.

Ef aðstoðardómarinn gefur merki um brot sem leiðir til brottvísunar og dómarinn sér það ekki strax:

- hafi leikur verið stöðvaður, er heimilt að hefja leik að nýju í samræmi við knattspyrnulögin (aukaspyrna, vítaspyrna o.s.frv.).
- hafi leikur verið hafinn að nýju getur dómarinn engu að síður beitt viðeigandi agarefsingum, en hins vegar ekki refsað fyrir brotið með aukaspyrnu eða vítaspyrnu.

## **Bendingar.**

Almenna reglan er sú að aðstoðardómarar skul ekki gefa nein augljós merki með höndunum. Hins vegar getur lítt áberandi merki í sumum tilfellum veitt dómaranum mikilvægan stuðning. Merkið verður að hafa skýran tilgang og merking þess verði rædd og ákveðin á undirbúningsfundi fyrir leikinn.

## **Merkjagjöf.**

Sjá skýringarmyndir í 6. grein ensku útgáfu laganna.

## **Hornspyrna/markspyrna.**

Þegar boltinn fer allur yfir marklínuna skal AD lyfta flagginu með hægri hendinni (betri sjónlína) til þess að gefa dómaranum til kynna að boltinn sé úr leik og síðan ef hann er:

- nálægt AD - gefa til kynna hvort dæma skuli markspyrnu eða hornspyrnu.
- fjær AD – ná augnsambandi við og fylgja síðan ákvörðun dómarans.

Þegar boltinn fer augljóslega yfir marklínuna er ekki alltaf nauðsynlegt fyrir AD að gefa til kynna að boltinn hafi farið úr leik. Ef ákvörðunin um mark- eða hornspyrnu er augljós er óþarfi fyrir hann að gefa um það merki, sérstaklega ef dómarinn gefur sjálfur um það merki.

## **Leikbrot.**

Aðstoðardómari skal lyfta flaggi sínu og gefa til kynna þegar leikbrot eða óviðeigandi hegðun á sér stað á nærsvæði hans eða þar sem dómariinn sér ekki til. Við allar aðrar kringumstæður skal hann bíða og vera reiðubúinn að gefa sitt álit ef þörf krefur. Í slíkum tilfellum skal AD upplýsa dómara um hvað hann hafi séð og heyrt og hvaða leikmenn hafi komið við sögu.

Áður en aðstoðardómariinn gefur merki um að leikbrot hafi verið framið skal hann ganga úr skugga um að:

- leikbrotið hafi verið framið utan sjónlínu dómarans eða að skyggt hafi verið á sjónlínu hans.
- dómariinn myndi ekki hafa beitt hagnaðarreglunni hefði hann séð leikbrotið.

Þegar leikbrot eða óviðeigandi hegðun á sér stað skal aðstoðardómariinn:

- lyfta flaggi sínu með sömu hendi og hann mun nota til þess að ljúka merkjagjöfinni, en þannig gefur hann dómaranum skýrt til kynna hverjum skuli dæma aukaspyrnuna.
- ná augnsambandi við dómarann.
- veifa flagginu lítillega fram og til baka (enn forðast að beita við það ýktri eða óhóflegri hreyfingu).

Aðstoðardómariinn skal beita "bíða og sjá tækninni" og leyfa leiknum að halda áfram og ekki lyfta flaggi sínu ef það er í hag liðsins sem brotið var á. Í slíkum tilfellum er mjög mikilvægt að aðstoðardómariinn nái augnsambandi við dómarann.

## **Leikbrot innan víttateigs.**

Þegar varnarmaður brýtur af sér innan víttateigs, utan sjónlínu dómarans, sérstaklega ef það á sér stað nálægt aðstoðardómaranum, skal aðstoðardómariinn fyrst ná augnsambandi við dómarann til þess að aðgæta hvar dómariinn er staðsettur og til hvaða ráða hann hefur gripið. Ef dómariinn hefur ekki hafst neitt að skal aðstoðardómariinn lyfta flaggi sínu og nota hljóðmerki og síðan færa sig greinilega niður eftir hliðarlínunni í átt að hornfánanum.

### **Leikbrot utan vítateigs.**

Þegar varnarmaður brýtur af sér utan vítateigs (nálægt útlínum vítateigsins) skal aðstoðardómariinn ná augnsambandi við dómarrann til þess að aðgæta hvar dómariinn er staðsettur og til hvaða ráða hann hefur gripið og lyfta flaggi sínu ef þörf krefur. Í hraðaupphlaupstíflum ætti aðstoðardómariinn að vera fær um að gefa upplýsingar svo sem um hvort leikbrot hafi verið framið eða ekki, hvort leikbrotið hafi átt sér stað innan eða utan vítateigs og til hvaða agarefsinga beri að grípa. Aðstoðardómariinn skal færa sig greinilega eftir hliðarlínunni í átt að miðlínunni til þess að gefa til kynna hvenær/hvar brotið átti sér stað utan vítateigslínunnar.

### **Mark – ekki mark.**

Þegar boltinn hefur augljóslega farið allur yfir marklínuna á milli markstanganna skal aðstoðardómariinn ná augnsambandi við dómarrann án þess að gefa nokkurt viðbótarmerki.

Þegar mark hefur verið skorað, en ekki er augljóst að boltinn hafi farið allur yfir línuna, skal aðstoðardómariinn fyrst lyfta flaggi sínu til þess að ná athygli dómarrans og síðan staðfesta markið.

### **Rangstaða.**

Fyrsta aðgerð aðstoðardómarrans við ákvörðun um refsiverða rangstöðu er að lyfta flaggi sínu (og nota við það hægri höndina, sem tryggir honum betri sjónlínu) og síðan, ef dómari stöðvar leikinn, notar hann flaggið til þess að sýna hvar á vellinum brotið átti sér stað. Sjái dómariinn ekki flagg hans þegar í stað skal aðstoðardómariinn halda því á lofti þar til dómariinn hefur veitt því eftirtekt eða þangað til varnarliðið hefur augljóslega náð valdi á boltanum.

### **Vítaspyrna.**

Ef markvörðurinn fer bersýnilega fram af marklínunni áður en boltanum er spyrrt og kemur í veg fyrir að mark sé skorað skal aðstoðardómariinn gefa brot hans til kynna í samræmi við þau fyrirmæli sem dómariinn hefur gefið honum fyrir leikinn.

### **Leikmannaskipti.**

Þegar aðstoðardómarrann hefur verið tilkynnt (af fjórða dómara eða forráðamanni liðs) að leikmannaskipta sé óskað ber honum að gefa merki um það til dómarrans næst þegar leikur hefur verið stöðvaður.

## Innkast.

Þegar boltinn hefur allur farið út fyrir hliðarlínuna:

- nálægt aðstoðardómaranum - skal hann þegar gefa merki um í hvaða átt innkastið skuli tekið.
- fjær aðstoðardómaranum og ákvörðunin um hver eigi innkastið er augljós - skal hann þegar gefa merki um í hvaða átt innkastið skuli tekið.
- fjær aðstoðardómaranum og aðstoðardómarinn er í vafa um hver eigi innkastið - skal hann lyfta flaggi sínu til þess að láta dómarrann vita að boltinn hafi farið úr leik, ná augnsambandi við dómarrann og síðan fylgja hans merki.

### 3. Auka-aðstoðardómarar.

Auka-aðstoðardómararnir nota rafrænan samskiptabúnað (ekki flögg) við samskipti sín við dómarrann. Ef rafræni samskiptabúnaðurinn bregst nota auka-aðstoðardómararnir rafræna hljóðprikkið. Undir eðlilegum kringumstæðum nota auka-aðstoðardómararnir ekki nein augljós handmerki, en í undantekningatilfellum getur lítt áberandi merki veitt dómarrann mikilvægan stuðning. Merkið verður að hafa skýran tilgang og merking þess verið rædd og ákveðin á undirbúningsfundi fyrir leikinn.

Þegar auka-aðstoðardómarinn hefur fullvissað sig um að boltinn hafi farið allur yfir marklínuna á milli markstanganna ber honum að:

- tilkynna dómarrann strax í gegnum rafræna samskiptabúnaðinn að dæma skuli mark.
- gefa skýrt merki með vinstri hendi hornrétt á marklínuna í átt að miðlínunni (hljóðprikkið á líka að vera í vinstri hendinni). Ekki er þörf á þessu merki þegar boltinn hefur augljóslega farið vel yfir marklínuna.

Það er síðan dómarrann að taka lokaákvörðunina.

# Önnur heilræði

## 1. Hagnaðarreglan.

Dómaranum er heimilt að beita hagnaðarreglunni hvenær sem leikbrot eða önnur brot á lögunum hafa verð framin, en honum ber að hafa eftirfarandi atriði í huga við mat sitt á því hvort beita skuli hagnaði eða stöðva leikinn:

- alvarleika brotsins - ef brotið kallar á brottvísun ber dómaranum að stöðva leikinn strax og vísa leikmanninum út af nema um sé að ræða augljóst tækifæri til þess að skora mark.
- staðsetningu brotsins - þeim mun nær marki mótherjanna, þeim mun árangursríkari getur hagnaðurinn orðið.
- möguleikunum á að komast strax í vænlegt upphlaup.
- "andrúmsloftinu" í leiknum.

## 2. Viðbótarleiktími.

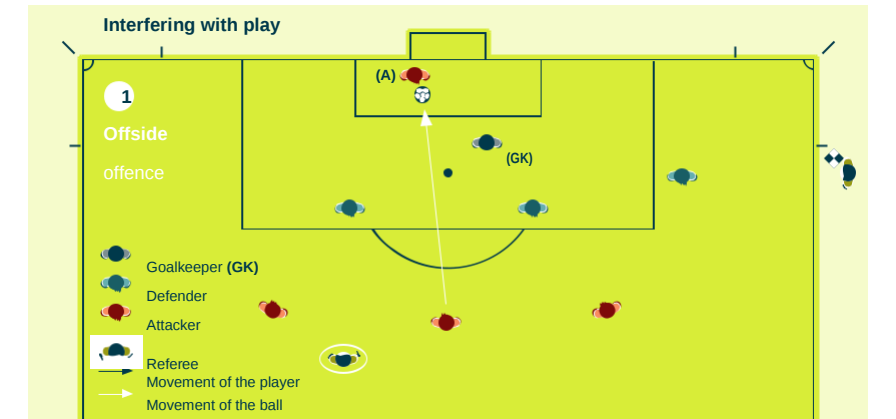
Leikurinn stöðvast oft af eðlilegum orsökum (t.d. innköst, markspyrnur). Einungis skal bæta við leiktíma þegar tafirnar eru óhóflegar.

## 3. Leikmanni haldið.

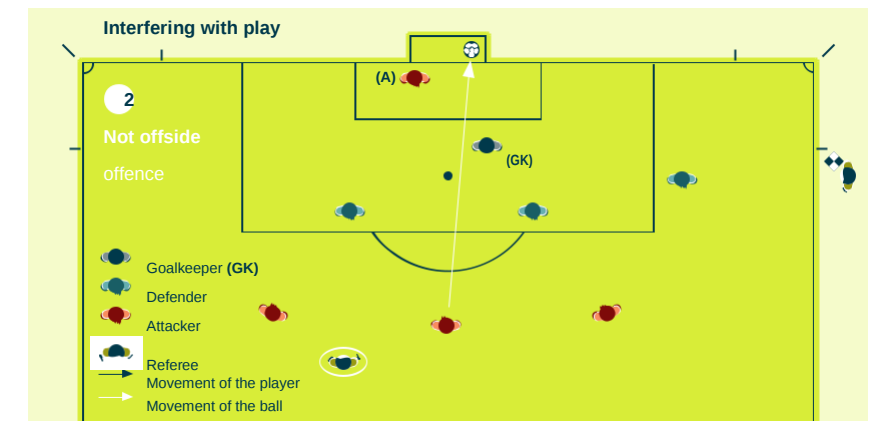
Dómarar eru minntir á að grípa snemma til fyrirbyggjandi aðgerða gagnvart því þegar leikmönnum er haldið, sér í lagi innan vítateigs við töku horn- og aukaspyrna. Til að fyrirbyggja þetta skulu dómarar:

- aðvara alla leikmenn sem halda mótherjum sínum áður en boltinn er kominn í leik.
- áminna leikmanninn ef hann heldur uppteknum hætti áður en boltinn er kominn í leik.
- dæma beina aukaspyrnu eða vítaspyrnu og áminna viðkomandi ef þetta gerist eftir að boltinn er kominn í leik.

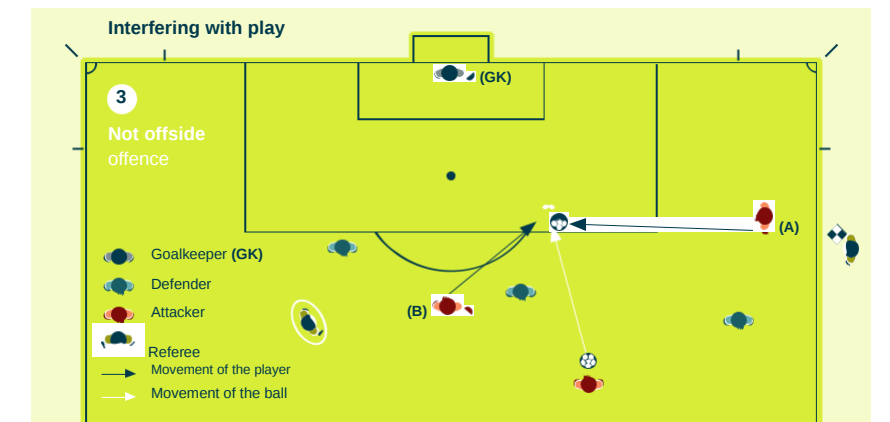
## 4. Rangstaða



Sóknarmaður **í rangstöðu** (A), sem hefur ekki áhrif á mótherja, **snertir boltann**. Aðstoðardómariinn skal lyfta flaggi sínu þegar leikmaðurinn **snertir boltann**.



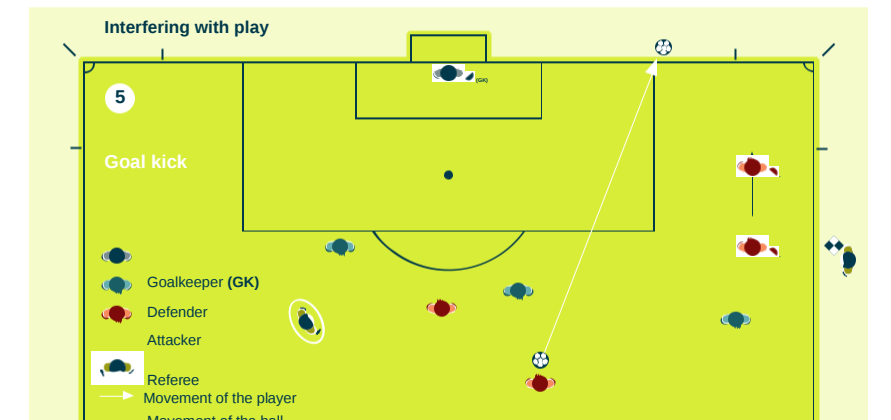
Sóknarmaður **í rangstöðu** (A), sem ekki hefur áhrif á mótherja, **snertir ekki boltann**. Ekki má refsa leikmanninum fyrir rangstöðu þar sem hann snerti ekki boltann.



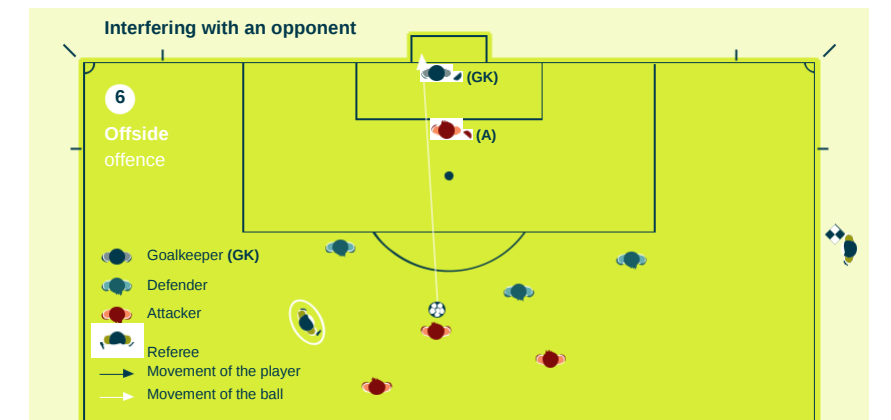
Sóknarmaður í **rangstöðu** (A) hleypur í átt að boltanum og **rétstæður samherji hans** (B) hleypur einnig í átt að boltanum og leikur honum. Ekki má refsa leikmanni (A) fyrir rangstöðu þar sem hann snertir ekki boltann.



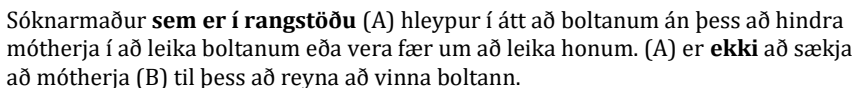
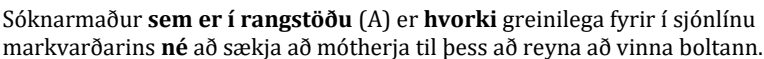
Refsa má leikmanni **sem er í rangstöðu** (A) áður en hann leikur eða snertir boltann ef enginn réttstæður samherji hans á, að mati dómarans, möguleika á því að leika boltanum.

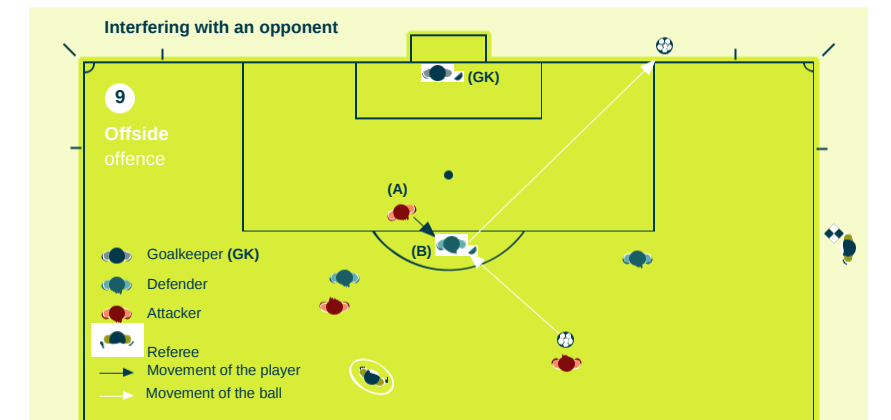


Sóknarmaður **sem er í rangstöðu** (1) hleypur í átt að boltanum og **snertir hann ekki**. Aðstoðardómarinn skal gefa merki um "**markspyrnu**".

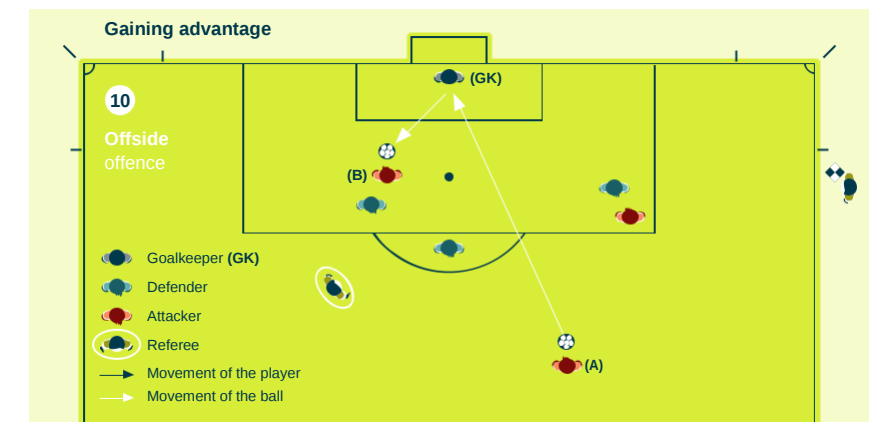


Sóknarmaður **sem er í rangstöðu** (A) er greinilega fyrir sjónlínu markvarðarins. Refsa ber leikmanninum fyrir að hindra mótherja sinn í að leika boltanum eða vera fær um að leika honum.

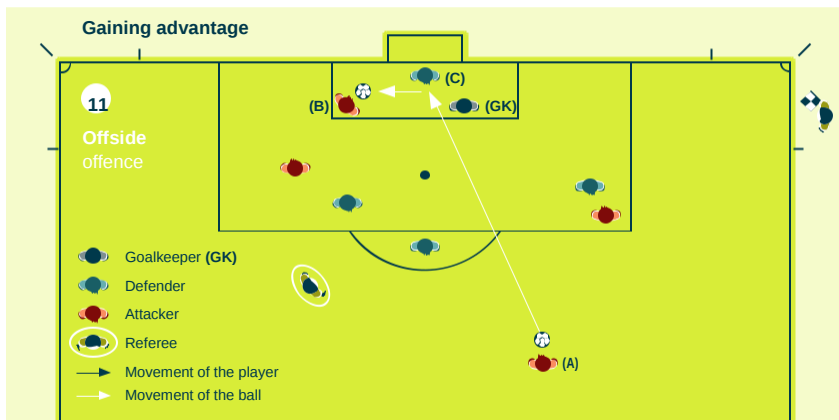




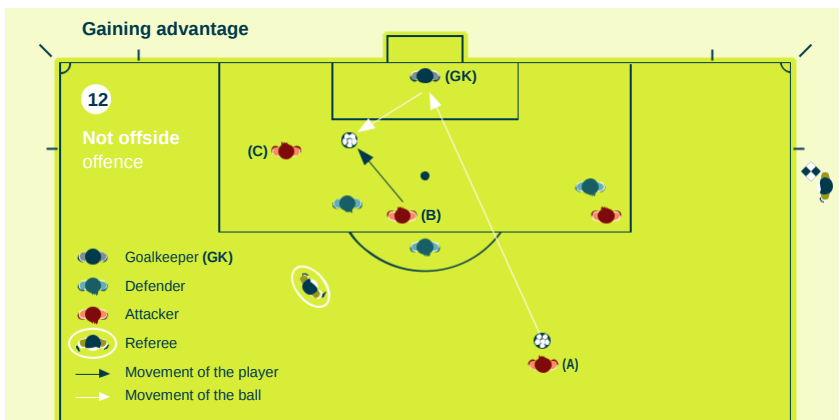
Sóknarmaður **sem er í rangstöðu** (A) hleypur í átt að boltanum og hindrar þannig mótherja (B) í að leika boltanum eða vera fær um að leika honum með því að sækja að honum til að reyna að vinna boltann. (A) sækir að mótherja (B) til þess að reyna að vinna boltann.



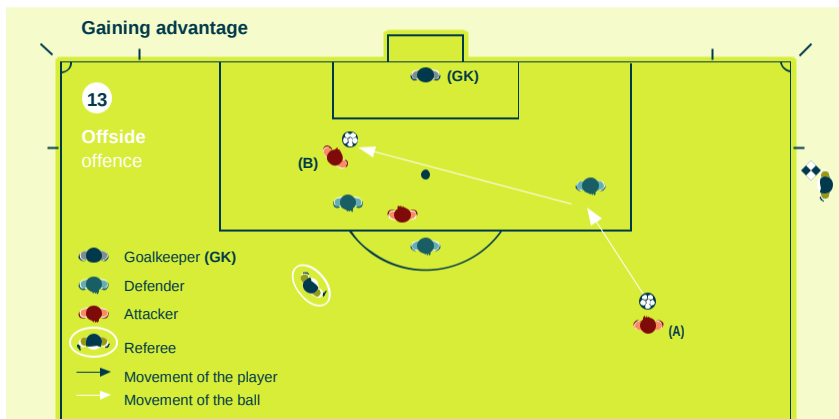
Sóknarmanni (B), **sem er í rangstöðu**, skal refsað fyrir að **leika eða snerta boltann** sem tekur stefnubreytingu til, hrekkur til eða er leikið til hans eftir viljandi björgun markvarðarins, eftir að hafa verið **í rangstöðu** þegar boltinn var síðast snertur eða honum leikið af samherja.



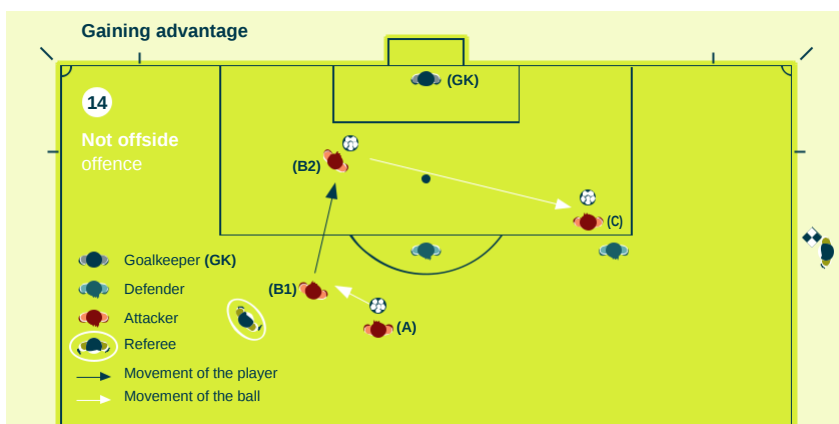
Sóknarmanni **sem er í rangstöðu** (B) er refsað fyrir að **leika eða snerta bolta** sem hrekkur til, tekur stefnubreytingu til eða er leikið til hans eftir viljandi björgun leikmanns varnarliðsins (C) eftir að hafa verið **í rangstöðu** þegar boltinn var síðast snertur eða honum leikið af samherja hans.



Skot samherja (A) að marki hrekkur af markverðinum. Leikmaður (B) er réttstæður og leikur boltanum. (C), **sem er í rangstöðu**, er ekki refsað þar sem hann hagnaðist ekki á þeirri stöðu sinni, enda snertir hann ekki boltann.



Skot samherja (A) hrekkur til sóknarmanns (B) eða tekur stefnubreytingu til hans af mótherja. (B) er refsað fyrir að **leika eða snerta boltann** eftir að hafa áður verið í rangstöðu.



Sóknarmaður (C) **sem er í rangstöðu**, án þess að trufla mótherja, þegar samherji hans (A) sendir boltann á réttstæðan leikmann (B1) sem hleypur í átt að marki mótherjanna og sendir knöttinn (B2) á samherja (C). Ekki ber að refsa sóknarmanni (C) þar sem hann **var réttstæður** á þeirri stundu sem knötturinn var sendur til hans.

## 5. Meiðsli.

Leggja ber höfuðáherslu á öryggi leikmannanna og dómarinn ætti ávallt að auðvelda sjúkrateyminu starf sitt, sérstaklega þegar um er að ræða alvarleg meiðsli og/eða mat á höfuðmeiðslum. Þetta felur m.a. í sér að virða og aðstoða við framkvæmd viðurkenndra samskiptareglna varðandi mat og meðhöndlun á meiðslum.

## 6. Meðhöndlun/mat á meiðslum eftir áminningu eða brottvísun.

Áður varð meiddur leikmaður, sem þurfti aðstoð inni á leikvöllinum, að yfirgefa hann áður en leikur hófst að nýju. Þetta getur verið ósanngjarnt ef það var mótherji hans sem orsakaði meiðslin þar sem brotlega liðið væri þannig fjölmennara er leikur hefst að nýju.

Þessu fyrirkomulagi var hins vegar komið á vegna þess að leikmenn notuðu oft meiðsli á óþróttamannslegan hátt til þess að tefja að leikur gæti hafist að nýju af taktískum ástæðum.

Til þess að fara bil beggja á milli þessara ósanngjörnu aðstæðna ákvað Alþjóðanefndin (IFAB) því að heimila að leikmaður sem meiðist vegna líkamlegs leikbrots mótherja, sem jafnframt hlýtur áminningu eða brottvísun fyrir brot sitt, megi fá stutta skoðun/aðhlynningu inni á leikvöllinum og vera síðan áfram inni á leikvöllinum að meðhöndlun lokinni.

Í grundvallaratriðum ætti töfin ekki að verða lengri en áður þekktist þegar sjúkrateymið fór inn á völlinn til þess að meta meiðslin. Munurinn felst í því að þegar tímabært var orðið fyrir dómarann að biðja sjúkrateymið og leikmanninn um að yfirgefa leikvöllinn þarf leikmaðurinn nú orðið ekki að fylgja þeim af velli.

Til þess að tryggja að meiddi leikmaðurinn notfæri sér ekki, eða lengi, töfina að óþörfu er dómurur ráðlagt að:

- gera sér grein fyrir stöðu leiksins og hugsanlegum taktískum ástæðum fyrir því að leikmenn vilji tefja að leikur hefjist að nýju.
- gera leikmanninum grein fyrir því að ef hann muni þarfnast meðhöndlunar þurfi hún að ganga hratt fyrir sig.
- gefa sjúkrateyminu merki (ekki kalla strax eftir börunum) og, ef mögulegt reynist, minna þá á að þeir skuli flýta sér.

Þegar dómaramanum finnst tímabært að hefja leikinn að nýju þá annað hvort:

- yfirgefur sjúkrateymið leikvöllinn og leikmaðurinn verður áfram inni á vellinum, eða
- leikmaðurinn yfirgefur leikvöllinn með þeim til frekari skoðunar/meðhöndlunar (því kann að vera nauðsyn að gefa merki um börunar).

Sem almenn viðmiðun ætti þetta einungis að tefja að leikur hefjist að nýju um 20-25 sekúndur umfram þann tíma sem allir hefðu annars verið reiðubúnir til þess að hefja leik að nýju, nema þegar um er að ræða alvarleg meiðsli og/eða mat á höfuðmeiðslum.

Dómarinn verður að bæta upp allan þann leiktíma sem fer forgörðum vegna þessarar tafar.