



LEIKREGLUR

Þýðing úr ensku: Guðjón L. Sigurðsson
Kristján Gaukur Kristjánsson

Efnisyfirlit

I. Inngangur	2
Regla 1 – Leikvöllur	3
Regla 2 – Leiktími, lokamerki og stöðvun leiktíma	9
Regla 3 – Bolti	11
Regla 4 – Lið, innáskiptingar, búnaður, meiðsli leikmanna	12
Regla 5 – Markvörður	16
Regla 6 – Markteigur	17
Regla 7 – Leikið með bolta, leikleysa	18
Regla 8 – Brot og ódrengileg hegðun	20
Regla 9 – Skorun	25
Regla 10 – Frumkast	26
Regla 11 – Innkast	28
Regla 12 – Útkast	28
Regla 13 – Aukakast	29
Regla 14 – Vítakast	31
Regla 15 – Almenn fyrirmæli um framkvæmd kasta (frumkast, innkast, útkast, aukakast og vítakast)	32
Regla 16 – Refsingar	35
Regla 17 – Dómarar	38
Regla 18 – Tímavörður og ritari	39
Bendingar	41
II. Skýringar á leikreglum	51
III. Reglur um skiptisvæði	62
IV. Leiðbeiningar og túlkanir	64
V. Leiðbeiningar um leikvelli og mörk	80

I. Inngangur

Leikreglur, Athugasemdir, IHF Bendingar, Skýringar á Leikreglum og Reglur um Skiptisvæði eru allt hlutar af heildarreglunum.

Vinsamlegast athugið einnig meðfylgjandi „Leiðbeiningar og túlkanir“ sem gefa viðbótarleiðbeiningar um beitingu ákveðinna reglna. Bætt verður við „Leiðbeiningar og túlkanir“ ef þarf.

„Leiðbeiningar um leikvelli og mörk“ sem eru hafðar með í reglubókinni til hægðarauka fyrir notendur, eru ekki óaðskiljanlegur hluti heildarreglnanna.

Athugið:

Til einföldunar er í reglunum notað karlkyn orða hvað varðar leikmenn, starfsmenn, dómara og aðra aðila. Reglurnar gilda þó jafnt um karlkyns og kvenkyns þátttakendur, nema hvað varðar reglur um stærð bolta (sjá Reglu [3](#)).

Regla 1

1. Leikvöllur

- 1:1** Leikvöllurinn (sjá myndir [1a](#) og [1b](#)) er 40 metra langur og 20 metra breiður ferhyrningur og skiptist í tvo markteiga (sjá [1:4](#) og [6](#)) og leiksvæði. Langhliðarnar heita hliðarlínur og skammhliðarnar heita marklínur (*milli markstanga*) eða ytri marklínur (*sitt hvoru megin við markið*). Öryggissvæði ætti vera í kringum leikvöllinn, minnst 1 metri á breidd við hliðarlínur og 2 metrar á breidd fyrir aftan marklínur. Leikvelli má ekki breyta í leik öðru liðinu í hag.
- 1:2** Mark (sjá myndir [2a](#) og [2b](#)) er staðsett mitt á milli ytri marklína. Mörk verður að festa tryggilega við gólfið eða vegginn á bak við þau. Innri mál marka eru 2 metrar á hæð og 3 metrar á breidd. Milli markstanga er lárétt þverslá. Bakhlið markstanga skal vera í beinni línu við bakhlið marklínu. Markstangir og þverslá skulu hafa 8 sm ferning í þversnið. Á þeim þremur hliðum sem sýnilegar eru frá vellinum skulu þær málaðar í tveimur andstæðum litum sem skera sig einnig greinilega frá bakgrunninum. Mörkin verða að hafa net sem skal festa þannig að bolti, sem kastað er í markið, verði yfirleitt eftir í markinu.
- 1:3** Allar línur á vellinum tilheyra því leiksvæði sem þær afmarka. Marklínur skulu vera 8 sm breiðar milli markstanga (sjá mynd [2a](#)) en allar aðrar línur skulu vera 5 sm breiðar. Samliggjandi svæði má aðgreina með mismunandi litum í stað lína.
- 1:4** Fyrir framan hvort mark er markteigur (sjá mynd [5](#)). Markteigur er afmarkaður með markteigslínu (6 metra línu) sem er dregin eins og hér segir:
- a) 3ja metra löng lína beint fyrir framan markið; þessi lína er samsíða marklínu og 6 metra frá henni (mælt frá aftari brún marklínu til fremri brúnar markteigslínu);
 - b) tveir fjórðungshringir, hvor með 6 metra radíus (mælt frá aftara innra horni markstanga) sem tengja 3ja metra löngu línuna við ytri marklínur (sjá myndir [1a](#), [1b](#) og [2a](#)).
- 1:5** Aukakastlína (9 metra línan) er strikalína, dregin 3 metrum utan við markteigslínuna. Strik línunnar og bilin milli þeirra skulu vera 15 sm. (sjá myndir [1a](#) og [1b](#)).
- 1:6** Vítakastlína er 1 metra löng lína, beint fyrir framan markið. Hún er samsíða marklínu og sjö metra frá henni (mælt frá aftari brún marklínu til fremri brúnar vítakastlínunnar); (sjá myndir [1a](#) og [1b](#)).
- 1:7** Markvarðarlína (4 metra línan) er 15 sm löng lína, beint fyrir framan markið. Hún er samsíða marklínu og 4 metrum frá henni (mælt frá aftari brún marklínu til fremri brúnar 4 metra línunnar); (sjá myndir [1a](#) og [1b](#)).
- 1:8** Miðlína tengir miðpunkta beggja hliðarlína (sjá myndir [1a](#) og [3](#)).
- 1:9** Hringur með 4 metra þvermáli, svokallað frumkastssvæði, er staðsettur á miðri miðlínunni (sjá mynd [1b](#) og reglu [10:3b](#)).
Frumkastssvæðið getur verið:

- a) svæði í öðrum lit á milli svæðisins og leikvallarins (þvermál 4m).
- b) hringlína.

Athugið:

Skylt er að hafa frumkastssvæði á IHF mótum og í atvinnumannadeildum fullorðinna í handbolta, og valfrjálst hjá álfusamböndum og á öllum öðrum viðburðum sem skipulagðir eru af landssamböndum.

- 1:10** Skiptilína (hluti af hliðarlínunni) fyrir hvort lið, nær frá miðlínu til punkts sem er 4,5 metra frá miðlínu. Endapunktur skiptilínu er sýndur með línu sem er samhliða miðlínu og nær 15 sm inn fyrir hliðarlínu og 15 sm út fyrir hliðarlínu (sjá myndir [1a](#), [1b](#) og [3](#)).

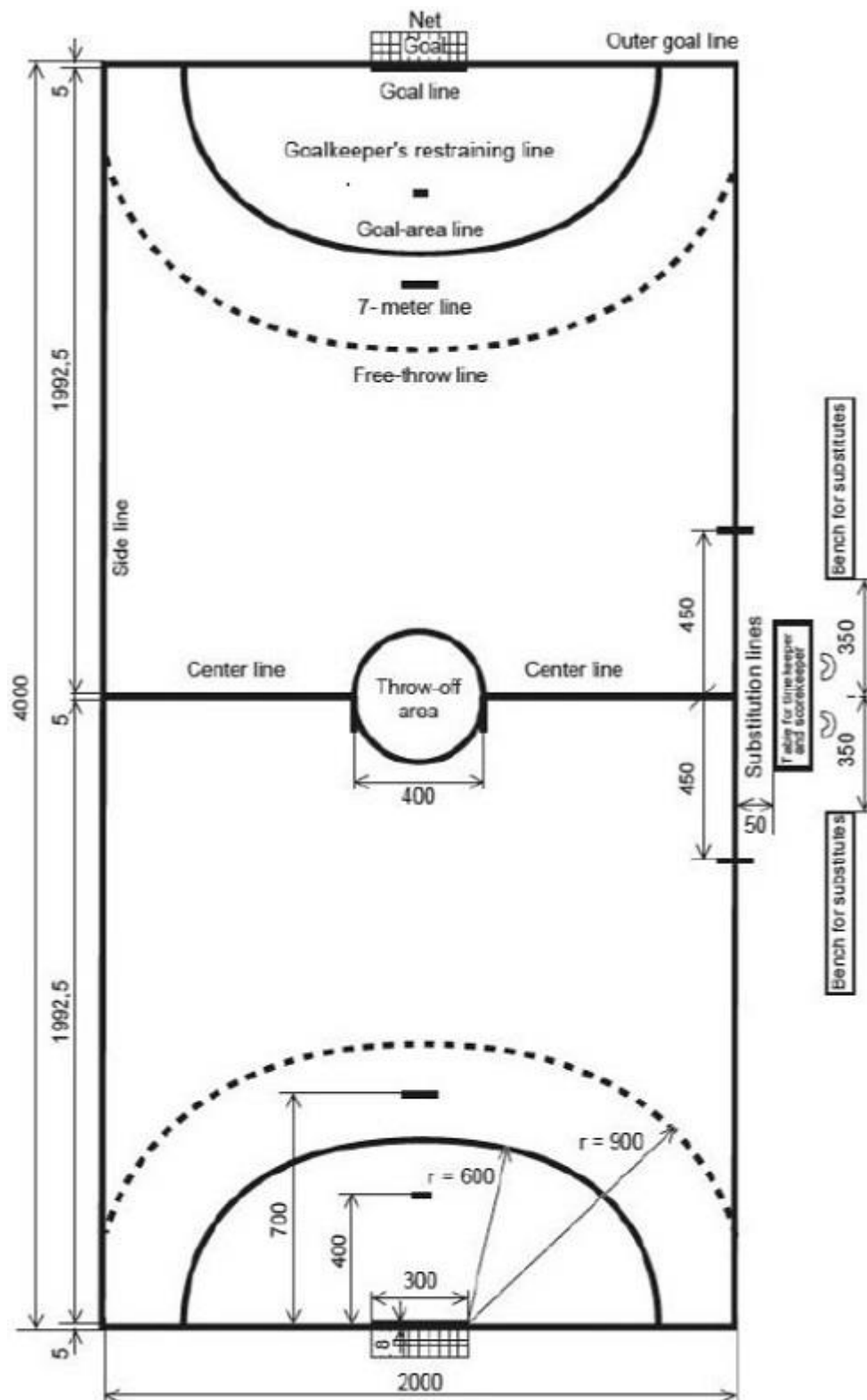
Athugið:

Nánari tæknilegar kröfur til leikvallarins og markanna má finna í [Leiðbeiningar um leikvelli og mörk](#).

(Dimensions indicated in cm)

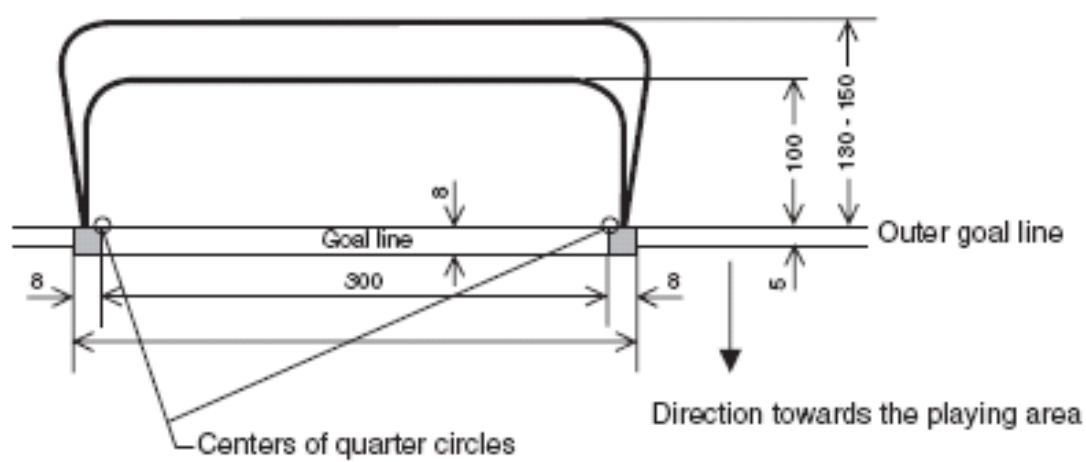
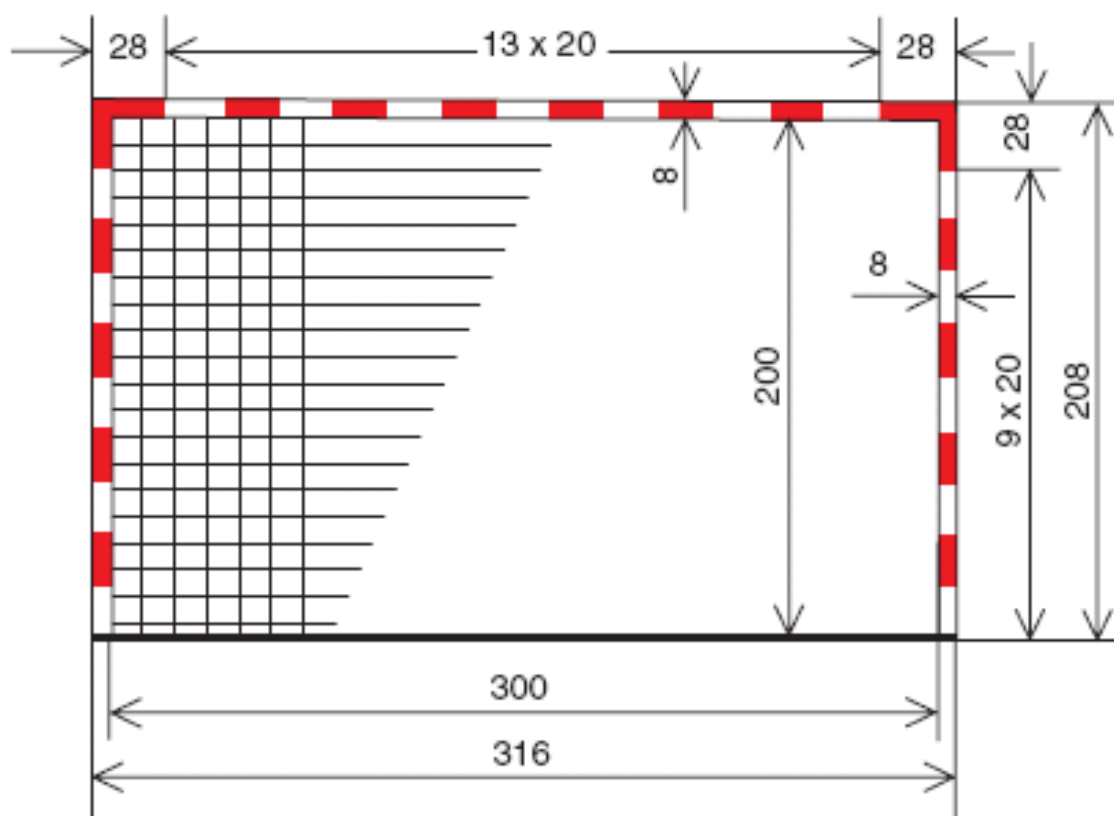


Mynd 1b: Leikvöllur – með frumkastssvæði

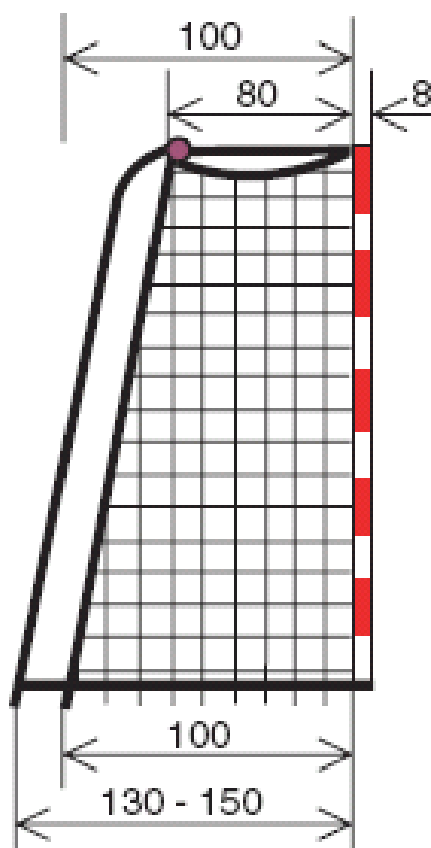


Markteigur: sjá einnig mynd [5](#)

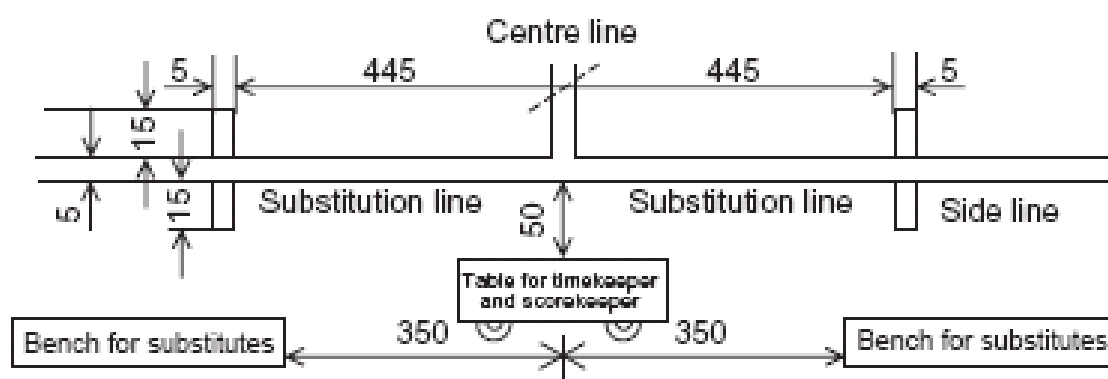
Mynd 2a: Markið



Mynd 2b: Markið - séð frá hlið



Mynd 3: Skiptilínur og skiptisvæði



Borð fyrir tímavörð og ritara og bekkir fyrir skiptileikmenn verða að vera staðsett þannig að ritari/tímavörður sjái skiptilínurnar. Borðið ætti að vera nær hliðarlínu en bekkirnir, en a.m.k. 50 sm frá henni.

Regla 2

2. Leiktími, lokamerki og stöðvun leiktíma

2:1 Venjulegur leiktími fyrir öll lið 16 ára og eldri er 2 * 30 mínútur. Hálfleikshlé er venjulega 10 mínútur.

Venjulegur leiktími fyrir yngri lið er 2 * 25 mínútur í aldursflokki 12-16 ára og 2 * 20 mínútur í aldursflokki 8-12 ára. Í báðum tilvikum er hálfleikshlé venjulega 10 mínútur.

Athugið:

IHF, álfu- og landssambönd mega víkja frá reglum um hálfleikshlé í leikjum á þeirra vegum. Hámarks hálfleikshlé er 15 mínútur.

2:2 Framlenging er leikin, eftir 5 mínútna leikhlé, ef staða er jöfn eftir venjulegan leiktíma og úrslit þurfa að ráðast. Framlenging er 2 * 5 mínútur með 1 mínútu hálfleikshléi.

Ef staðan er jöfn eftir fyrstu framlengingu, tekur við önnur framlenging eftir 5 mínútna leikhlé. Þessi framlenging er einnig 2 * 5 mínútur með 1 mínútu hálfleikshléi.

Ef staðan er enn jöfn skal ákvarða sigurvegara samkvæmt reglum viðkomandi keppni. Ef ákveðið er að nota vítakastkeppni til að úrskurða sigurvegara skal gera það með eftirfarandi hætti.

Athugasemd:

Ef vítaköst eru notuð til að útkljá leiki er leikmönnum sem ekki eru að taka út brottvísun eða eru útilokaðir við lok leiks heimilt að taka þátt (sjá einnig reglu [4:1](#), fjórðu málsgrein). Hvort lið tilnefnir fimm leikmenn. Hver þessara leikmanna kastar einu sinni, til skiptis við mótherja. Liðin þurfa ekki að ákveða röð þeirra fyrir fram. Hver sem er má fara í mark og þeir mega skipta við þá leikmenn sem hafa heimild til þátttöku. Leikmenn mega taka þátt í vítaköstunum bæði sem kastarar og markverðir.

Dómarar ákveða hvort markið skuli notað. Dómarar varpa hlutkesti og það lið sem vinnur hlutkestið ákveður hvort það kastar fyrst eða síðast. Víxla skal kaströð liða ef halda þarf áfram töku kasta eftir að liðin hafa kastað fimm sinnum hvort.

Við framhald kasta skal hvort lið tilnefna aftur fimm kastara. Það mega vera þeir sömu eða hluti þeirra sem töku köstin í fyrstu umferð. Þessi aðferð við að tilnefna fimm kastara heldur áfram eins lengi og þörf er á. Sigurvegarinn er samt sem áður ákveðinn um leið og það munar marki þegar liðin hafa tekið jafn mörg vítaköst.

Hægt er að útiloka leikmenn frá frekari þátttöku í vítaköstum ef um grófa eða endurtekna ódregilega hegðun er að ræða ([16:6e](#)). Ef um er að ræða leikmann sem þegar hefur verið tilnefndur sem einn af fimm kösturum verður liðið að tilnefna annan kastara.

Lokamerki

- 2:3** Leiktími hefst þegar dómari flautar á fyrsta frumkastið. Honum lýkur með lokamerki frá opinberu leikklukkunni eða tímaverði. Ef ekkert slíkt merki kemur, flautar dómari, tímavörður eða eftirlitsmaður til merkis um að leiktíma sé lokið (17:9).

Athugasemd:

Ef að opinber leikklukka með sjálfvirku tímamerki er ekki tiltæk, skal tímavörður nota borðklukku eða skeiðklukku og ljúka leik með lokamerki (18:2, önnur málsgrein).

- 2:4** Brot eða ódregileg hegðun sem á sér stað fyrir eða um leið og flautað er til leiksloka (í hálfleik eða í lok leiks, sem og í framlengingum), skal varða refsingu, jafnvel þótt viðeigandi aukakasti (*sjá reglu 13:1*) eða vítakasti verði ekki komið við fyrir en eftir lokamerkið. Eins verður að endurtaka kast ef lokamerki (fyrir hálfleik eða lok leiks, sem og í framlengingu) hljómar um leið og auka- eða vítakast er framkvæmt eða ef boltinn er í loftinu. Í báðum tilfellum ljúka dómararnir ekki leiknum fyrir en eftir að viðeigandi auka- eða vítakast hefur verið tekið (eða endurtekið) og útkoma þess staðfest.
- 2:5** Um aukaköst sem eru tekin (eða endurtekin) samkvæmt reglu 2:4, gilda ákveðnar takmarkanir um staðsetningu leikmanna og skiptingar. Undantekning frá reglu 4:4 um innáskiptingar er að aðeins má skipta um einn leikmann í sóknarliði; eins má varnarliðið skipta útileikmanni fyrir markvörð ef að liðið leikur án markvarðar þegar lokamerki er gefið. Við brot skal refsa samkvæmt reglu 4:5. Að auki skulu allir samherjar þess er tekur kastið vera í 3ja metra fjarlægð frá honum, auk þess að vera fyrir utan aukakastlínu mótherjanna (13:7, 15:6; *sjá einnig skýringu númer 1*). Staðsetning varnarmanna er tilgreind í reglu 13:8.
- 2:6** Leikmenn og starfsmenn liða geta sætt persónulegum refsingum fyrir brot eða ódregilega hegðun sem á sér stað meðan aukakast eða vítakast er framkvæmt þegar aðstæður eru eins og lýst er í reglum 2:4-5. Brot við framkvæmd slíks kast getur þó ekki leitt til aukakasts handa mótherjunum.
- 2:7** Ef dómarar telja að tímavörður hafi gefið merki um hálfleik eða leikslok of snemma (*gildir einnig í framlengingu*) verða þeir að halda leikmönnum á vellinum og leika út leiktímann. Liðið, sem hafði boltann þegar merkið var gefið of snemma, skal halda honum þegar leikurinn heldur áfram. Hafi boltinn verið úr leik, skal leiknum haldið áfram með kasti sem samsvarar viðkomandi aðstæðum. Hafi boltinn verið í leik, skal leiknum haldið áfram með aukakasti samkvæmt reglu 13:4 a-b. Ef fyrri hluta leiks (*eða framlengingar*) er lokið of seint, skal seinni hlutinn stytur sem því nemur. Ef seinni hluta leiks (*eða framlengingar*) er lokið of seint, eru dómarar ekki lengur í aðstöðu til að breyta neinu þar um.

Stöðvun leiktíma („Time-out“)

- 2:8** Dómararnir ákveða upphaf og lengd leikstöðvunar („time-out“). Skyld er að stöðva leiktíma:
- a) þegar 2ja mínútna brottvísun eða útilokun frá leik er dæmd;
 - b) þegar liði er heimilað liðsleikhlé;

- c) þegar tímavörður eða eftirlitsmaður flautar;
- d) þegar dómarar þurfa að hafa samráð, sbr. reglu [17:7](#).

Leiktími er yfirleitt einnig stöðvaður við aðrar aðstæður, miðað við kringumstæður (sjá skýringu nr. [2](#)).

Brot í stöðvun tímatöku hafa sömu afleiðingar og brot á leiktíma ([16:10](#)).

- 2:9** Að öllu jöfnu ákveða dómarar hvenær stöðva skal leikklukku og setja hana aftur af stað þegar leiktími er stöðvaður. Tímaverði skal tilkynna stöðvun leiktíma með þremur snöggum blástrum í flautuna og bendingu nr. [15](#). Aftur á móti, þegar skylt er að stöðva tíma eftir að leikur hefur verið stöðvaður með flautumerki frá tímaverði eða eftirlitsmanni ([2:8 b-c](#)), skal tímavörður samstundis stöðva leikklukku án þess að bíða eftir merki frá dómurum. Alltaf skal blásið í flautu til merkis um að leikur sé hafinn á ný eftir tímastöðvun ([15:5b](#)).

Athugasemd:

Flautumerki frá tímaverði/eftirlitsmanni stöðvar leikinn. Jafnvel þótt dómarar (og leikmenn) uppgötvi það ekki samstundis að leikurinn hafi verið stöðvaður eru allar aðgerðir á vellinum eftir flautumerkið ómerkar. Þetta þýðir að ef mark var skorað eftir að flautumerkið kom frá borðinu er það ekki gilt. Þetta á einnig við um ákvörðun um kast til handa liði (vítakast, aukakast, innkast, frumkast eða útkast). Leikurinn skal þess í stað hefjast aftur með því kasti sem við á miðað við stöðuna sem var þegar tímavörður/eftirlitsmaður flautaði. (Hafa skal í huga að þetta á einkum við þegar flautað er vegna liðsleikhlés eða rangrar innáskiptingar). Samt sem áður þá eru allar refsingar sem dómarar gefa frá því að flautumerki kemur frá borði og þar til dómarar stöðva leikinn í fullu gildi. Þetta á við óháð tegund brots og óháð þyngd refsingar.

- 2:10** Hvort lið á rétt á einu 1 mínútu liðsleikhléi í hvorum hluta venjulegs leiktíma, en ekki í framlengingu (skýring nr. [3](#)).

Athugið:

IHF, álfu- og landssambönd mega víkja frá reglum um fjölda liðsleikhléa í leikjum á þeirra vegum, og gefa hvoru liði heimild til þess að taka þrjú 1 mínútu liðsleikhlé í hverjum leik (þó ekki í framlengingum) en þó að hámarki tvö liðsleikhlé í hvorum hluta venjulegs leiktíma. (Sjá athugasemd í skýringu nr. [3](#).)

Regla 3

3. Bolti

- 3:1** Boltinn er úr leðri eða gerviefni. Hann skal vera hnöttóttur. Yfirborð hans má ekki vera glansandi eða hált ([17:3](#)).

- 3:2** Eftirfarandi tvær tegundir af handboltum skulu gilda:

a) Spilað með klístri

Stærð bolta (þ.e. ummál og þyngd) fyrir mismunandi aldursflokka, er sem hér segir:

- 58-60 sm og 425-475 gr (IHF stærð 3) fyrir karla og drengi 16 ára og eldri;
- 54-56 sm og 325-375 gr (IHF stærð 2) fyrir konur og stúlkur 14 ára og eldri og drengi 12 til 16 ára;
- 50-52 sm og 290-330 gr (IHF stærð 1) fyrir stúlkur 8 til 14 ára og drengi 8 til 12 ára.

b) Spilað án klísturs

Stærð bolta (þ.e. ummál og þyngd) fyrir mismunandi flokka, er sem hér segir:

- 55,5-57,5 sm og 400-425 gr (IHF stærð 3) fyrir karla og drengi 16 ára og eldri;
- 51,5-53,5 sm og 300-325 gr (IHF stærð 2) fyrir konur og stúlkur 14 ára og eldri og drengi 12 til 16 ára;
- 49-51 sm og 290-315 gr (IHF stærð 1) fyrir stúlkur 8 til 14 ára og drengi 8 til 12 ára.

Athugasemd:

Tæknilegar kröfur til bolta sem notaðir eru í öllum opinberum alþjóðlegum leikjum er að finna í reglum IHF um bolta.

Stærð og þyngd bolta í minni-handbolta er ekki skilgreind í venjulegum leikreglum.

3:3 Í hverjum leik skulu vera a.m.k. tveir boltar tiltækir. Varaboltar skulu ávallt vera til taks við borð tímavarðar í leik. Boltarnir verða að uppfylla kröfur reglna [3:1-2](#).

3:4 Dómarar ákveða hvenær nota skuli varabolta. Í þeim tilfellum skulu dómarar koma varaboltanum í leik sem fyrst til að trufla sem minnst gang leiksins og forðast leikstöðvun.

Regla 4

4. Lið, innáskiptingar, búnaður, meiðsli leikmanna

4:1 Lið skipa allt að 14 leikmenn.

Ekki mega fleiri en 7 leikmenn vera inni á vellinum samtímis. Aðrir leikmenn eru skiptimenn.

Leikmaður sem er auðkenndur sem markvörður, getur hvenær sem er orðið útileikmaður (sjá þó [athugasemd í reglu 8:5](#), önnur málsgrein). Eins getur útileikmaður orðið markvörður hvenær sem er svo framarlega sem hann er auðkenndur sem markvörður (sjá þó [4:4](#) og [4:7](#)).

Ef að lið leikur án markvarðar mega mest 7 útileikmenn vera inni á vellinum á sama tíma (sjá reglur [4:7](#), [6:1](#), [6:2c](#), [6:3](#), [8:7f](#), [14:1a](#)).

Beita skal reglum [4:4-4:7](#) vegna skiptingar markvarðar fyrir útileikmann.

Lið verður að hafa a.m.k. fimm leikmenn á vellinum við upphaf leiks.

Fjöldi leikmanna í liði má auka í allt að 14 hvenær sem er í leiknum, einnig í framlengingu.

Leikurinn getur haldið áfram þótt liðsmönnum fækki í færri en 5 leikmenn á vellinum.

Dómarar ákveða hvort og hvenær stöðva skuli leik endanlega ([17:12](#)).

Athugið:

IHF, álfr- og landssambönd mega víkja frá reglum um fjölda leikmanna í leikjum á þeirra vegum. Samt sem áður má ekki leyfa fleiri en 16 leikmenn.

4:2 Lið má nota allt að fjóra starfsmenn meðan á leik stendur. Ekki má skipta um þessa starfsmenn meðan leikur stendur yfir. Einn þeirra skal auðkenndur sem „ábyrgur liðsfulltrúi“. Aðeins þessi starfsmaður má ávarpa tímavörð/ritara og e.t.v. dómara (sjá þó skýringu nr. 3).

Starfsmaður liðs má almennt ekki fara inn á völlinn meðan á leik stendur. Fyrir brot á þessari reglu skal refsað eins og fyrir ódrengilega hegðun (sjá 8:7-10, 16:1b, 16:3e-g og 16:6c). Leikurinn hefst þá að nýju með aukakasti mótherja (13:1a-b; sjá þó skýringu nr. 7).

„Ábyrgur liðsfulltrúi“ skal tryggja að þegar leikur hefst séu engir aðrir en (hámark 4) skráðir starfsmenn og leikmenn sem hafa rétt til þátttöku (sjá 4:3) á skiptisvæði. Hann er einnig ábyrgur fyrir því að liðið fylgi reglum um skiptisvæði. Brot leiða til persónulegrar refsingar til handa „ábyrgum liðsfulltrúa“ (16:1b, 16:3e og 16:6c).

Athugasemd:

IHF, álfr- og landssambönd mega víkja frá reglum um fjölda starfsmanna í leikjum á þeirra vegum. Samt sem áður má ekki leyfa fleiri en 5 starfsmenn.

4:3 Leikmaður eða starfsmaður liðs hefur rétt til þátttöku ef hann er til staðar við upphaf leiks og er skráður á leikskýrslu.

Leikmenn og starfsmenn sem mæta eftir að leikur er hafinn verða að fá þátttökurétt hjá tímaverði/ritara og verður að færa þá á leikskýrslu.

Leikmaður sem hefur rétt til þátttöku, má að öllu jöfnu koma inn á völlinn um skiptilínu síns liðs hvenær sem er (sjá þó 4:4 og 4:6).

„Ábyrgur liðsfulltrúi“ skal tryggja að engir aðrir en þeir sem hafa rétt til þátttöku komi inn á völlinn. Við brot skal refsa „ábyrgum liðsfulltrúa“ fyrir ódrengilega hegðun (13:1a-b, 16:1b, 16:3d og 16:6c; sjá þó skýringu númer 7).

Innáskiptingar

4:4 Skiptimenn mega koma inn á hvenær sem er og endurtekið (sjá þó reglu 2:5 og reglu 4:11) án þess að tímaverði/ritara sé gert viðvart svo fremi að þeir leikmenn, sem þeir koma í staðinn fyrir, hafi þegar yfirgefið völlinn (4:5).

Leikmenn skulu ávallt yfirgefa og koma inn á völlinn um skiptilínu eigin liðs (4:5). Þessar kröfur eiga einnig við um markvarðaskipti (sjá einnig 4:7 og 14:10).

Reglur um skiptisvæði eru einnig í gildi við leikstöðvun (nema í liðsleikhléi „team time-out“).

Athugasemd:

Tilgangurinn með skiptilínuhugtakinu er að tryggja sanngjarnar og réttar innáskiptingar. Hún er ekki til þess ætluð að veita refsingar við aðrar aðstæður þar sem leikmaður fer yfir hliðarlínu eða ytri marklínu á meinlausan hátt án þess að reyna að hafa hag af því (til dæmis til að ná í vatn eða handklæði á bekknum rétt hjá skiptilínunni eða yfirgefa völlinn á drengilegan hátt við brottvísun og fer yfir hliðarlínu á bekkinn en rétt utan 15 sm línunnar). Taktíska eða ólöglega notkun svæðis utan vallar er fjallað sérstaklega um í reglu [7:10](#).

4:5 Röng skipting varðar 2ja mínútna brottvísun viðkomandi leikmanns. Ef fleiri en einn leikmaður sama liðs gerast sekir um ranga skiptingu við sömu aðstæður, skal aðeins refsa fyrsta leikmanninum sem brotlegur er. Leikurinn skal hafinn á ný með aukakasti mótherja ([13:1a-b](#); sjá þó skýringu númer [7](#)).

4:6 Ef aukaleikmaður kemur inn á völlinn án skiptingar, eða ef leikmaður hefur ólögleg afskipti af leiknum frá skiptisvæðinu, skal hann sæta 2ja mínútna brottvísun. Þannig skal leikmönnum liðsins fækka um einn á vellinum næstu tvær mínútur (að því viðbættu að aukaleikmaðurinn sem kom inn á verður að yfirgefa völlinn).

Ef leikmaður kemur inn á völlinn meðan hann er að taka út 2ja mínútna brottvísun, skal hann sæta viðbótar 2ja mínútna brottvísun. Þessi brottvísun hefst tafarlaust og verður því að fækka um einn mann í viðbót í liði hans þann tíma sem fyrri og seinni brottvísun skarast.

Í báðum tilfellum hefst leikurinn að nýju með aukakasti mótherja ([13:1a-b](#); sjá þó skýringu númer [7](#)).

Búnaður

4:7 Allir útileikmenn liðs skulu vera í eins búningum. Litasamsetningu og hönnun búninga beggja liða skal vera auðvelt að greina í sundur. Allir leikmenn liðs sem notaðir eru í stöðu markvarðar skulu vera í sama lit, lit sem aðgreinir þá frá útileikmönnum beggja liða og markvörðum mótherja ([17:3](#)).

4:8 Leikmenn skulu vera með sýnileg númer sem eru minnst 20 sm há á baki treyju og minnst 10 sm há að framanverðu. Nota skal númer frá 1 til 99. Leikmaður sem tekur bæði stöðu útileikmanns og markvarðar skal nota sama númer í báðum tilvikum. Litur númera skal skera sig greinilega frá lit og hönnun treyju.

4:9 Leikmenn skulu vera í íþróttaskóm. Það er óheimilt að vera með hluti sem geta skaðað leikmenn eða veita leikmönnum óeðlilegt forskot. Hér er átt við til dæmis höfuðvörn, andlitsgrímur, hanska, armbönd, armbandsúr, hringa, sýnilega gatalokka, hálsfestar eða keðjur, eyrnalokka, gleraugu án öryggisbanda eða með stífum umgjörðum og alla aðra hluti sem gætu verið hættulegir ([17:3](#)).

Leikmenn sem standast ekki þessar kröfur fá ekki að taka þátt fyrr en þeir hafa lagfært það sem við á.

Það má leyfa slétta hringa, litla eyrnalokka og sýnilega gatalokka ef límt er yfir þá þannig að þeir séu ekki álitnir hættulegir leikmönnum. Ennisbönd, höfuðklútar og fyrirliðabönd eru leyfð ef þau eru úr mjúku teygjuefni.

Ábyrgur liðsfulltrúi staðfestir með því að undirrita leikskýrsluna / leikmannaskráninguna áður en leikur hefst að allir leikmenn séu rétt útbúnir. Ef að dómara taka eftir röngum búnaði eftir að leikur hefst (*samkvæmt reglu 4:9*), skal refsa ábyrgum liðsfulltrúa stighækkandi og viðkomandi leikmaður skal yfirgefa leikvöllinn þar til hann hefur lagfært það sem við á.

Ef að lið hefur einhverjar efasemdir um búnað, skal ábyrgur liðsfulltrúi hafa samband við dómara eða eftirlitsmann fyrir upphaf leiks (*sjá einnig „Leiðbeiningar og túlkanir“, viðauka 2*).

Meiðsli leikmanna

- 4:10** Ef leikmanni blæðir eða blóð er á líkama hans eða búningi skal hann samstundis fara af velli af sjálfsdáðum (með venjulegri skiptingu) til að láta stöðva blæðinguna, búa um sárið og láta hreinsa líkama og búning. Leikmaður má ekki koma aftur inn á völlinn fyrr en þessu er lokið.

Leikmaður sem hlítir ekki fyrir mælum dómara að þessu leyti er sekur um ódregilega hegðun (*8:7, 16:1b og 16:3d*).

- 4:11** Við meiðsli mega dómara heimila (*með bendingum nr. 15 og 16*) tveimur aðilum sem hafa rétt til þátttöku (*sjá 4:3*) að koma inn á völlinn þegar tíminn hefur verið stöðvaður, í þeim eina tilgangi að aðstoða meiddan leikmann í liði sínu.

Eftir að hafa fengið lækni aðstoð inni á leikvöllinum verður leikmaðurinn að yfirgefa völlinn strax. Hann má ekki koma aftur inn á völlinn fyrr en að lokinni þriðju sókn liðs síns (*framkvæmd og undantekningar, sjá skýringu nr. 8*).

Óháð töldum fjölda sókna má leikmaðurinn koma aftur inn á völlinn þegar leik er haldið áfram að loknu leikhlutahléi. Ef að leikmaðurinn kemur of snemma inn á völlinn skal refsa honum samkvæmt reglum *4:4-4:6*.

Athugið:

Einungis landssambönd mega víkja frá ákvæðum reglu 4:11, annarrar málsgreinar, í yngri flokkum.

Ef að fleiri aðilar koma inn á völlinn eftir að tveir aðilar hafa þegar komið inn á, þar með taldir aðilar frá mótherjunum, skal refsa fyrir það eins og um ólöglega innkomu væri að ræða, ef um leikmann er að ræða þá samkvæmt reglum *4:6* og *16:3a*, og ef um starfsmann er að ræða þá samkvæmt reglum *4:2, 16:1b, 16:3d og 16:6c*. Ef að aðili, sem fær leyfi til þess að koma inn á völlinn samkvæmt reglu *4:11*, fyrstu málsgrein, fer að gefa fyrir mæli til leikmanna eða skiptir sér af mótherjum eða dómurum o.s.frv., í stað þess að sinna meiddum leikmanni, þá er hann sekur um ódregilega hegðun (*16:1b, 16:3d og 16:6c*).

Regla 5

5. Markvörður

Markvörðurinn *má*:

- 5:1 snerta boltann með hvaða líkamshluta sem er í varnarskyni innan markteigs;
- 5:2 hreyfa sig með boltann innan markteigs án þess að sæta þeim hömlum sem gilda um útileikmenn ([7:2-4](#), [7:7](#)); markvörðurinn má þó ekki tefja framkvæmd útkasts ([6:4-5](#), [12:2](#) og [15:5b](#));
- 5:3 yfirgefa markteig án boltans og taka þátt í leik á leiksvæði; hann lýtur þá þeim reglum sem gilda um útileikmenn á leiksvæði (*fyrir utan aðstæður eins og lýst er í [athugasemd í reglu 8:5](#), annarri málsgrein*). Markvörðurinn er talinn hafa yfirgefið markteig um leið og einhver hluti líkama hans snertir gólfið utan markteigslínu.
- 5:4 yfirgefa markteiginn með boltann og leika honum á leiksvæðinu, hafi hann ekki náð valdi á honum.

Markvörðurinn *má ekki*:

- 5:5 stofna mótherja í hættu þegar hann bregst til varnar ([8:3](#), [8:5](#), [8:5 athugasemd](#), [13:1b](#));
- 5:6 yfirgefa markteig þegar hann hefur vald á boltanum; þetta leiðir til aukakasts (*samkvæmt [6:1](#), [13:1a](#) og [15:7](#), þriðju málsgrein*), ef að dómarnir hafa flautað á útkast; annars skal útkastið endurtekið ([15:7](#), önnur málsgrein); sjá samt sem áður túlkun á hagnaðarreglu í [15:7](#), ef markvörður tapar boltanum utan markteigs eftir að hafa farið yfir markteigslínuna með boltann í hendinni;
- 5:7 snerta boltann þegar hann er kyrr eða rúllar á gólfinu utan markteigs, meðan hann er innan markteigs ([6:1](#), [13:1a](#));
- 5:8 taka boltann inn í markteig þegar hann er kyrr eða rúllar á gólfinu utan markteigs ([6:1](#), [13:1a](#));
- 5:9 fara með boltann af leiksvæði inn í markteig ([6:1](#), [13:1a](#));
- 5:10 snerta boltann með fæti eða fótlegg neðan hnés, þegar boltinn er á leið í átt að leiksvæði ([13:1a](#));
- 5:11 fara yfir markvarðarlínuna (4 metra línuna) eða sem samsvarar henni hvorum megin, áður en boltinn hefur yfirgefið hönd mótherjans sem er að framkvæma vítakast ([14:9](#)).

Athugasemd:

Svo fremi að markvörðurinn hafi annan fótinn á gólfinu á eða fyrir aftan markvarðarlínu (4 metra línuna) má hann hreyfa hinn fótinn eða hvaða líkamshluta sem er út fyrir línuna í loftinu.

Regla 6

6. Markteigur

- 6:1** Einungis markvörður má koma inn í markteig (*sjá þó 6:3*). Það telst farið inn í markteig, sem markteigslína tilheyrir einnig, þegar útileikmaður snertir hann með einhverjum líkamshluta.
- 6:2** Þegar útileikmaður fer inn í markteig skal dæma sem hér segir:
- a) útkast, þegar sóknarleikmaður fer inn í markteig og er með boltann eða fer inn í markteig án bolta en hefur hag af því (*12:1*);
 - b) aukakast, þegar varnarleikmaður fer inn í markteig og hefur hag af því án þess þó að spilla upplögðu markfæri (*13:1b*; *sjá einnig 8:7f*);
 - c) vítakast, þegar varnarleikmaður fer inn í markteig og spillir með því upplögðu markfæri (*14:1a*).
Með tilliti til þessarar reglu þá er hugmyndin „að fara inn í markteig“ ekki sú að rétt snerta markteigslínuna, heldur sú að stíga greinilega inn í markteiginn.
- 6:3** Ekki skal refsað fyrir að fara inn í markteig þegar:
- a) leikmaður fer inn í markteig eftir að hafa leikið boltanum, svo fremi sem það skapar ekki óhagræði fyrir mótherja;
 - b) leikmaður annars hvors liðsins fer inn í markteig án boltans og hefur ekki hag af því.
- 6:4** Boltinn telst „ekki í leik“ þegar markvörður hefur stjórn á honum innan markteigs (*12:1*). Boltanum skal komið í leik aftur með útkasti (*12:2*).
- 6:5** Boltinn telst enn í leik þegar hann rúllar á gólfinu innan markteigs. Lið markvarðarins hefur vald á honum og aðeins markvörðurinn má snerta hann. Markvörðurinn má taka hann upp, og telst þá boltinn úr leik, og koma honum svo aftur í leik samkvæmt reglum 6:4 og 12:1-2 (*sjá þó 6:7b*). Dæma skal aukakast (*13:1a*) ef samherjar markvarðarins snerta boltann á meðan hann rúllar (*sjá þó 14:1a í tengslum við skýringu 6c*) og leikurinn heldur áfram með útkasti (*12:1 (iii)*) ef að mótherji snertir hann.
- Boltinn er úr leik um leið og hann liggur á gólfinu innan markteigs (*12:1 (ii)*). Lið markvarðarins hefur vald á honum og aðeins markvörðurinn má snerta hann. Markvörðurinn skal koma honum aftur í leik samkvæmt 6:4 og 12:2 (*sjá þó 6:7b*). Útkastið stendur þó að einhver annar af leikmönnum beggja liða snerti boltann (*12:1 önnur málsgrein, 13:3*).
- Það er leyfilegt að snerta boltann þegar hann er á lofti yfir markteig, svo fremi sem það sé í samræmi við reglur 7:1 og 7:8.
- 6:6** Leik skal haldið áfram (*með útkasti samkvæmt reglu 6:4-5*) ef leikmaður varnarliðs snertir boltann í varnarskyni og markvörður nær boltanum eða boltinn stöðvast innan markteigs.
- 6:7** Ef leikmaður leikur boltanum inn í eigin markteig skal dæma sem hér segir:
- a) mark ef boltinn fer í markið;
 - b) aukakast ef boltinn stöðvast í markteignum, eða ef markvörðurinn snertir boltann og hann fer ekki í markið (*13:1a-b*);

- c) innkast ef boltinn fer út fyrir ytri marklínu ([11:1](#));
- d) leikur heldur áfram ef boltinn fer í gegnum markteiginn og aftur inn á leiksvæðið án þess að markvörður snerti hann.

6:8 Bolti sem kemur til baka frá markteig út á leiksvæðið er áfram í leik.

Regla 7

7. Leikið með bolta, leikleysa

Leikið með boltann

Það er **heimilt** að:

- 7:1** kasta, grípa, stöðva, ýta eða slá boltann með höndum (opnum eða krepptum), handleggjum, höfði, búk, lærum og hnjám;
- 7:2** halda á boltanum í að hámarki 3 sekúndur, einnig þegar hann liggur á gólfinu ([13:1a](#));
- 7:3** taka að hámarki 3 skref með boltann ([13:1a](#)); eitt skref telst tekið þegar:
 - a) leikmaður sem stendur í báða fætur lyftir öðrum fæti og setur hann niður, eða hreyfir annan fótinn milli staða.
 - b) leikmaður snertir gólfið með aðeins öðrum fæti, grípur boltann og stígur síðan niður hinum fætinum.
 - c) leikmaður kemur niður á aðeins annan fótinn eftir stökk, og hoppar þá á sama fæti eða snertir gólfið með hinum fætinum.
 - d) leikmaður snertir gólfið með báðum fótum samtímis eftir stökk og lyftir síðan öðrum fæti og setur hann niður aftur, eða færir annan fótinn milli staða.

Athugasemd:

Ef annar fóturinn er færður úr stað og hinn fóturinn er dreginn á eftir, þá er aðeins um eitt skref að ræða.

Það er í samræmi við reglur ef að leikmaður með boltann fellur í gólfið, rennur og stendur síðan upp og leikur boltanum. Það sama á við ef að leikmaður kastar sér niður á eftir bolta, nær valdi á honum og stendur upp til að leika honum.

- 7:4** meðan staðið er eða hlaupið:
 - a) stinga boltanum niður einu sinni og grípa hann aftur með annarri hendi eða báðum;
 - b) stinga boltanum niður endurtekið með annarri hendi (rekja) og svo grípa hann eða taka hann upp aftur með annarri hendi eða báðum;
 - c) rúlla boltanum endurtekið á gólfinu með annarri hendi og svo grípa hann eða taka hann upp með annarri hendi eða báðum.

Um leið og boltanum er svo haldið í annarri hendi eða báðum, verður að leika honum

innan 3 sekúndna eða eftir að hámarki 3 skref ([13:1a](#)).

Knattrak telst hafið þegar leikmaður snertir boltann með einhverjum líkamshluta sínum og beinir honum í átt að gólfinu.

Eftir að boltinn hefur snert annan leikmann eða markið, má leikmaður blaka boltanum eða rekja hann og grípa hann aftur (*sjá þó* [14:6](#)).

7:5 færa boltann úr annarri hendi yfir í hina.

7:6 leika boltanum á meðan kropið, setið eða legið er á gólfinu; þetta þýðir að framkvæma má kast (til dæmis aukakast), úr slíkri stöðu, ef að kröfum reglu [15:1](#) er mætt, þar með talið að hluti annars fótarsins snerti ávallt gólfið.

Það er **óheimilt** að:

7:7 snerta boltann oft en einu sinni eftir að búið er að ná valdi á honum, nema hann hafi snert gólfið, annan leikmann eða markið í millitíðinni ([13:1a](#)); samt sem áður er ekki refsað fyrir að snerta boltann oft en einu sinni, ef leikmaðurinn „fálmar“ eftir boltanum, þ.e. nær ekki valdi á honum þegar hann reynir að grípa eða stöðva hann.

7:8 snerta boltann með fæti eða fótlegg neðan hnés, nema þegar boltanum hefur verið kastað að leikmanninum af mótherja ([13:1a-b](#); *sjá einnig* [8:7e](#)).

7:9 Leik er haldið áfram ef boltinn snertir dómara á vellinum.

7:10 Ef leikmaður með bolta fer utan leikvallar með annan eða báða fætur (meðan boltinn er ennþá innan vallar), til dæmis til þess að komast framhjá varnarmanni, skal dæma aukakast til mótherjanna ([13:1a](#)).

Ef leikmaður í sóknarliði tekur sér stöðu utan vallar án bolta skulu dómarar benda leikmanninum á að koma aftur inn á völinn. Ef leikmaðurinn gerir það ekki, eða ef liðið endurtekur slíka hegðun, skal dæma mótherjunum aukakast ([13:1a](#)) án frekari aðvörunar. Þessi hegðun leiðir ekki til persónulegrar refsingar samkvæmt reglum [8](#) og [16](#).

Leikleysa

7:11 Það er óheimilt að halda boltanum innan liðs án þess að gera sýnilega tilraun til þess að sækja eða skjóta að marki. Eins er óheimilt að tefja endurtekið töku frumkasts, aukakasts, innkasts eða útkasts eigin liðs (*sjá skýringu nr. 4*). Þetta telst leikleysa og skal refsað með aukakasti gegn sóknarliðinu, nema hneigið til leikleysu hætti ([13:1a](#)). Aukakastið er tekið á þeim stað sem boltinn var þegar leikurinn var stöðvaður.

7:12 Þegar ber á hneigið til leikleysu skal gefa viðvörunarmerkið (*bending nr. 17*). Þetta gefur sóknarliðinu tækifæri til að breyta sóknarleik sínum til að missa ekki boltann. Ef sóknarleikurinn breytist ekki eftir að viðvörunarmerkið hefur verið gefið, geta dómararnir hvenær sem er flautað leikleysu. Ef sóknarliðið skýtur ekki á mark eftir að hámarki 4 sendingar, skal dæma aukakast á viðkomandi lið ([13:1a](#), *framkvæmd og undantekningar sjá Skýringu nr. 4, kafli D*).

Ákvörðun dómara um fjölda sendinga er byggð á sýn þeirra á staðreyndum samkvæmt

meginatriðum reglu [17:11](#).

Undir vissum kringumstæðum geta dómarar dæmt aukakast á sóknarliðið án nokkurs viðvörunarmerkis, t.d. þegar leikmaður viljandi reynir ekki að nýta hreint markfæri.

Regla 8

8. Brot og ódrengileg hegðun

Leyfðar aðgerðir

8:1 Það er **heimilt**:

- a) að nota opna hendi til þess að leika boltanum úr hendi annars leikmanns;
- b) að snerta líkama mótherja með beygðum handleggjum og að hafa gætur á og elta hann með þessum hætti;
- c) að nota búkinn til að hindra mótherja í baráttu um stöðu.

Athugasemd:

Að hindra þýðir að koma í veg fyrir að mótherji geti fært sig inn á opið svæði. Að setja upp hindrun, viðhalda hindrun og að færa sig úr hindrun verður alla jafna að gera á hlutlausan hátt gagnvart mótherja (sjá þó [8:2b](#)).

Brot sem alla jafna leiða ekki til persónulegrar refsingar (hugleiðið þó mat á ákvörðunum í 8:3a-d)

8:2 Það er **óheimilt**:

- a) að toga eða slá boltann úr hendi mótherja;
- b) að hindra mótherja með handleggjum, höndum, fótleggjum eða nota einhvern hluta líkamans til að færa hann eða ýta honum úr stað; þetta á einnig við um hættulega notkun olnboga bæði þegar staðið er kyrr og á hreyfingu;
- c) að halda mótherja (líkama eða búning), jafnvel þó hann geti haldið leik áfram;
- d) að hlaupa eða stökkva á mótherja.

Brot sem kalla á persónulega refsingu skv. reglum 8:3-6

8:3 Brot þar sem aðgerð er aðallega eða eingöngu beint að líkama mótherja varða stighækkandi refsingu. Þetta þýðir að auk aukakasts eða vítakasts skal einnig beita stighækkandi refsingu þar sem byrjað er á áminningu ([16:1](#)) sem síðan skal fylgt eftir með 2ja mínútna brottvísunum ([16:3b](#)) og útilokun ([16:6d](#)).

Fyrir alvarlegri brot eru til viðbótar þrjú þrep refsinga sem byggð eru á eftirfarandi mati við ákvörðun:

- Brot sem refsa skal beint með 2ja mín. brottvísun ([8:4](#));
- Brot sem refsa skal með útilokun ([8:5](#));

- Brot sem refsa skal með útilokun og þar sem skriflegrar skýrslu er krafist ([8:6](#)).

Mat á ákvörðun:

Til þess að ákvarða hvaða stighækkandi refsing er viðeigandi fyrir ákveðin brot gilda eftirfarandi viðmið við mat á ákvörðun; þessi viðmið skal nota saman eins og við á í hverju tilfelli:

- a) **staðsetning** hins brotlega leikmanns (að framanverðu, frá hlið eða aftan frá);
- b) **sá hluti líkamans** sem ólöglega aðgerðin beinist að (búkur, skothendi, fætur, höfuð/háls/hnakki);
- c) **hreyfiafl** ólöglegu aðgerðarinnar (kraftur ólöglegu líkamssnertingarinnar, og/eða brot þegar mótherji er á fullri ferð);
- d) **áhrif** ólöglegu aðgerðarinnar:
 - áhrif á stjórnun líkama og bolta
 - skerðing eða hindrun á möguleika til hreyfingar
 - komið í veg fyrir áframhaldandi leik

Til þess að meta brotin þarf einnig að hafa í huga aðstæður leiksins (s.s. skotaðgerð, hlaup inn í opin svæði, aðstæður við mikinn hraða).

Brot sem refsa skal strax með 2ja mínútna brottvísun

8:4 Gefa skal 2ja mínútna brottvísun fyrir ákveðin brot, óháð því hvort að leikmaðurinn hafi áður fengið áminningu. Þetta á sérstaklega við um brot þar sem hinn brotlegi leikmaður tekur ekkert tillit til þeirrar hættu sem hann skapar mótherjanum (*sjá einnig [8:5](#) og [8:6](#)*).

Þegar viðmið við mat á ákvörðun í [8:3](#) eru skoðuð, gætu slík brot til dæmis verið:

- a) brot sem eru framkvæmd af miklum krafti eða gegn mótherja sem hleypur hratt;
- b) að halda mótherja í lengri tíma eða draga hann niður;
- c) brot sem beinast gegn höfði, hálsi eða hnakka;
- d) þung högg á búk eða skothendi;
- e) tilraun til að koma mótherja úr jafnvægi (þ.e. grípa um fótlegg/fót mótherja í stökki; *sjá [þó 8:5a](#)*);
- f) hlaupa eða stökkva á miklum hraða á mótherja.

Brot sem refsa skal með útilokun

8:5 Leikmaður sem ræðst gegn mótherja á þann hátt að það er hættulegt heilsu hans skal útilokaður ([16:6a](#)). Hættan gegn heilsu mótherjans helgast af krafti brotsins eða þeirri staðreynd að mótherjinn er algjörlega óviðbúinn brotinu og getur þess vegna ekki varið sig

(sjá reglu [8:5](#), [athugasemd](#)).

Til viðbótar viðmiðunum í [8:3](#) og [8:4](#) á eftirfarandi mat á ákvörðunum einnig við:

- a) raunverulegt tap á líkamsstjórn þegar hlaupið er eða stokkið eða þegar bolta er kastað;
- b) sérstaklega öflug aðgerð gegn hluta líkama mótherja, sérstaklega andliti, hálsi eða hnakka; (kraftur líkamssnertingarinnar);
- c) ábyrgðarlaust viðhorf hins brotlega leikmanns sem hann sýnir þegar hann framkvæmir brotið.

Athugasemd:

Brot þar sem líkamssnerting er lítil geta einnig verið mjög hættuleg og leitt til alvarlegra meiðsla ef brotið á sér stað þegar leikmaður er í loftinu eða á hlaupum og getur þar af leiðandi ekki varið sig. Við þessar aðstæður er það hættan sem mótherja er búin en ekki kraftur líkamssnertingarinnar sem er grunnur þeirrar ákvörðunar hvort að útilokun sé viðeigandi.

Þetta á einnig við þegar markvörður yfirgefur markteig til þess að reyna að ná sendingu sem ætluð er mótherja. Hér ber markvörðurinn ábyrgð á því að tryggja að aðstæður skapist ekki sem geta verið hættulegar heilsu mótherja.

Hann skal útilokaður ef hann:

- a) nær boltanum en veldur árekstri við mótherjann með hreyfingum sínum;
- b) nær ekki boltanum eða stjórn á honum en veldur árekstri við mótherja.

Ef dómarar eru sannfærðir um að mótherjinn hefði náð boltanum ef markvörðurinn hefði ekki brotið á honum við aðra hvora þessara aðstæðna skal dæma vítakast.

Útilokun vegna sérstaklega gáleysislegrar, sérstaklega hættulegrar, úthugsaðrar eða illkvittnislegrar aðgerðar (skrifleg skýrsla fylgir)

8:6 Ef dómarar meta aðgerð sem sérstaklega gáleysislega, sérstaklega hættulega, úthugsaða eða illkvittnislega, verða þeir að skila skriflegri skýrslu eftir leik þannig að viðeigandi yfirvöld geti tekið ákvörðun um frekari viðbrögð.

Vísbendingar eða einkenni sem geta hjálpað til við mat á ákvörðun, til viðbótar við þau sem tilgreind eru í reglu [8:5](#) eru:

- a) sérstaklega gáleysisleg eða sérstaklega hættuleg aðgerð;
- b) úthugsuð eða illkvittin aðgerð sem er á engan hátt í samræmi við aðstæður leiksins.

Athugasemd:

Þegar brot samkvæmt reglu [8:5](#) eða [8:6](#) er framið á síðustu 30 sekúndum leiksins, til þess að koma í veg fyrir mark, þá skal líta á aðgerðina sem „mjög ódregilega hegðun“ samkvæmt reglu [8:10d](#) og refsá samkvæmt því.

Ódregileg hegðun sem verðskuldar persónulega refsingu samkvæmt reglum 8:7-10

Munnleg eða líkamleg tjáning sem er ekki samkvæmt góðum íþróttanda telst vera ódregileg hegðun. Þetta á bæði við leikmenn og starfsmenn liða, á og utan vallar. Refsingar fyrir ódregilega, grófa ódregilega og mjög grófa ódregilega hegðun eru greindar í 4 mismunandi stig:

- Brot sem refsað skal fyrir stighækkandi ([8:7](#));
- Brot sem refsað skal beint með 2ja mínútna brottvísun ([8:8](#));
- Brot sem refsað skal fyrir með útilokun ([8:9](#));
- Brot sem refsað skal með útilokun og skriflegri skýrslu ([8:10a,b](#)).

Ódregileg hegðun sem refsað skal stighækkandi

- 8:7** Neðangreind brot listuð upp í liðum a-f eru dæmi um ódregilega hegðun sem refska skal fyrir stighækkandi þar sem byrjað er á áminningu ([16:1b](#)):
- a) mótmæli gegn ákvörðun dómara, eða munnlegar og líkamlegar aðgerðir sem eru til þess ætlaðar að hafa áhrif á ákvörðun dómara;
 - b) hrella mótherja eða samherja með orðum eða bendingum eða trufla mótherja með hrópum;
 - c) tefja töku formlegra kasta mótherja með því að virða ekki 3ja metra regluna eða á einhvern annan hátt;
 - d) „leikrænir“ tilburðir sem eru til þess ætlaðir að blekkja dómara varðandi aðgerðir mótherja eða ýkja áhrif brots til þess að fá tímann stöðvaðan eða óverðskuldaða refsingu til handa mótherja;
 - e) verja skot eða sendingu með hreyfingu á fæti eða fótlegg fyrir neðan hné; ekki skal refska fyrir hrein líkamsviðbrögð s.s. að færa fætur saman (*sjá einnig reglu [7:8](#)*);
 - f) endurtekna innkomu í markteig vegna taktískra ástæðna.

Ódregileg hegðun sem refsað skal strax með 2ja mínútna brottvísun

- 8:8** Ákveðin ódregileg brot eru þess eðlis að litið er á þau sem alvarlegri og verðskulda þau tafarlausa 2ja mínútna brottvísun án tillits til þess hvort að leikmaðurinn eða starfsmaðurinn hafi áður fengið áminningu.
- Þetta á við um:

- a) hávær mótmæli með sterkum viðbrögðum eða ögrandi hegðun;
- b) þegar sóknarbrott er dæmt og leikmaðurinn með boltann sleppir honum ekki eða setur hann strax niður á gólfið þannig að mótherjarnir geti náð honum;
- c) hindra aðgengi að bolta sem farið hefur inn á skiptisvæði;
- d) þegar skot frá leikmanni sem skýtur óhindrað í opnum leik fer í höfuð markvarðar.

Athugið:

Mat fyrir það að skjóta í höfuð markvarðar:

- Reglan á einungis við í opnum leikaðstæðum, þ.e. enginn varnarmaður er á milli

kastara og markvarðar.

- Höfuðið verður að vera fyrsti snertipunktur. Reglan á ekki við ef boltinn fer í höfuð markvarðar eftir að hafa farið í einhvern annan líkamshluta markvarðarins fyrst.
- Reglan á ekki við ef að markvörður er að hreyfa höfuð í kaststefnu boltans.
- Ef að markvörður reynir að villa um fyrir dómurum til þess að hvetja til refsingar (til dæmis eftir að boltinn fer í bringu markvarðarins), skal refsa markverðinum samkvæmt reglu [8:7d](#).

Gróf ódregileg hegðun sem refsað skal með útilokun

8:9 Ákveðnar tegundir af ódregilegri hegðun eru taldar það alvarlegar að refsað skal fyrir með útilokun.

Eftirfarandi eru dæmi um slíka hegðun:

- a) henda eða slá bolta í burtu á áberandi hátt eftir ákvörðun dómara;
- b) ef markvörður sýnir á áberandi hátt að hann reyni ekki að verja vítakast;
- c) henda bolta viljandi í mótherja í leikstöðvun; ef það er gert af miklum krafti og úr lítilli fjarlægð er frekar litið á það sem „mjög gáleysislega aðgerð“ samkvæmt [8:6](#) hér að ofan;
- d) þegar vítaskytta skýtur í höfuð markvarðar ef markvörðurinn hreyfir ekki höfuðið í kaststefnu boltans;
- e) þegar leikmaður sem tekur aukakast skýtur í höfuð varnarmanns ef varnarmaðurinn hreyfir ekki höfuðið í kaststefnu boltans;
- f) hefndaraðgerð eftir að brotið hefur verið á viðkomandi.

Athugasemd:

Þegar vítakast eða aukakast er tekið er það á ábyrgð skotmannsins að hann skapi ekki hættu fyrir markvörð eða varnarmann.

Útilokun vegna mjög grófrar ódregilegrar hegðunar sem skrifleg skýrsla fylgir

8:10 Flokki dómara hegðun sem mjög grófa ódregilega hegðun er henni refsað samkvæmt eftirfarandi reglum.

Við til dæmis eftirfarandi brot (a, b), verða dómara að skila skriflegri skýrslu eftir að leik lýkur svo að til þess bærir aðilar geti ákveðið til hvaða viðurlaga skuli gripið:

- a) móðgandi eða ógnandi hegðun sem beint er gegn öðrum aðila, s.s. dómara, tímaverði/ritara, eftirlitsmanni, starfsmanni liðs, leikmanni, áhorfanda; hegðunin getur verið á munnlegu eða líkamlegu formi (s.s. andlitstjáning, bendingar, líkamstjáning eða líkamleg snerting);
- b) (I) truflun af völdum starfsmanns liðs í leiknum á leikvelli eða frá skiptisvæði eða (II) leikmaður sem eyðileggur upplagt markfæri, annað hvort með ólöglegri innkomu á

völlinn (*regla 4:6*) eða frá skiptisvæði.

Við eftirfarandi brot (c, d), skal vítakast dæmt til handa mótherjunum.

- c) ef að boltinn er úr leik á síðustu 30 sekúndum leiksins og leikmaður eða starfsmaður liðs kemur í veg fyrir eða tefur framkvæmd kasts mótherja til þess að hindra þá í að ná skoti á mark eða að fá upplagt markfæri skal útiloka hinn brotlega leikmann/starfsmann og vítakast skal dæmt til handa mótherjunum. Þetta á við um allt sem veldur truflun (s.s., með lítilli líkamlegri aðgerð, að stöðva töku kasts, trufla móttöku bolta, sleppa ekki bolta).
- d) ef að boltinn er í leik á síðustu 30 sekúndum leiksins og mótherjarnir

1) með broti leikmanns á reglum *8:5* eða *8:6* sem og *8:10a* eða *8:10b* (II)

2) með broti starfsmanns á reglum *8:10a* eða *8:10b* (I)

hindra sóknarliðið frá því að geta tekið skot á mark eða að ná upplögðu markfæri, skal útiloka hinn brotlega leikmann eða starfsmann samkvæmt viðkomandi reglum og vítakast skal dæmt til handa sóknarliðinu.

Ef að leikmaðurinn sem brotið var á eða liðsfélagi hans skorar mark áður en leikurinn er stöðvaður, skal ekki dæma vítakast.

Regla 9

9. Skorun

- 9:1** Mark er skorað þegar allur boltinn hefur farið yfir alla marklínuna (*sjá mynd 4*) svo fremi að skyttan, samherji eða starfsmaður liðs hans hafi ekki brotið leikreglur fyrir skotið eða á meðan skotið var. Markdómari staðfestir með tveimur stuttum flautumerkjum og bendingu númer *12* að mark hafi verið skorað.

Dæma skal mark ef varnarmaður er brotlegur en boltinn fer samt í markið.

Ekki er hægt að dæma mark ef dómari, tímavörður eða eftirlitsmaður hefur stöðvað leikinn áður en boltinn er farinn alveg yfir marklínu.

Dæma skal mótherjum mark ef leikmaður leikur boltanum í eigið mark, nema markvörður sé að framkvæma útkast (*12:2, önnur málsgrein*).

Athugasemd:

Dæma skal mark ef komið er í veg fyrir að boltinn fari í markið af einhverjum eða einhverju sem ekki tekur þátt í leiknum (áhorfendum o.s.frv.) og dómarar eru sannfærðir um að boltinn hefði annars farið í markið.

- 9:2** Hafi mark verið dæmt, má ekki dæma það ógilt, eftir að dómari hefur gefið flautumerki um að tilheyrandi frumkast skuli tekið. (*Sjá þó athugasemd við reglu 2:9*).

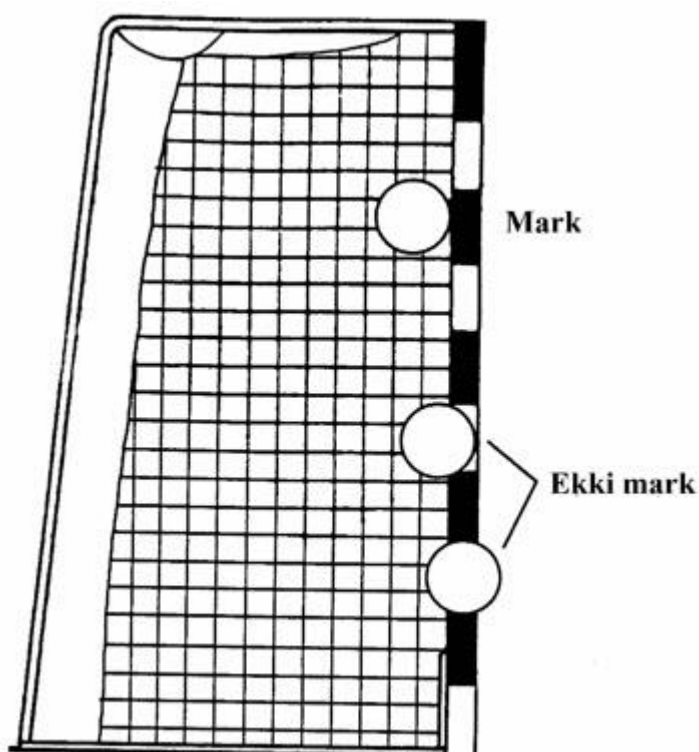
Dómarar verða að gera það ljóst (án frumkasts) að þeir hafi dæmt mark, ef flautað er til loka leikhluta strax eftir að mark hefur verið skorað og áður en hægt er að taka frumkast.

Athugasemd:

Skrá ætti mark á stigatöflu um leið og það hefur verið staðfest af dómurum.

- 9.3** Liðið sem skorar fleiri mörk sigrar. Leikur er jafn ef liðin skora jafnmörg mörk eða engin mörk (sjá [2:2](#)).

Mynd 4: Skorun



Regla 10

10. Frumkast

- 10:1** Í upphafi leiks tekur það lið frumkast sem vann hlutkesti og kýs að byrja með boltann. Mótherjarnir mega þá velja vallarhelming. Á sama hátt, ef liðið sem vinnur hlutkesti kýs að velja vallarhelming, þá taka mótherjarnir frumkastið.

Liðin skipta um vallarhelming í seinni hálfleik. Frumkast í upphafi seinni hálfleiks er tekið af því liði sem ekki hóf leikinn á frumkasti.

Nýtt hlutkesti er framkvæmt fyrir hverja framlengingu og öll ofangreind atriði í reglu 10:1 eiga einnig við um framlengingu.

- 10:2** Eftir að mark hefur verið skorað er leik haldið áfram með frumkasti þess liðs sem fékk á sig markið (*sjá þó 9:2, önnur málsgrein*).

- 10:3** Eftirfarandi tveir valkostir gilda um frumkast:

a) Frumkast frá miðlínu

Frumkast er tekið í hvaða átt sem er frá miðlínu (með um 1,5 metra hliðarfráviki frá miðju vallar). Á undan því fer flautumerki og skal taka kastið innan þriggja sekúndna frá því (*13:1a, 15:7 þriðja málsgrein*). Leikmaður sem tekur frumkast verður að hafa annan fótinn á miðlínunni og hinn fótinn á henni eða fyrir aftan hana (*15:6*) þar til boltinn er farinn úr hendi hans (*13:1a, 15:7 þriðja málsgrein*) (*sjá einnig skýringu númer 5*).

Liðsfélagar þess sem tekur frumkastið mega ekki fara fram yfir miðlínu áður en flautumerkið er gefið (*15:6*).

b) Frumkast frá frumkastssvæði

- Frumkast er tekið í hvaða átt sem er frá frumkastssvæði. Á undan því fer flautumerki og skal taka kastið innan þriggja sekúndna frá því (*13:1a, 15:7 þriðja málsgrein*).
- Flautumerki dómara má gefa þegar boltinn er innan frumkastssvæðis og kastari er að minnsta kosti með annan fótinn innan frumkastssvæðis (*15:6*).
- Kastari má ekki fara yfir línu frumkastssvæðis með nokkurn hluta líkamans þar til að frumkastið telst tekið (*13:1a, 15:7 þriðja málsgrein*).
- Kastari má hreyfa sig innan frumkastssvæðis en hann má ekki rekja boltann eftir að flautumerkið hefur verið gefið (*13:1a, 15:7 þriðja málsgrein*).
- Það má framkvæma kastið á hlaupum. Það má ekki hoppa við framkvæmd frumkasts (*13:1a, 15:7 þriðja málsgrein*).
- Frumkast telst tekið þegar annað hvort
 - bolti hefur fyrst yfirgefið höld kastara og hefur síðan að fullu farið yfir línu frumkastssvæðis; eða
 - bolti var sendur á liðsfélaga sem snerti hann eða náði valdi á honum, þó að það hafi gerst innan frumkastssvæðis.
- Samherjar kastara mega ekki fara yfir miðlínu áður en flautumerkið er gefið nema þeir séu innan frumkastssvæðis (*15:6*).
- Leikmenn varnarliðsins skulu vera utan frumkastssvæðis og mega ekki snerta boltann eða mótherja innan frumkastssvæðis þar til kastið telst tekið (*15:4, 8:7c*). Þeir mega vera beint fyrir utem frumkastssvæðið.

- 10:4** Við frumkast í upphafi hvors hálfleiks (einnig í framlengingum) verða allir leikmenn að vera á eigin vallarhelmingi eða inni í frumkastssvæðinu, ef það á við.

Við frumkast eftir að mark hefur verið skorað mega mótherjar kastarans vera á báðum

vallarhelmingum.

Sé frumkast tekið frá miðlínu ([10:3a](#)) verða mótherjar að vera minnst 3 metra frá þeim leikmanni sem tekur frumkastið ([15:4](#), [15:9](#), [8:7c](#)).

Sé frumkast tekið frá frumkastssvæði ([10:3b](#)) skulu andstæðingar vera með allan líkamann utan svæðisins ([15:4](#), [15:9](#), [8:7c](#)).

Regla 11

11. Innkast

11:1 Innkast er dæmt þegar boltinn hefur farið allur út fyrir hliðarlínu eða þegar útileikmaður í varnarliði snerti boltann síðastur áður en hann fór yfir ytri marklínu liðs hans.

Innkast er einnig dæmt þegar bolti snertir loft eða fastan hlut yfir vellinum.

11:2 Innkast er tekið án flautumerkis dómara (*sjá þó [15:5b](#)*) af mótherja þess liðs sem snerti boltann síðast áður en hann fór yfir línuna eða snerti loft eða fastan hlut.

11:3 Innkast er tekið á þeim stað sem boltinn fór yfir hliðarlínu eða frá horni hliðarlínu og ytri marklínu þeim megin sem boltinn fór út af ef hann fór yfir ytri marklínu.

Innkast, sem tekið er eftir að bolti snerti loft eða fastan hlut yfir vellinum, skal tekið við hliðarlínu sem næst þeim stað sem boltinn snerti loftið eða fasta hlutinn.

11:4 Kastarinn verður að standa með fót á hliðarlínunni og halda rétttri stöðu þar til boltinn er kominn úr hendi hans. Það skiptir engu máli hvar hinn fóturinn er staðsettur. ([13:1a](#), [15:6](#), [15:7](#) önnur og þriðja málsgrein).

11:5 Á meðan innkast er tekið, mega mótherjar ekki vera nær kastaranum en þrjá metra ([15:4](#), [15:9](#), [8:7c](#)).

Þetta á þó ekki við ef þeir standa fast upp við eigin markteigslínu.

Regla 12

12. Útkast

12:1 Útkast er dæmt þegar:

- i. mótherji hefur stigið inn í markteig og brotið reglu [6:2a](#);
- ii. markvörður hefur náð valdi á bolta í markteig eða boltinn liggur kyrr á gólfinu innan markteigs ([6:4-5](#));
- iii. mótherji hefur snert bolta sem rúllar á gólfinu innan markteigs ([6:5](#) fyrsta málsgrein) eða
- iv. þegar bolti hefur farið yfir ytri marklínu, eftir að markvörður eða leikmaður mótherja

snerti hann síðast.

Þetta þýðir að í öllum þessum tilvikum er boltinn talinn úr leik og leikurinn hefst að nýju með útkasti ([13:3](#)) ef að brot er framkvæmt eftir að útkast hefur verið dæmt og áður en það hefur verið framkvæmt.

- 12:2** Útkast er tekið af markverði án flautumerkis dómara (sjá þó [15:5b](#)), frá markteig út fyrir markteigslínu.

Ef að lið sem á að framkvæma útkast er að spila án markvarðar, verður markvörður að skipta við einn af útileikmönnum (regla [4:4](#)). Dómarar ákveða hvort að tímastöðvun sé nauðsynleg (regla [2:8](#) önnur málsgrein, skýring nr. [2](#)).

Útkasti telst lokið þegar markvörður hefur kastað boltanum og hann er allur farinn yfir markteigslínuna.

Mótherjar mega vera fast upp við markteigslínuna en þeir mega ekki snerta boltann fyrr en hann hefur farið allur yfir línuna ([15:4](#), [15:9](#), [8:7c](#)).

Regla 13

13. Aukakast

Ákvörðun um aukakast

- 13:1** Meginreglan er að dómarar stöðvi leikinn og láta hann hefjast á ný með aukakasti mótherja þegar:

- sóknarlið fremur brot sem leiðir til þess að það missir boltann (sjá [4:2-3](#), [4:5-6](#), [4:9](#), [5:6-10](#), [6:5](#) fyrsta málsgrein, [6:7b](#), [7:2-4](#), [7:7-8](#), [7:10](#), [7:11-12](#), [8:2-10](#), [10:3](#), [11:4](#), [13:7](#), [14:4-7](#), [15:7](#) þriðja málsgrein og [15:8](#));
- varnarlið fremur brot sem leiðir til þess að sóknarliðið missir boltann (sjá [4:2-3](#), [4:5-6](#), [5:5](#), [6:2b](#), [6:7b](#), [7:8](#), [8:2-10](#)).

- 13:2** Dómarar skulu láta leikinn fljóta og stöðva hann ekki með ótímabærum aukakastsdómi.

Þetta þýðir að samkvæmt reglu [13:1a](#), skulu dómarar ekki dæma aukakast ef varnarliðið nær boltanum strax í kjölfar brotsins sem sóknarliðið framdi.

Á sama hátt, samkvæmt reglu [13:1b](#), skulu dómarar ekki skerast í leikinn fyrr en ljóst er að sóknarliðið hefur misst boltann eða getur ekki haldið áfram sókn sinni vegna brots varnarliðsins.

Ef beita á stighækkandi refsingu vegna leikbrots geta dómarar ákveðið að stöðva leikinn samstundis ef það er ekki í óhag mótherja liðsins sem framdi brotið. Annars ætti að bíða með refsinguna þar til viðkomandi staða er ekki lengur fyrir hendi.

Regla 13:2 á ekki við þegar brotið er samkvæmt reglum [4:2-3](#) eða [4:5-6](#), þar sem stöðva skal leik samstundis, yfirleitt með afskiptum tímavarðar, eftirlitsmanns eða dómara.

- 13:3** Ef brot sem yfirleitt myndi leiða til aukakasts samkvæmt reglu [13:1a-b](#) á sér stað þegar

boltinn er úr leik skal hefja leikinn að nýju með kasti sem samsvarar ástæðunni fyrir upphaflegu trufluninni (sjá einnig reglu [8:10c](#), sérstakar leiðbeiningar á síðustu 30 sekúndum leiksins).

13:4 Til viðbótar þeim aðstæðum sem vísað er til í reglu [13:1a-b](#), er aukakast einnig notað til að hefja leikinn að nýju við ákveðnar aðstæður þar sem leikurinn er stöðvaður (þ.e. þegar boltinn er í leik), jafnvel þótt ekkert brot á reglum hafi átt sér stað:

- a) það lið sem hefur boltann þegar stöðvunin á sér stað, skal halda honum;
- b) ef hvorugt liðið er með boltann, skal það lið sem hafði hann síðast, fá hann aftur.

13:5 Ef dæmt er aukakast á sóknarliðið, skal sá leikmaður sem heldur á boltanum, sleppa honum tafarlaust eða leggja hann á gólfíð svo hægt sé að leika honum ([8:8b](#)).

Framkvæmd aukakasts

13:6 Aukakast er yfirleitt framkvæmt án flautumerkis dómara (sjá þó [15:5b](#)) og, að öllu jöfnu, á þeim stað þar sem brotið átti sér stað. Eftirfarandi eru undantekningar á þeirri reglu:

Við aðstæður eins og lýst er í [13:4 a-b](#), er aukakastið framkvæmt, eftir flautumerki, að öllu jöfnu frá þeim stað þar sem boltinn var þegar brotið átti sér stað.

Ef dómari eða eftirlitsmaður (frá IHF eða álfu-/landssambandi) stöðvar leikinn vegna brots af hálfu leikmanns eða starfsmanns varnarliðs og það leiðir til tiltals eða persónulegrar refsingar, skal aukakastið tekið á þeim stað þar sem boltinn var þegar leikurinn var stöðvaður, ef sá staður hentar betur en brotstaðurinn.

Sama undantekning og í ofangreindri málsgrein á við þegar tímavörður stöðvar leikinn vegna brota á reglum [4:2-3](#) eða [4:5-6](#).

Eins og vísað er til í reglu [7:11](#), skal taka aukakast vegna leikleysu frá þeim stað sem boltinn var á þegar leikurinn var stöðvaður.

Þrátt fyrir þær meginreglur sem lýst er í ofangreindum málsgreinum, er aldrei hægt að taka aukakast innan markteigs viðkomandi liðs eða fyrir innan aukakastlínu mótherja. Við þær aðstæður þar sem brotstaður samkvæmt ofangreindum málsgreinum felur í sér annað hvort þessara svæða, skal færa aukakastið á næsta stað utan viðkomandi bannsvæðis.

Athugasemd:

Ef aukakast skal taka við aukakastlínu varnarliðs, verður að framkvæma það á nákvæmlega réttum stað. Hins vegar, þeim mun lengra sem staðurinn er frá aukakastlínu varnarliðsins, því meiri skekkjumörk mega vera á því að leyfa að aukakastið verði tekið skammt frá rétta staðnum. Þetta bil eykst smám saman upp í þrjá metra, sem á við þegar aukakast skal taka rétt utan markteigs sóknarliðsins.

Þessi skekkjumörk sem hér eru útskýrð, eiga ekki við þegar brotin er regla [13:5](#), ef refsað er fyrir það brot samkvæmt reglu [8:8b](#). Í slíkum tilfellum skal taka aukakastið nákvæmlega á þeim stað þar sem brotið var framið.

- 13:7** Leikmenn sóknarliðsins mega ekki snerta eða fara yfir aukakastlínu mótherja áður en aukakastið hefur verið tekið. Sjá einnig sérstakar takmarkanir í reglu [2:5](#).
- Dómarar verða að leiðrétta stöður sóknarmanna sem eru á milli aukakastlínu og markteigslínu áður en aukakast er tekið, ef rangar stöður þeirra hafa áhrif á leikinn ([15:3](#), [15:6](#)). Aukakastið skal þá tekið eftir flautumerki ([15:5b](#)). Sömu aðferð skal viðhafa (*regla [15:7](#), önnur málsgrein*) ef sóknarmenn fara inn á bannsvæðið þegar verið er að framkvæma kastið (áður en boltinn er farinn úr hendi kastara), ef aukakastið var tekið án flautumerkis.
- Þegar framkvæmd aukakasts hefur verið heimiluð með flautumerki og leikmenn sóknarliðsins snerta eða fara yfir aukakastlínuna áður en boltinn hefur yfirgefið hönd kastarans, skal dæma varnarliðinu aukakast ([15:7](#), *þriðja málsgrein*; [13:1a](#)).
- 13:8** Þegar aukakast er tekið verða mótherjar að vera minnst 3 metra frá kastaranum. Þeim er þó heimilt að standa þétt við eigin markteigslínu, ef aukakastið er tekið við aukakastlínu þeirra. Truflun á framkvæmd aukakasts skal refsa samkvæmt reglum [15:9](#) og [8:7c](#).

Regla 14

14. Vítakast

Ákvörðun um vítakast

- 14:1** Vítakast er dæmt þegar:
- upplögðu markfæri er spilt hvar sem er á vellinum af leikmanni eða starfsmanni liðs mótherjanna;
 - ástæðulaust flautumerki er gefið í upplögðu markfæri;
 - upplögðu markfæri er spilt með afskiptum einhvers sem er ekki þátttakandi í leiknum, til dæmis áhorfanda sem kemur inn á völinn eða stöðvar leikmenn með flautumerki (*nema þegar athugasemd við reglu 9:1 á við*);
 - brotið er samkvæmt reglum [8:10c](#) eða [8:10d](#) (*sjá þó [8:10](#) síðasta málsgrein*).
- Hliðstætt þessu, gildir reglan einnig við ófyrirsjáanlegar aðstæður, „force majeure“, svo sem þegar skyndilegt rafmagnsleysi stöðvar leikinn í upplögðu markfæri. Sjá skilgreiningu á upplögðu markfæri í skýringu númer [6](#).
- 14:2** Ef sóknarleikmaður heldur fullu valdi á bolta og líkama þrátt fyrir brot eins og lýst er í reglu [14:1a](#), er ástæðulaust að dæma vítakast, jafnvel þótt viðkomandi leikmaður nái ekki að nýta markfærið.
- Í hvert sinn sem hugsanlegt er að dæma vítakast ættu dómarar ætíð að bíða með afskipti þar til þeir geta að fullu ákvarðað vítakast sé réttlætanlegt og nauðsynlegt. Ef sóknarleikmaðurinn skorar mark þrátt fyrir brot varnarmanna, er greinilega engin ástæða til að dæma vítakast. Hins vegar, ef það er ljóst að leikmaðurinn hefur misst boltann eða jafnvægið vegna brotsins, þannig að upplagt markfæri er ekki lengur fyrir hendi, skal dæma vítakast.

Regla 14:2 á ekki við í tilfellum brota á reglum [4:2-3](#) eða [4:5-6](#) þegar stöðva þarf leikinn strax með merki frá tímaverði, eftirlitsmanni eða dómurum.

- 14:3** Þegar vítakast er dæmt geta dómara stöðvað tímann en aðeins ef um talsverða töf er að ræða, til dæmis við markvarðarskipti eða ef kastari kemur af skiptisvæði og ef stöðvun tíma er í samræmi við meginreglur og viðmið skýringar númer [2](#).

Framkvæmd vítakasts

- 14:4** Vítakast skal tekið sem skot að marki innan þriggja sekúndna eftir flautumerki frá dómara ([15:7](#), [þriðja málsgrein](#); [13:1a](#)).
- 14:5** Leikmaður sem tekur vítakast verður að taka sér stöðu fyrir aftan vítakastlínuna og ekki lengra en 1 metra fyrir aftan hana ([15:1](#), [15:6](#)). Eftir flautumerki frá dómara, má kastarinn hvorki snerta né fara yfir vítakastlínuna fyrr en boltinn er farinn úr hönd hans ([15:7](#), [þriðja málsgrein](#); [13:1a](#)).
- 14:6** Hvorki sá sem tekur vítakastið né samherji hans mega leika boltanum aftur að loknu vítakasti fyrr en boltinn hefur snert mótherja eða markið ([15:7](#), [þriðja málsgrein](#); [13:1a](#)).
- 14:7** Þegar vítakast er framkvæmt, verða samherjar kastarans að vera utan aukakastlínu þar til boltinn er farinn úr hönd kastarans ([15:3](#), [15:6](#)). Geri þeir það ekki, skal dæma aukakast á liðið sem framkvæmir vítakastið ([15:7](#), [þriðja málsgrein](#); [13:1a](#)).
- 14:8** Þegar vítakast er framkvæmt, verða mótherjarnir að vera utan aukakastlínu og að minnsta kosti þrjá metra frá vítakastlínunni þar til kastarinn hefur sleppt boltanum. Geri þeir það ekki, skal endurtaka vítakastið ef ekki var skorað úr því, en það skal þó ekki beita persónulegri refsingu.
- 14:9** Vítakast skal endurtekið, nema mark sé skorað, ef markvörður fer fram fyrir markvarðarlínuna, þ.e. 4 metra línuna ([1:7](#), [5:11](#)), áður en kastarinn hefur sleppt boltanum. Þetta hefur þó ekki í för með sér persónulega refsingu fyrir markvörðinn.
- 14:10** Ekki er heimilt að skipta um markvörð þegar leikmaður er tilbúinn að taka vítakastið og hefur tekið sér rétta stöðu með boltann í hendinni. Sérhver tilraun til skiptingar í þessari stöðu skal sæta refsingu sem ódregilega hegðun ([8:7c](#), [16:1b](#) og [16:3d](#)).

Regla 15

15. Almenn fyrirmæli um framkvæmd kasta (frumkast, innkast, útkast, aukakast og vítakast)

Kastari

- 15:1** Við töku kasts verður kastari að vera rétt staðsettur í samræmi við tegund kasts. Boltinn skal vera í hendi kastara ([15:6](#)).
- Við framkvæmd kasta, fyrir utan útkast (*sjá* [12:2](#)) og frumkast með frumkastssvæði ([10:3b](#)),

verður kastari að hafa annan fótinn í stöðugri snertingu við gólfið þar til boltanum er sleppt (sjá þó [10:3b](#)). Hinum fætinum má lyfta og setja niður hvað eftir annað (sjá einnig reglu [7:6](#)).

Kastari verður að halda rétttri stöðu þar til framkvæmd kasts er lokið ([15:7](#), önnur og þriðja málsgrein).

Athugasemd:

Fyrir framkvæmd kasts (nema útkasts) skal kastarinn vera í uppréttri stöðu, þ.e. engir líkamshlutar aðrir en fætur mega vera í snertingu við gólfið.

15:2 Kast telst framkvæmt þegar kastari hefur sleppt boltanum (sjá þó [12:2](#), [10:3a](#) aðra málsgrein og [10:3b](#)).

Kastarinn má ekki snerta boltann aftur fyrr en boltinn hefur snert annan leikmann eða markið ([15:7](#), [15:8](#)). Sjá einnig frekari takmarkanir aðstæðna í [14:6](#).

Mark má skora beint úr öllum köstum, nema að í útkasti er „sjálfsmark“ ekki mögulegt ef að boltinn er úr leik ([12:1](#)) (þ.e., að missa bolta í eigið mark).

Samherjar kastara

15:3 Samherjar verða að taka sér stöðu í samræmi við tegund kasts ([15:6](#)). Leikmenn verða að halda rétttri stöðu þar til boltinn er farinn úr hendi kastara, nema eins og lýst er í [10:3a](#), annarri málsgrein (sjá þó [10:3b](#)).

Samherjar mega ekki snerta boltann eða fá hann afhentan við framkvæmd kastsins ([15:7](#), önnur og þriðja málsgrein).

Varnarleikmenn

15:4 Varnarleikmenn verða að taka sér stöðu í samræmi við tegund kasts og halda rétttri stöðu þar til boltinn er farinn úr hendi kastarans (sjá þó [10:3b](#), [12:2](#) og [15:9](#)).

Rangar stöður varnarleikmanna í tengslum við framkvæmd frumkasts, innkasts eða aukakasts má ekki leiðrétta af dómurum ef það er sóknarmönnum ekki í óhag að framkvæma kastið samstundis. Ef um óhag er að ræða skal leiðrétta stöðurnar.

Flautumerki við töku kasts

15:5 Dómari skal gefa flautumerki til þess að hefja leik á ný

a) alltaf við frumkast ([10:3](#)) eða vítakast ([14:4](#));

b) við innkast, útkast eða aukakast:

- til að hefja leik á ný eftir leikstöðvun;
- til að hefja leik á ný með aukakasti skv. reglu [13:4](#);
- þegar töf hefur orðið á framkvæmd kasts;
- eftir leiðréttingu á stöðu leikmanna;
- eftir munnlegt tiltal eða áminningu.

Dómari má gefa flautumerki um töku kasts við öll önnur tækifæri ef honum þykir það viðeigandi og auðvelda skilning á leiknum.

Dómarar skulu að öllu jöfnu ekki gefa flautumerki um töku kasts fyrr en og þar til að staða leikmanna er rétt samkvæmt [15:1](#), [15:3](#) og [15:4](#) (sjá þó [13:7](#) önnur málsgrein og [15:4](#) önnur málsgrein). Ef dómari gefur flautumerki um að kast skuli tekið þrátt fyrir ólöglega stöðu varnarmanna hafa þessir leikmenn fullan rétt til að hafa áhrif á leikinn.

Eftir flautumerkið verður kastari að leika boltanum innan þriggja sekúndna.

Viðurlög

15:6 Ef kastari eða samherjar hans brjóta af sér í aðdraganda kasts, þ.e., yfirleitt með rangri stöðu eða að samherji snertir boltann, skal leiðrétta töku kastsins. (Sjá þó [13:7](#) önnur málsgrein).

15:7 Afleiðingar brota kastara eða samherja hans ([15:1-3](#)) við framkvæmd kasts ákvarðast aðallega af því hvort að framkvæmdin var eftir flautumerki.

Að öllu jöfnu skal leiðrétta og endurtaka kast með flautumerki eftir brot við framkvæmd þess ef flautumerki var ekki gefið um töku þess. Hér gildir þó hagnaðarregla, í samræmi við reglu [13:2](#). Ef lið kastara missir boltann strax eftir ólöglega framkvæmd kasts, er litið á það eins og kastið hafi verið framkvæmt og leikur heldur áfram.

Að öllu jöfnu skal refsa fyrir brot við framkvæmd kasta ef flautumerki hefur verið gefið um töku þess. Þetta á til dæmis við ef kastari hoppar við framkvæmdina, heldur boltanum í meira en 3 sekúndur eða yfirgefur rétta stöðu áður en boltinn er farinn úr hendi hans. Þetta á við ef samherjar taka sér ólöglega stöðu eftir flautumerkið en áður en boltinn er farinn úr hendi kastara (*nema* [10:3a](#), önnur málsgrein). Í slíkum tilvikum hefur liðið fyrirgert rétti sínum til töku kastsins og mótherjarnir fá aukakast ([13:1a](#)) frá þeim stað sem brotið átti sér stað (sjá þó reglu [2:6](#)). Ákvæðið um hagnaðarreglu samkvæmt reglu [13:2](#) á hér við, þ.e. ef lið kastara missir boltann áður en dómarar hafa haft tækifæri til að grípa inn í, þá heldur leikur áfram.

15:8 Að öllu jöfnu skal refsa fyrir brot sem á sér stað strax eftir og í tengslum við töku kasts. Þetta á við brot samkvæmt reglu [15:2](#), önnur málsgrein, þ.e. kastari snertir bolta aftur áður en boltinn hefur snert annan leikmann eða markið. Þetta getur verið rakning eða að grípa boltann aftur eftir að hann er kominn í loftið eða hefur verið lagður á gólfið (áður en hann er tekinn upp aftur). Viðurlögin eru aukakast ([13:1a](#)) til handa mótherjum. Eins og í [15:7](#) þriðju málsgrein, á hagnaðarreglan hér við.

15:9 Refsa skal varnarmönnum sem trufla framkvæmd kasts, til dæmis með því að taka ekki rétta stöðu í upphafi eða færa sig síðar í ranga stöðu, nema í þeim tilfellum sem í er vísað í reglum [14:8](#), [14:9](#), [15:4](#) önnur málsgrein og [15:5](#) þriðja málsgrein. Þetta á við hvort sem það gerist fyrir töku kasts eða við framkvæmd þess (áður en boltinn er farinn úr hendi kastara). Þetta á einnig við hvort sem flautumerki var gefið eða ekki. Regla [8:7c](#) á hér við, í tengslum við reglur [16:1b](#) og [16:3d](#).

Að öllu jöfnu skal kast sem truflað er af varnarleikmanni endurtekið.

Regla 16

16. Refsingar

Áminning

16:1 Áminning er viðeigandi refsing fyrir:

- a) brot sem refsa skal fyrir stighækkandi ([8:3](#); *berið þó saman [16:3b](#) og [16:6d](#)*);
- b) ódrengilega hegðun sem refsa skal fyrir stighækkandi ([8:7](#)).

Athugasemd:

Hver leikmaður ætti ekki að fá fleiri en eina áminningu og leikmenn liðs ættu ekki að fá fleiri en þrjár áminningar alls; eftir það skal beita að minnsta kosti 2ja mínútna brottvísun.

Leikmaður sem þegar hefur sætt 2ja mínútna brottvísun ætti ekki að fá áminningu eftir það.

Ekki ætti að veita starfsmönnum liðs fleiri en eina áminningu.

16:2 Dómari skal gefa viðkomandi leikmanni eða starfsmanni áminninguna til kynna sem og tímaverði/ritara með því að lyfta gulu spjaldi. (*Bending nr. [13](#)*).

Brottvísun

16:3 Brottvísun (2 mínútur) er viðeigandi refsing:

- a) fyrir ranga skiptingu, ef viðbótarleikmaður kemur inn á völlinn eða ef leikmaður hefur áhrif á leikinn frá skiptisvæði ([4:5-6](#)); athugið þó reglu [8:10b](#) (II);
- b) fyrir brot eins og samkvæmt [8:3](#), ef leikmaðurinn og/eða lið hans hefur þegar fengið hámarksfjölda áminninga (*sjá [16:1 athugasemd](#)*);
- c) fyrir brot eins og samkvæmt [8:4](#);
- d) fyrir ódrengilega hegðun leikmanns eins og samkvæmt [8:7](#), ef leikmaðurinn og/eða lið hans hefur þegar fengið hámarksfjölda áminninga;
- e) fyrir ódrengilega hegðun starfsmanns liðs eins og samkvæmt [8:7](#), ef einn af starfsmönnum liðsins hefur þegar fengið áminningu;
- f) fyrir ódrengilega hegðun leikmanns eða starfsmanns liðs eins og samkvæmt [8:8](#) (*sjá einnig [4:6](#)*);
- g) sem afleiðing af útilokun leikmanns eða starfsmanns liðs ([16:8](#), *önnur málsgrein*; *sjá þó [16:11b](#)*);
- h) fyrir ódrengilega hegðun leikmanns áður en leikur hefst aftur, eftir að hann hefur þá fengið 2ja mínútna brottvísun ([16:9a](#)).

Athugasemd:

Það er ekki mögulegt að gefa starfsmönnum liðs meira en eina 2ja mínútna brottvísun. Þegar 2ja mínútna brottvísun er dæmd á starfsmann liðs samkvæmt [16:3e](#), má starfsmaðurinn vera áfram á skiptisvæði og sinna sínu hlutverki. Fækka skal þó um einn leikmann í liði hans á vellinum í 2 mínútur.

16:4 Eftir að hafa stöðvað leikinn, skal dómari gefa viðkomandi leikmanni eða starfsmanni liðs, og tímaverði/ritara, brottvísunina greinilega til kynna með tilskilinni bendingu, þ.e. lyfta annarri hendi og rétta úr tveimur fingrum (*bending nr. [14](#)*).

16:5 Brottvísun er alltaf 2 mínútur af leiktíma; þriðja brottvísun sama leikmanns leiðir alltaf til útilokunar ([16:6d](#)).

Leikmaður sem afplánar brottvísun má ekki taka þátt í leiknum yfir brottvísunartímann, og liðið má ekki skipta manni inn á völlinn í hans stað.

Brottvísunartími hefst þegar leikur hefst að nýju með flautumerki.

2ja mínútna brottvísun heldur áfram í seinni hálfleik ef hún hefur ekki verið afplánuð í lok fyrri hálfleiks. Sama á við frá venjulegum leiktíma til framlengingar og meðan á framlengingu stendur. Ef 2ja mínútna brottvísun hefur ekki verið afplánuð við lok framlengingar þýðir það að leikmaðurinn má ekki taka þátt í að útkljá leikinn ef tekin eru vítaköst í samræmi við [athugasemd 2:2](#).

Útilokun

16:6 Útilokun er viðeigandi refsing:

- a) fyrir brot samkvæmt [8:5](#) og [8:6](#);
- b) fyrir grófa ódrengilega hegðun samkvæmt [8:9](#) og mjög grófa ódrengilega hegðun samkvæmt [8:10](#), leikmanns eða starfsmanns liðs, á eða utan vallar;
- c) fyrir ódrengilega hegðun einhvers starfsmanns liðs samkvæmt [8:7](#), eftir uppsafnaða áminningu og 2ja mínútna brottvísun í samræmi við [16:1b](#) og [16:3e](#);
- d) sem afleiðing þriðju brottvísunar sama leikmanns ([16:5](#));
- e) fyrir mikla eða endurtekna ódrengilega hegðun við ákvörðun úrslita jafns leiks eins og vítakastkeppni ([athugasemd 2:2](#) og [16:10](#));

16:7 Eftir að hafa stöðvað leikinn skulu dómarar gefa viðkomandi leikmanni eða starfsmanni liðs, og tímaverði/ritara, útilokunina greinilega til kynna með því að lyfta rauðu spjaldi (*bending nr. [13](#), sjá einnig reglu [16:8](#)*).

16:8 Útilokun leikmanns eða starfsmanns liðs gildir alltaf þar til leiktíma er að fullu lokið. Leikmaðurinn eða starfsmaðurinn verður að yfirgefa völlinn og skiptisvæðið tafarlaust. Eftir brottför má viðkomandi leikmaður eða starfsmaður ekki hafa nein samskipti við liðið.

Útilokun leikmanns eða starfsmanns liðs, innan vallar eða utan, á leiktíma, hefur alltaf 2ja mínútna brottvísun í för með sér fyrir liðið. Þetta þýðir að fækkað er um einn leikmann á vellinum ([16:3f](#)). Fækkun á velli skal þó standa í 4 mínútur hafi leikmaður verið útilokaður

við aðstæður eins og lýst er í reglu [16:9b-d](#).

Útilokun fækkar leikmönnum eða starfsmönnum sem eru tiltækir liðinu (*nema skv. [16:11b](#)*). Liðið má þó fjölga leikmönnum á vellinum aftur þegar 2ja mínútna brottvísunartíma er lokið.

Eins og fram kemur í reglum [8:6](#) og [8:10a-b](#), skulu útilokanir samkvæmt þessum reglum tilkynntar skriflega til viðeigandi yfirvalda til frekari meðhöndlunar. Slík tilvik skal tilkynna „ábyrgum liðsfulltrúum“ og eftirlitsmanni (*sjá skýringu [7](#)*) strax eftir að ákvörðun hefur verið tekin.

Í þessu skyni sýnir dómariinn einnig bláa spjaldið til upplýsinga eftir að hafa lyft rauða spjaldinu.

Fleira en eitt brot í sama tilviki

16:9 Ef leikmaður eða starfsmaður liðs er sekur um fleiri en eitt brot samtímis eða hvert á fætur öðru áður en leikur hefst á ný og þessi brot varða mismunandi refsingum, gildir sú meginregla að aðeins skuli beita þyngstu refsingunni.

Þó eru eftirfarandi undantekningar á þessari meginreglu þar sem lið verður ávallt að fækka á vellinum í 4 mínútur:

- a) ef leikmaður sem hlotið hefur 2ja mínútna brottvísun gerist sekur um ódregilega hegðun áður en leikur hefst á ný skal hann fá aðra 2ja mínútna brottvísun ([16:3g](#)); ef að viðbótarbrottvísunin er þriðja brottvísun leikmannsins skal hann útilokaður;
- b) ef leikmaður sem hefur verið útilokaður (beint eða eftir þriðju brottvísun) gerist sekur um ódregilega hegðun áður en leikur hefst á ný skal liðið fá frekari refsingu þannig að fækkunin varir í 4 mínútur ([16:8](#), *önnur málsgrein*);
- c) ef leikmaður sem hefur fengið 2ja mínútna brottvísun gerist sekur um grófa eða mjög grófa ódregilega hegðun áður en leikur hefst á ný skal hann jafnframt útilokaður ([16:6b](#)); sem þýðir að liðið verður að leika einum leikmanni færra í 4 mínútur ([16:8](#), *önnur málsgrein*);
- d) ef leikmaður sem hefur verið útilokaður (beint eða vegna þriðju brottvísunar) gerist sekur um grófa eða mjög grófa ódregilega hegðun áður en leikur hefst á ný skal liðið hljóta frekari refsingu með því að leika einum leikmanni færra í 4 mínútur ([16:8](#), *önnur málsgrein*).

Brot á meðan leik stendur

16:10 Refsingum fyrir brot í leiktíma er lýst í reglum [16:1](#), [16:3](#) og [16:6](#).

Hugtakið „leiktími“ nær yfir öll hlé, leikstöðvanir, liðsleikhlé og framlengingar. Við ákvörðun úrslita á annan hátt (s.s. vítakastkeppni) gildir aðeins regla [16:6](#).

Á þennan hátt mun öll háttsemi fyrir mikla eða endurtekna ódregilega hegðun koma í veg fyrir frekari þátttöku viðkomandi leikmanns (*sjá reglu [2:2 athugasemd](#)*).

Brot utan leiktíma

16:11 Ódrengileg hegðun, gróf ódrengileg hegðun, mjög gróf ódrengileg hegðun eða einhver tegund af sérstaklega skeytingarlausri hegðun (*sjá reglur 8:6-10*) af hálfu leikmanns eða starfsmanns liðs, á vettvangi leiks en utan leiktíma, skulu sæta eftirfarandi refsingum:

Fyrir leik

- a) skal veita áminningu fyrir ódrengilega hegðun samkvæmt reglum [8:7-8](#);
- b) skal útiloka leikmann eða starfsmann liðs fyrir brot sem falla undir reglur [8:6](#) og [8:10a](#), en liðinu er heimilt að hefja leik með 14 leikmenn og 4 starfsmenn; regla [16:8](#), önnur málsgrein á eingöngu við um brot meðan á leik stendur; útilokunin hefur því ekki í för með sér 2ja mínútna brottvísun.

Hægt er að beita refsingum fyrir brot sem eiga sér stað fyrir leik hvenær sem er í leiknum ef það uppgötvast að sá seki tekur þátt í leiknum, þar sem ekki er alltaf mögulegt að sjá það fyrir þegar atvikið á sér stað.

Að leik loknum:

- c) skrifleg skýrsla.

Regla 17

17. Dómarar

- 17:1** Tveir jafn réttháir dómarar skulu dæma hvern leik. Þeim til aðstoðar eru tímavörður og ritari.
- 17:2** Dómarar fylgjast með hegðun leikmanna og starfsmanna liða frá því þeir mæta á vettvang og þar til þeir yfirgefa hann.
- 17:3** Dómarar bera ábyrgð á að skoða leikvöllinn, mörkin og boltana áður en leikur hefst; þeir ákveða hvaða bolta skuli nota ([1](#) og [3:1](#)).
- Dómarar staðfesta einnig viðveru beggja liða í réttum búningum. Þeir skoða leikskýrslu og búnað leikmanna. Þeir ganga úr skugga um að fjöldi leikmanna og starfsmanna á skiptisvæði sé innan marka, og þeir staðfesta viðveru og nafn „ábyrgs liðsfulltrúa“ hvors liðs. Öll frávik verður að leiðrétta ([4:1-2](#) og [4:7-9](#)).
- 17:4** Annar dómaranna framkvæmir hlutkestið í návist hins dómarans og „ábyrgs liðsfulltrúa“ hvors liðs, eða starfsmanni liðs eða leikmanni (til dæmis fyrirliða) fyrir hönd „ábyrgs liðsfulltrúa“.
- 17:5** Sú meginregla gildir að allur leikurinn skal dæmdur af sömu dómurum.

Það er á þeirra ábyrgð að tryggja að leikurinn sé leikinn samkvæmt reglunum og þeir skulu refsar fyrir öll brot (*sjá þó [13:2](#) og [14:2](#)*).

Ef annar dómara verður ófær um að ljúka leiknum, skal hinn dómari halda áfram dómgæslu einn.

Athugið:

IHF, álfu- og landssambönd mega beita reglufrávikum þar sem þeirra ábyrgð á við, varðandi beitingu málsgreina 1 og 3 í reglu [17:5](#).

- 17:6** Ef báðir dómara flauta á brot og eru sammála um hvoru liðinu skuli refsað en eru ósammála um þyngd refsingarinnar, skal þyngri refsingin gilda.
- 17:7** Ef báðir dómara flauta á brot, eða þegar boltinn er kominn út af vellinum, og dómara eru ósammála um hvort liðið skuli fá boltann, þá gildir sameiginleg ákvörðun þeirra eftir samráð þeirra á milli. Takist þeim ekki að komast að sameiginlegri niðurstöðu, skal ákvörðun vallardómara ráða.
- Skylt er að stöðva leiktímann. Eftir samráð dómara gefa þeir skýrar bendingar og leik er haldið áfram eftir flautumerki ([2:8d](#), [15:5](#)).
- 17:8** Báðir dómara eru ábyrgir fyrir skráningu marka. Þeir skrá einnig áminningar, brottvísanir og útilokanir.
- 17:9** Báðir dómara bera ábyrgð á stjórnun leiktímans. Ef vafi leikur á um nákvæmni tímavörslu, komast dómara að sameiginlegri niðurstöðu (*sjá einnig [2:3](#)*).

Athugið:

IHF, álfu- og landssambönd mega beita reglufrávikum þar sem þeirra ábyrgð á við, varðandi beitingu reglna [17:8](#) og [17:9](#).

- 17:10** Dómara bera ábyrgð á því að leik loknum að leikskýrsla sé fyllt rétt út. Útilokanir samkvæmt reglum [8:6](#) og [8:10](#) skal útskýra í leikskýrslu.
- 17:11** Ákvarðanir dómara byggðar á sýn þeirra á staðreyndum eða mati þeirra eru endanlegar. Aðeins má áfrýja þeim ákvörðunum sem eru ekki í samræmi við leikreglurnar. Meðan á leik stendur má aðeins „ábyrgur liðsfulltrúi“ ávarpa dómara.
- 17:12** Dómara hafa rétt til að stöðva leik tímabundið eða slíta honum. Allt kapp skal lagt á að halda leik áfram, áður en ákveðið er að slíta honum.
- 17:13** Svarti búningurinn er fyrst og fremst ætlaður dómurum.
- 17:14** Dómara og eftirlitsmenn mega nota rafeindabúnað fyrir innri samskipti. Reglur um notkun þeirra eru ákveðnar af viðeigandi sambandi.

Regla 18

18. Tímavörður og ritari

18:1 Sú meginregla gildir að tímavörður ber aðalábyrgð á leiktíma, leikhléum og brottvísunartíma leikmanna.

Ritari ber aðalábyrgð á liðsskrám, leikskýrslu, leikmönnum sem koma eftir að leikur er hafinn og leikmönnum sem hafa ekki rétt til þátttöku.

Önnur verkefni, s.s. umsjón með fjölda leikmanna og starfsmanna liða á skiptisvæði, innáskiptingar sem og talning á fjölda sókna (litið skal á þá ákvörðun að byggt sé á sýn þeirra á staðreyndum) eftir að leikmaður hefur hlotið læknisaðstoð á velli, eru talin sameiginleg ábyrgð.

Almennt ætti aðeins tímavörður (og þegar við á eftirlitsmaður viðkomandi sambands) að stöðva leikinn þegar þess gerist þörf.

Sjá einnig skýringu númer 7 um rétta framkvæmd afskipta tímavarðar/ritara við sum þeirra starfa sem lýst er hér að ofan.

18:2 Ef engin opinber leikklukka er tiltæk, skal tímavörður upplýsa „ábyrga liðsfulltrúa“ liðanna um hve mikið er liðið af leiktíma eða hve mikill tími er eftir, einkum eftir leikhlé.

Ef engin opinber leikklukka með sjálfvirku merki er tiltæk, sér tímavörður um að gefa lokamerki í hálfleik og í leikslok (*sjá 2:3*).

Ef opinber stigatafla getur ekki líka sýnt brottvísunartíma (*að minnsta kosti hjá þremur leikmönnum hvors liðs á IHF leikjum*), skal tímavörður sýna spjald á borði tímavarðar, sem sýnir hvenær hverri brottvísun lýkur, ásamt númeri viðkomandi leikmanns.

Bendingar

Bendingar

Þegar innkast eða aukakast er dæmt verða dómarar **samstundis** að sýna í hvaða átt kastið skal tekið (*bendingar 7 eða 9*).

Að því loknu, eftir því sem við á, ætti að sýna viðeigandi tilskilda(r) bending(u/ar), til að gefa til kynna persónulegar refsingar (*bendingar 13-14*).

Ef svo virðist sem gagnlegt sé að skýra tilefni aukakasts eða vítakasts, má gefa eina af viðeigandi bendingum 1-6 og 11 í upplýsingaskyni. Bendingu 11, ætti þó ávallt að sýna þegar bending 17 var ekki sýnd á undan aukakasti vegna leikleysu.

Bendingar 12, 15 og 16 eru áskyldar í þeim aðstæðum þar sem þær eiga við.

Bendingar 8, 10 og 17 eru notaðar þegar dómarar telja það viðeigandi.

Listi yfir bendingar

1. [Stigið í markteig](#)
2. [Ólöglegt knattrak/Tvígrip](#)
3. [Of mörg skref eða bolta haldið lengur en þrjár sekúndur](#)
4. [Hindrun, haldið eða hrinding](#)
5. [Högg](#)
6. [Sóknarbrot](#)
7. [Innkast – kaststefna](#)
8. [Útkast](#)
9. [Aukakast – kaststefna](#)
10. [Þriggja metra fjarlægð](#)
11. [Leikleysa](#)
12. [Mark](#)
13. [Áminning \(gult\) – Útilokun \(rautt\)](#)
Upplýsingar um skriflega skýrslu (blátt)
14. [Brottvísun \(2 mínútur\)](#)
15. [Leikur stöðvaður](#)
16. [Leyfi fyrir tvo aðila](#) (sem hafa rétt til þátttöku) til að koma inn á völinn við
leikstöðvun
17. [Viðvörðunarkerki vegna leikleysu](#)



1. Stigið á markteig



2. Ólöglegt knattrak/Tvígrip



3. Of mörg skref eða bolta haldið lengur en þrjár sekúndur



4. Hindrun, haldið eða hrinding



5. Högg



6. Sóknarbot



7. Innkast – kaststefna



8. Útkast



9. Aukakast – kaststefna



10. Þriggja metra fjarlægð



11. Leikleysa



12. Mark



13. Áminning (gult) – Útilokun (rautt) – Skrifleg skýrsla (blátt)



14. Brottvísun (2 mínútur)



15. Leikur stöðvaður



16. Leyfi fyrir tvo aðila (sem hafa rétt til þátttöku) til að koma inn á völlinn við leikstöðvun



17. Viðvörðunarkerki vegna leikleysu

II. Skýringar á leikreglum

Efnisyfirlit skýringa

1. [Framkvæmd aukakasts eftir lokamerki](#) (2:4-6)
2. [Stöðvun leiktíma](#) (2:8)
3. [Liðsleikhlé](#) (2:10)
4. [Leikleysa](#) (7:11-12)
5. [Frumkast](#) (10:3)
6. [Skilgreining á „upplögðu markfæri“](#) (14:1)
7. [Afskipti tímavarðar eða eftirlitsmanns](#) (18:1)
8. [Meiddur leikmaður](#) (4:11)

1. Framkvæmd aukakasts eftir lokamerki (2:4-6)

Í mörgum tilvikum hefur lið sem á að taka aukakast eftir að leiktíma er lokið ekki áhuga á að reyna að skora mark, annaðhvort vegna þess að úrslit eru þegar ráðin eða vegna þess að aukakastið skal tekið of langt frá marki mótherja. Þótt reglur krefjist þess að aukakast skuli framkvæmt, skulu dómarar láta skynsemi ráða og telja aukakastið tekið ef leikmaður sem er nokkurn veginn á réttum stað, lætur boltann detta eða réttir hann til dómara.

Í þeim tilvikum þar sem ljóst er að liðið vill reyna að skora mark, verða dómarar að finna jafnvægi milli þess að leyfa slíkt tækifæri (jafnvel þótt það sé afar lítið) og tryggja að aðstæður snúist ekki upp í tímasóun og „skrípaleik“. Þetta þýðir að dómarar skulu koma leikmönnum beggja liða í réttar stöður fljótt og ákveðið svo að aukakastið megi taka án tafa. Fylgja skal takmörkunum í reglu 2:5 um stöðu leikmanna og innáskiptingar (4:5 og 13:7).

Dómarar verða einnig að hafa góðar gætur á öðrum refsiverðum brotum beggja liða. Ítrekaður ágangur varnarmanna skal sæta refsingu (15:4, 15:9, 16:1b, 16:3d). Þar að auki brjóta sóknarmenn oft reglur við framkvæmdina, t.d. að einn eða fleiri leikmenn fara yfir aukakastlínuna eftir flautumerkið en áður en kastið er framkvæmt (13:7, þriðja málsgrein), eða kastari hreyfir sig eða stekkur þegar hann kastar (15:1, 15:2, 15:3).

Það er mjög mikilvægt að ólöglega skoruð mörk séu ekki leyfð.

2. Stöðvun leiktíma („Time-out“) (2:8)

Að frátöldum þeim aðstæðum sem lýst er í reglu 2:8, þar sem skylt er að stöðva leiktíma er þess vænst að dómarar beiti dómgreind sinni hvað varðar þörf fyrir stöðvun leiktíma við aðrar aðstæður. Dæmi um aðstæður þar sem ekki er skylt að stöðva leiktíma en þó oft gert, eru þegar:

- a) ytri áhrif koma til, t.d. þarf að þurrka völlinn;
- b) leikmaður virðist vera meiddur;
- c) lið er greinilega að eyða tíma, t.d. þegar lið tefur framkvæmd formlegs kasts eða þegar leikmaður kastar boltanum burt eða lætur hann ekki af hendi;
- d) bolti snertir loft eða fastan hlut yfir vellinum (11:1) og bolti hrekkur langt frá þeim stað þar sem innkast skal tekið og veldur þar með óvenjulegum töfum;
- e) skipta þarf markverði inn fyrir útileikmann til þess að framkvæma útkast.

Þegar metin er þörf fyrir stöðvun leiktíma við þessar og aðrar aðstæður skulu dómarar fyrst og fremst meta hvort stöðvun leiksins án stöðvunar leiktíma verði ósanngjörn gagnvart öðru liðanna. Til dæmis ef lið hefur afgerandi forystu þegar langt er liðið á leikinn þá er kannski ekki nauðsynlegt að stöðva leiktíma meðan gólf er þurrkað. Að sama skapi ef liðið sem stöðvun leiktíma yrði í óhag er sjálft að tefja eða sóa tíma þá er augljóslega ekkert tilefni til stöðvunar leiktíma.

Annað mikilvægt atriði er væntanleg lengd tímastöðvunarinnar. Lengd truflunar vegna meiðsla er oft erfitt að meta og þá kann að vera öruggara að stöðva leiktíma. Dómarar skulu þó ekki vera of bráðir að stöðva leiktíma eingöngu vegna þess að boltinn hefur farið út af leikvellingum. Í slíkum tilvikum kemst boltinn oftast strax í leik á ný. Ef svo er ekki skulu dómarar kappkosta að koma varabolta í leik svo fljótt sem auðið er (3:4) til þess einmitt að ekki þurfi að stöðva leiktíma að óþörfu.

Kvöð á stöðvun leiktíma við vítaköst hefur verið felld úr gildi. Það getur þó þurft að stöðva tíma við sérstakar aðstæður eins og fram kemur hér að ofan. Þetta getur varðað kringumstæður þegar annað liðið er greinilega að tefja framkvæmdina, eins og þegar skipt er um markvörð eða kastara.

3. Liðsleikhlé („Team Time-out“) ([2:10](#))

Hvort lið á rétt á einu 1 mínútu leikhléi í hvorum hálfleik venjulegs leiktíma (en ekki í framlengingu).

Lið sem óskar eftir liðsleikhléi verður að gera það með því að láta starfsmann liðsins leggja grænt spjald á borðið fyrir framan tímavörðinn. Mælt er með því að græna spjaldið sé u.þ.b. 15 * 20 sm stórt og á því sé stórt „T“ báðum megin.

Lið má aðeins biðja um liðsleikhlé þegar það hefur boltann (þegar boltinn er í leik eða leikurinn hefur stöðvast). Svo fremi að liðið missi ekki boltann áður en tímavörður nær að flauta (en í þeim tilvikum skal skila græna spjaldinu til liðsins) skal veita liðinu liðsleikhlé tafarlaust.

Tímavörður stöðvar þá leikinn með því að flauta og stöðvar leikklukkuna ([2:9](#)). Hann gefur bendingu um leikhlé (nr. [15](#)) og bendir með útréttum handlegg á það lið sem bað um liðsleikhléið. Græna spjaldið er lagt á borðið þeim megin sem liðið er sem bað um liðsleikhlé og er þar meðan á leikhléi stendur.

Dómarar staðfesta liðsleikhlé og tímavörður setur sérstaka klukku í gang sem mælir lengd liðsleikhlés. Ritari færir tíma liðsleikhlés inn á leikskýrslu hjá því liði sem bað um það.

Í liðsleikhléi skulu leikmenn og starfsmenn liðs vera við mörk skiptisvæðis, annað hvort innan vallar eða á skiptisvæðinu. Dómarar halda sig á miðjum vellinum en annar þeirra má víkja snöggvast að borði tímavarðar til samráðs.

Vegna refsinga samkvæmt reglu [16](#), eru liðsleikhlé talin hluti af leiktímanum ([16:10](#)) og er því refsað fyrir ódregilega hegðun og önnur brot á hefðbundinn hátt. Ekki skiptir máli í þessu samhengi hvort viðkomandi leikmaður/starfsmaður sé innan vallar eða utan. Samkvæmt því er hægt að gefa áminningu, brottvísun eða útilokun í samræmi við reglur [16:1-3](#) og [16:6-9](#) fyrir ódregilega hegðun ([8:7-10](#)) eða fyrir brot á reglu [8:6b](#).

Eftir 50 sekúndur gefur tímavörður hljóðmerki um að leikur skuli halda áfram eftir 10 sekúndur.

Liðunum er skylt að vera tilbúin að halda leik áfram þegar liðsleikhléinu lýkur. Leikinn skal hefja annað hvort með kasti sem á við þær aðstæður sem voru þegar leikhléið var veitt eða, ef boltinn var í leik, með aukakasti handa því liði sem bað um liðsleikhléið frá þeim stað sem boltinn var á þegar leiktíminn var stöðvaður.

Við flautumerki dómara setur tímavörður klukkuna af stað.

Lið má biðja um liðsleikhlé beint með því að ýta á hnapp (hljóðmerki) á rafrænu tæki í stað þess að nota græn spjöld. Hnappurinn er beintengdur við opinberu leikklukkuna. Þegar ýtt hefur verið á hnappinn mun tíminn stöðvast samstundis. Til þess að allir aðilar taki eftir liðsleikhléinu er það einnig gefið til kynna með hljóðmerki. Nánari skýringar eru í Reglum um Rafræn Liðsleikhlé.

Athugið:

Ef IHF, álfu- eða landssambönd beita víkjandi reglum samkvæmt athugasemd í reglu [2:10](#), þá á hvort

lið rétt á því að taka að hámarki þrjú liðsleikhlé í venjulegum leiktíma en ekki í framlengingum. Ekki má veita fleiri en tvö liðsleikhlé í hvorum hálfleik venjulegs leiktíma. Á milli tveggja liðsleikhléa liðs verða mótherjarnir að ná að minnsta kosti einu sinni valdi á boltanum. 3 græn spjöld, númeruð 1, 2 og 3 eru til staðar fyrir hvort lið.

Liðin fá spjöld númeruð 1 og 2 í fyrri hálfleik og spjöld nr. 2 og 3 í seinni hálfleik svo framarlega sem þau tóku að hámarki eitt liðsleikhlé í fyrri hálfleik. Hafi þau tekið tvö liðsleikhlé í fyrri hálfleik fá þau einungis grænt spjald nr. 3.

Á síðustu fimm mínútum venjulegs leiktíma er hvoru liði einungis heimilt að taka eitt liðsleikhlé.

4. Leikleysa (7:11-12)

A. Almennar leiðbeiningar:

Beiting reglna varðandi leikleysu hefur það markmið að koma í veg fyrir óaðlaðandi leikaðferðir og viljandi leiktafir. Þetta krefst þess að dómarar fylgist með allan leikinn og séu samkvæmir sjálfum sér við mat á leikleysu.

Leikleysa getur komið upp á öllum stigum sóknarleiks liðs, þ.e. þegar boltanum er leikið fram völinn, við sóknaruppbyggingu, eða við lok sóknar.

Leikleysu má oft greina við eftirfarandi aðstæður:

- lið hefur nauma forystu undir lok leiks;
- lið hefur brottvísaðan leikmann;
- þegar mótherjar hafa yfirburðahæfni, sérstaklega í vörn.

Eftirfarandi viðmið eiga sjaldnast við ein og sér en verður að meta heildstætt af dómurum. Sérstaklega þarf að hafa í huga áhrif virks varnarleiks sem fer eftir reglum.

B. Notkun viðvörunarmerkis

Viðvörunarmerkið skal einkum gefa við eftirfarandi aðstæður:

B1. Viðvörunarmerki þegar skiptingar eru framkvæmdar hægt eða þegar boltanum er leikið hægt fram völinn

Dæmigerð merki um það eru þegar:

- leikmenn standa kringum vallarmiðju og bíða eftir að skiptingum ljúki;
- leikmaður tefur framkvæmd aukakasts (með því að þykjast ekki vita hvar taka á kastið), frumkasts (með því að markvörður fer sér hægt við að ná í bolta, með viljandi ónákvæmu kasti fram að miðju eða með því að ganga rólega með boltann að miðju), útkasts eða innkasts, eftir að liðið hefur þegar fengið tiltal fyrir slíka hegðun;
- leikmaður stendur kyrr og rekur boltann;
- boltanum er leikið til baka inn á vallarhelming liðsins, þrátt fyrir að mótherjar sæki ekkert að því.

B2. Viðvörunarmerki í tengslum við síðbúna skiptingu eftir að sóknaruppbygging er hafin

Dæmigerð merki um það eru þegar:

- allir leikmenn hafa þegar tekið sér sóknarstöðu;
- liðið hefur uppbyggingu með undirbúningssendingum;
- ekki fyrr en þá framkvæmir liðið skiptingu.

Athugasemd:

Lið sem hefur reynt hraða gagnsókn frá eigin vallarhelmingi en hefur ekki tekist að fá markfæri samstundis eftir að hafa komist inn á vallarhelming mótherja, skal fá að skipta snögg um leikmenn á þessu stigi.

B3. Við óhóflega langa sóknaruppbyggingu

Almennt skal lið fá að byggja upp með undirbúningssendingum áður en þess má vænta að það fari í markvissa sóknaraðgerð.

Dæmigerð merki um óhóflega langa sóknaruppbyggingu eru:

- sókn leiðir ekki til markvissra sóknaraðgerða liðs;

Athugasemd:

Markviss sóknaraðgerð er einkum til staðar þegar sóknarlið beitir taktískum aðgerðum til hreyfinga þannig að það nær betri stöðu gagnvart varnarmönnum eða þegar það eykur hraða sóknarinnar samanborið við sóknaruppbygginguna.

- leikmenn fá boltann ítrekað á meðan þeir standa kyrrir eða hreyfa sig í átt frá markinu;
- boltinn er ítrekað rakinn í kyrrstöðu;
- sóknarleikmaður hörfar ótímabært undan varnaraðgerð mótherja, bíður eftir að dómara stöðvi leikinn, eða nær ekki betri stöðu gagnvart varnarmanni;
- virkar varnaraðgerðir: virkar varnaraðferðir sem koma í veg fyrir að sóknarmenn auki hraðann því að varnarmenn hindra ætlaða færslu boltann og hlaupaleiðir;
- sérstök viðmið fyrir óhóflega langa sóknaruppbyggingu eru þegar sóknarlið nær ekki að auka hraðann frá uppbyggingu til lokastigs.

C. Hvernig nota skal viðvörunarmerkið

Ef dómari (annað hvort vallardómari eða markdómari) verður var leikleysu, lyftir hann upp handlegg (*bending nr. 17*), til að gefa til kynna að liðið með boltann sé ekki að reyna að skapa sér markfæri. Hinn dómari ætti einnig að gefa merki um leikleysu.

Merki um leikleysu gefur til kynna að liðið gerir enga tilraun til að komast í markfæri eða að það sé endurtekið að hindra að leikur haldi áfram.

Merki um leikleysu skal vera uppi þar til:

- sókn lýkur eða
- merki um leikleysu á ekki lengur við (sjá athugasemdir hér að neðan).

Sókn hefst þegar lið nær valdi á boltanum og lýkur þegar liðið skorar mark eða tapar boltanum.

Að öllu jöfnu skal sýna merki um leikleysu þar til sókn lýkur. Það eru þó, meðan á sókn stendur, tvær aðstæður sem gera það að verkum að viðvörunarmerkið á ekki lengur við og höndin skal sett niður:

- a) sóknarlið skýtur að marki og nær boltanum aftur, eftir að hann fór í stöng/slá eða af markverði, beint eða sem innkast;
- b) leikmanni eða starfsmanni varnarliðs er gefin stighækkandi refsing samkvæmt reglu 16 eftir brot eða ódregilega hegðun.

Við þessar tvær aðstæður skal gefa sóknarliðinu færi á að byggja upp nýja sókn.

D. Eftir að viðvörunarmerki hefur verið gefið

Eftir að viðvörunarmerki hefur verið gefið, ættu dómarar að gefa sóknarliði einhvern tíma til að breyta um aðgerðir. Taka skal tillit til getu og aldurs við þessar aðstæður.

Liði sem hefur fengið viðvörun skal þess vegna gefa tækifæri til að hefja markvissa sóknaruppbyggingu.

Ef lið sem er með boltann gerir enga sýnilega tilraun til að ná skoti að marki (*sjá ákvarðandi viðmið D1 og D2*), skal annar dómarinn dæma leikleysu í síðasta lagi þegar skot er ekki tekið eftir 4 sendingar (7:11-12).

Eftirfarandi aðgerðir eru ekki taldar vera sendingar:

- Ef ekki er hægt að stjórna sendingartilraun vegna refsiverðs brots varnarmanns.
- Ef að sendingartilraun er bægt frá af varnarmanni út yfir hliðarlínu eða ytri marklínu.
- Skotttilraun er varin af mótherja.

Ákvarðandi viðmið eftir að viðvörunarmerki er gefið:

D1. Sóknarlið:

- engin skýr merki um aukinn hraða;
- engin markviss aðgerð í átt að marki;
- 1-á-1 aðgerðir þar sem ekki vinnst aukið rými;
- tafir við að leika bolta (t.d., kastleiðir eru hindraðar af varnarliði).

D2. Varnarlið:

- varnarlið reynir að koma í veg fyrir aukinn hraða eða markvissar sóknaraðgerðir með réttum og virkum varnaraðgerðum;
- reyni varnarlið að stöðva sendingaflæði sóknarliðs með brotum samkvæmt reglu 8:3, skal alltaf refsa fyrir slíka hegðun stighækkandi.

D3. Athugasemdir varðandi hámarksfjölda sendinga

D3a. Fyrir framkvæmd fjórðu sendingar:

- Ef að dómarmar dæma aukakast eða innkast til sóknarliðs eftir að viðvörunarmerki hefur verið sýnt, stöðvar það ekki talningu sendinga.
- Á sama hátt, ef að sending eða kast á mark er varið af varnarmanni og boltinn fer til sóknarliðs (jafnvel sem útkast), stöðvar það ekki talningu sendinga.

D3b. Eftir framkvæmd fjórðu sendingar:

- Fáir sóknarlið aukakast, innkast (eða útkast) eftir fjórðu sendingu fær liðið möguleika á einni aukasendingu til þess að klára sóknina.
- Það sama á við ef að skot eftir fjórðu sendingu er varið af varnarliði og boltinn berst til sóknarleikmanns eða fer út fyrir hliðarlínu eða ytri marklínu. Í þessu tilfelli fær sóknarliðið möguleika á að klára sóknina með einni aukasendingu.

E. Viðauki

Merki um minnkandi hraða

- Hliðaraðgerðir og ekki sótt í átt að marki.
- Tíð krosshlaup fyrir framan varnarmenn án aukins þrýstings á þá.
- Engin markviss aðgerð eins og að sækja á mann 1-á-1 eða gefa boltann á leikmenn á milli markteigs og aukakastlínu.
- Ítrekaðar sendingar á milli tveggja leikmanna án þess að greina megir aukinn hraða eða markvissar sóknaraðgerðir.
- Bolta leikið í allar stöður (hornamenn, línumaður og vallarleikmenn) án þess að greina megir aukinn hraða eða sjáanlegar aðgerðir í átt að marki.

Merki um 1-á-1 aðgerðir þar sem ekkert rými vinnst

- 1-á-1 aðgerð í stöðu þar sem augljóst er að ekkert rými er fyrir gegnumbrot (nokkrir mótherjar loka rými til gegnumbrots).
- 1-á-1 aðgerð án nokkurrar ætlunar að brjótast í átt að marki.
- 1-á-1 aðgerð þar sem greinilega er aðeins verið að sækja aukakast (t.d. koma sér í „sjálfheldu“, eða hætta 1-á-1 aðgerð jafnvel þótt gegnumbrot hafi verið mögulegt).

Merki um virkar varnaraðgerðir í samræmi við leikreglur

- Reynt að brjóta ekki af sér þannig að stöðva þurfi leikinn.
- Loka hlaupalínu sóknarmanns með því til dæmis að nota tvo varnarmenn.
- Færa sig framar til að komast inn í sendingar.
- Varnarmenn færa sig framar til að þvinga mótherjana aftar á völinn.
- Fá sóknarmenn til að senda boltann langt til baka í skaðlausar stöður.

5. Frumkast ([10:3](#))

Framkvæmd frumkasts

Við almenna túlkun á reglu [10:3](#), ættu dómarar að hafa í huga það markmið að hvetja lið til að taka hröð frumköst. Þetta táknar að dómarar ættu ekki vera of smámunasamir og ekki leita tækifæra til að hafa afskipti af eða refsli liði sem reynir að taka hröð frumköst.

Til dæmis skulu dómarar forðast að láta skráningar athugasemda og önnur störf trufla árvekni þeirra að kanna stöður leikmanna í skyndi. Vallardómari skal vera tilbúinn að flauta um leið og kastari kemst í rétta stöðu, gerandi ráð fyrir að engin skýr þörf sé á að leiðrétta stöður annarra leikmanna. Dómarar verða einnig að hafa í huga að liðsfélagar kastara mega fara yfir miðlínu um leið og flautað er. (Þetta er undantekning frá grundvallarreglunni um framkvæmd kasta.)

Framkvæmd án frumkastssvæðis

Þó að reglan kveði á um að kastari verði að stíga á miðlínuna og vera innan við 1,5 metra frá miðjunni, skulu dómarar ekki vera óhóflega nákvæmir varðandi sentimetra. Aðalatriðið er að forðast ósanngirni og óvissu fyrir mótherja hvað varðar hvenær og hvar frumkast er tekið.

Þar að auki hafa flestir vellir ekki merktan miðjupunkt og á sumum völlum er hugsanlegt að auglýsing hylji miðlínu að hluta. Í þeim tilvikum verða bæði kastari og dómari að meta rétta stöðu og kröfur um nákvæmni myndu þá vera óraunhæfar og óviðeigandi.

6. Skilgreining á „upplögðu markfæri“ ([14:1](#))

Varðandi reglu [14:1](#), er „upplagt markfæri“ fyrir hendi þegar:

- a) leikmaður, sem er með boltann og í jafnvægi við markteigslínu mótherja, hefur tækifæri til að skjóta að marki án þess að nokkur mótherji geti hindrað skotið með löglegum hætti.

Þetta á einnig við ef leikmaður er ekki með boltann en er þess albúinn að taka við honum; það má ekki vera mótherji í stöðu til að koma í veg fyrir móttökuna með löglegum hætti.

- b) leikmaður sem hefur boltann og er í jafnvægi og hleypur (eða rekur boltann) einn í átt að markverði í gagnsókn, án þess að nokkur mótherji geti komist fram fyrir hann og stöðvað gagnsóknina.

Þetta á einnig við ef leikmaður er ekki með boltann en er þess albúinn að taka við honum og markvörður mótherja veldur árekstri eins og kemur fram í [athugasemd í reglu 8:5](#) og hindrar þannig móttöku boltans; við þessar sérstöku aðstæður skipta stöður varnarmanna engu máli.

- c) markvörðurinn hefur yfirgefið markteiginn og mótherji með boltann og í jafnvægi hefur hreint og hindrunarlaust færi á að kasta boltanum í autt markið.

7. Afskipti tímavarðar eða eftirlitsmanns ([18:1](#))

Ef tímavörður eða eftirlitsmaður skerst í leikin, á meðan leikstöðvun stendur skal hefja leik að nýju með kasti í samræmi við ástæðu leikstöðvunarinnar.

Ef tímavörður eða eftirlitsmaður skerst í leikinn á meðan á leik stendur og stöðvar með því leikinn gilda eftirfarandi reglur:

A. Röng innáskipting eða ólögleg innkoma leikmanns (reglur [4:2-3](#), [5-6](#))

Tímavörður (eða eftirlitsmaður) skal stöðva leik samstundis án þess að taka tillit til „hagnaðarreglunnar“ í reglum [13:2](#) og [14:2](#). Ef upplögðu markfæri er spillt þegar leikur er þannig stöðvaður vegna brots varnarliðs skal dæma vítakast samkvæmt reglu [14:1a](#). Við allar aðrar aðstæður skal hefja leik að nýju með aukakasti.

Hinum brotlega leikmanni skal refsað samkvæmt reglu [16:3a](#). Ef aftur á móti er um ólöglega innkomu að ræða samkvæmt reglu [4:6](#), þegar um upplagt markfæri er að ræða skal leikmanninum refsað samkvæmt reglu [16:6b](#) í samræmi við reglu [8:10b](#).

B. Stöðvun vegna annarra ástæðna, s.s. ódregilegrar hegðunar á skiptisvæði

a. Afskipti tímavarðar

Tímavörður ætti að bíða næstu leikstöðvunar og upplýsa þá dómara leiksins.

Ef tímavörður stöðvar leikinn engu að síður á meðan bolti er í leik skal hefja leik að nýju með aukakasti til liðsins sem var með boltann við leikstöðvunina.

Ef stöðvunin er vegna brots af hálfu varnarliðs og dómarar meta að það hafi spillt upplögðu markfæri, skal dæma vítakast í samræmi við reglu [14:1b](#).

(Það sama á við ef tímavörður stöðvar leik vegna beiðni um liðsleikhlé og dómarar hafna því vegna þess að tímasetning er röng. Ef upplagt markfæri er eyðilagt vegna þessarar stöðvunar skal dæma vítakast.)

Tímavörður hefur ekki rétt til að kveða á um refsingu til handa leikmanni eða starfsmanni liðs. Sama á við um dómara ef þeir hafa ekki tekið eftir brotinu. Í þeim tilvikum geta þeir aðeins gefið óformlega aðvörun. Ef viðkomandi brot fellur undir reglur [8:6](#) eða [8:10](#), verða þeir að senda skriflega skýrslu.

b. Afskipti eftirlitsmanns

Eftirlitsmenn frá IHF, álfu- eða landssambandi, sem eru við skyldustörf á leiknum, hafa rétt til að upplýsa dómara um mögulegar ákvarðanir vegna brota á leikreglum (nema í tilvikum þar sem ákvörðun dómara byggir á sýn hans staðreyndum) eða brot á reglum um skiptisvæði.

Eftirlitsmaður má stöðva leik samstundis. Í þessu tilviki skal leikur hefjast að nýju með aukakasti fyrir það lið sem ekki braut af sér þannig að leikstöðvun var ákveðin.

Ef brotið var af völdum varnarliðs, og stöðvunin spillti upplögðu markfæri, skal dæma vítakast samkvæmt reglu [14:1b](#).

Dómarar skulu beita stighækkandi refsingu samkvæmt fyrirmælum eftirlitsmanns.

Staðreyndum sem tengjast broti á reglum [8:6](#) eða [8:10](#) skal skilað á skriflegri skýrslu.

8. Meiddur leikmaður ([4:11](#))

Ef að leikmaður virðist meiddur á vellinum skal gera eftirfarandi ráðstafanir:

- a) Ef að dómara eru alveg vissir um að hinn meiddi leikmaður þurfi lækniaðstoð á vellinum, sýna þeir strax bendingar [15](#) og [16](#). Þar með verður leikmaðurinn að hlýta fyrir mælum reglu [4:11](#) annarrar málsgreinar að lokinni aðhlynningu.

Í öllum öðrum tilfellum biðja dómara leikmanninn um að fara út af vellinum til að fá aðhlynningu. Sé það ekki mögulegt fyrir viðkomandi leikmann, sýna dómara bendingar [15](#) og [16](#). Regla [4:11](#), önnur málsgrein á þá við.

Brotum á þessum ákvæðum skal refsa sem ódregilegri hegðun.

Ef að leikmanni, sem verður að yfirgefa leikvöllinn í þrjár sóknir, er refsað með 2ja mínútna brottvísun, má hann koma aftur inn á völinn að loknum brottvísunartíma, óháð fjölda spilaðra sókna.

Ef starfsmenn liðs neita að veita nauðsynlega aðhlynningu á leikmanni, skal refsa „ábyrgum liðsfulltrúa“ stighækkandi (*sjá reglu [4:2](#), þriðja málsgrein*).

- b) Tímavörður og ritari eða eftirlitsmaður eru ábyrgir fyrir því að telja fjölda sókna. Þeir upplýsa viðkomandi lið um leið og leikmaðurinn má koma aftur inn á völinn.

Sókn hefst þegar lið nær valdi á boltanum og endar þegar mark er skorað eða sóknarliðið tapar boltanum.

Ef að lið hefur vald á boltanum þegar leikmaður þess þarf aðhlynningu, er sú sókn talin sem fyrsta sóknin.

- c) Regla [4:11](#) önnur málsgrein á ekki við í eftirfarandi tilfellum:

- ef lækniaðstoð á velli er vegna ólögmætrar aðgerðar mótherja sem refsað er stighækkandi af dómurum;
- ef skotið er í höfuð markvarðar og aðhlynnung á velli er nauðsynleg.

III. Reglur um skiptisvæði

1. Skiptisvæðin eru fyrir utan hliðarlínu, vinstra og hægra megin við framhald miðlínu og ná til enda leikmannabekkja (getur verið röð af stólum, sem einnig eru leyfðir) og einnig aftur fyrir bekkina ef rými leyfir (Leikreglur: myndir [1a](#) og [1b](#)).

Reglur IHF og álfusambanda fyrir atburði/keppnir kveða á um að leikmannabekkir og þar með einnig viðeigandi „þjálfarasvæði“ skuli byrja 3,5 metra frá miðlínu. Það er einnig mælt með þessu í öllum öðrum leikjum.

Enga hluti af nokkurri tegund má setja við hliðarlínu fyrir framan leikmannabekki (a.m.k. 8 metra frá miðlínu).

2. Aðeins leikmenn og starfsmenn liðs sem eru skráðir á leikskýrslu mega vera á skiptisvæðinu ([4:1-2](#)).

Ef túlks er þörf, skal hann taka sér stöðu fyrir aftan skiptisvæðið.

3. Starfsmenn liðs á skiptisvæði skulu vera fullklæddir í íþróttaklæðum eða borgaralegum fötum. Litir sem geta valdið ruglingi við vallarleikmenn mótherja eru ekki leyfðir.
4. Tímavörður og ritari skulu styðja dómara við að fylgjast með mannaferðum á skiptisvæði fyrir leik og meðan á leik stendur.

Ef brot eiga sér stað á reglum um skiptisvæði fyrir leik má ekki hefja leik fyrr en bót hefur verið ráðin á þeim. Ef þessar reglur eru brotnar meðan á leik stendur má ekki halda leik áfram eftir næstu stöðvun fyrr en viðkomandi mál hefur verið leyst.

5. Starfsmenn liðs hafa rétt til og er skylt að leiðbeina og stjórna liði sínu einnig meðan á leik stendur, á sanngjarnan og drengilegan hátt innan ramma leikreglna. Almennt skulu þeir sitja á leikmannabekknunum.

Starfsmönnum er þó **heimilt** að hreyfa sig um innan „þjálfarasvæðis“. „Þjálfarasvæðið“ er svæðið beint fyrir framan bekkinn og einnig beint fyrir aftan hann sé það mögulegt.

Hreyfingar og stöður innan „þjálfarasvæðis“ eru leyfðar með það í huga að gefa taktískar ábendingar og veita læknisaðstoð. Meginreglan er, að aðeins einn starfsmaður má standa eða hreyfa sig á sama tíma. Þó mega staðsetningar hans eða hegðun ekki trufla aðgerðir leikmanna á vellinum. Við brot á þessum reglum skal refsa starfsmanni stighækkandi.

Það er, að sjálfsögðu, heimilt fyrir einn starfsmann að yfirgefa „þjálfarasvæðið“ um leið og hann vill afhenda „græna spjaldið“ til að biðja um liðsleikhlé. Samt sem áður er starfsmanni ekki heimilt að yfirgefa „þjálfarasvæðið“ með „græna spjaldið“ og bíða við borðið eftir tækifæri til að biðja um liðsleikhlé.

„Ábyrgur liðsfulltrúi“ má einnig yfirgefa „þjálfarasvæðið“ við sérstakar aðstæður, til dæmis vegna nauðsynlegra samskipta við tímavörð eða ritara.

Meginreglan er að leikmenn á skiptisvæði sitji á varamannabekknunum.

Leikmönnum er þó **heimilt** að:

- hreyfa sig um fyrir aftan bekkinn til að hita upp, án bolta, ef pláss leyfir og það truflar

ekki.

Starfsmönnum liðs og leikmönnum er óheimilt að:

- trufla eða móðga dómara, eftirlitsmenn, tímavörð/ritara, leikmenn, starfsmenn liða eða áhorfendur, með ögrandi framferði, mótmælum eða annarri ódregilegri hegðun (tali, svipbrigðum eða látbragði);
- yfirgefa skiptisvæði til að hafa áhrif á leikinn.

Almennt er gert ráð fyrir að starfsmenn liðs og leikmenn séu á skiptisvæði síns liðs. Ef starfsmaður liðs yfirgefur samt sem áður skiptisvæðið til að taka sér aðra stöðu tapar hann rétti sínum til að leiðbeina og stjórna liði sínu og hann verður að fara aftur á skiptisvæðið til að öðlast rétt sinn aftur.

Enn fremur eru leikmenn og starfsmenn liðs í lögsögu dómara allan leikinn og almennar reglur um stighækkandi refsingu eiga einnig við ef starfsmenn eða leikmenn kjósa að taka sér stöðu í burtu frá velli og skiptisvæði. Þess vegna er refsað fyrir ódregilega, grófa ódregilega og mjög grófa ódregilega hegðun á sama hátt og ef brotið hefði átt sér stað á velli eða skiptisvæði.

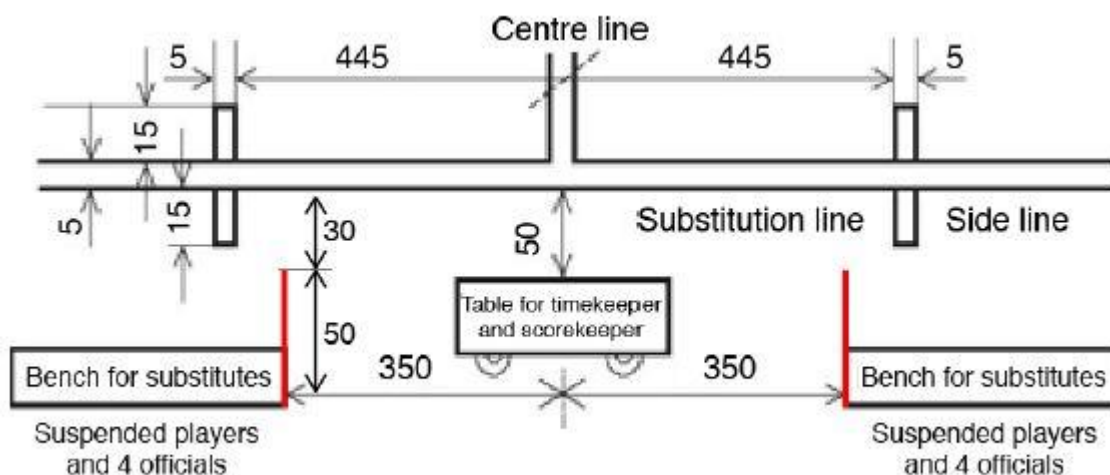
6. Ef reglur um skiptisvæði eru brotnar er dómurum eða eftirlitsmönnum skylt að bregðast við samkvæmt reglum [4:2](#) þriðja málsgrein, [16:1b](#), [16:3d-f](#) eða [16:6b-d](#) (áminning, brottvísun, útilokun).

IV. Leiðbeiningar og túlkanir

Merkingar leikvallar (regla [1](#), Reglur um skiptisvæði kafli [1](#))

Viðmiðunarlína „þjálfarasvæðis“ er sett til upplýsinga.

Þessi lína er 50 sm löng og er dregin í 350 sm fjarlægð (utan vallar, samsíða miðlínu). Hún byrjar í 30 sm fjarlægð utan við hliðarlínu (ráðlögð mæling).



Veltivörn marka (regla [1:2](#))

Mörk skulu vera tryggilega fest við gólf eða vegg fyrir aftan þau, eða útbúin með veltivörn. Þetta nýja ákvæði er samþykkt með það að markmiði að forðast slys.

Meiddur markvörður og aukakast (regla [2:5](#))

Ef að markvörður meiðist og aukakast er dæmt sem tekið skal eftir lokaflaut þá má varnarlið skipta um markvörð. Þessi undantekning á ekki við um varnarmenn.

Aukakast eða vítakast eftir lokaflaut (reglur [2:6](#), [8:10c](#))

Þegar um brot eða ódrengilega framkomu varnarmanna er að ræða við framkvæmd aukakasts eða vítakasts eftir lokaflaut þá skal refsa þeim varnarmönnum persónulega samkvæmt reglum [16:3](#), [16:6](#) eða [16:9](#). Endurtaka skal kastið (regla [15:9](#), þriðja málsgrein). Regla [8:10c](#) á ekki við í þessum tilvikum.

Liðsleikhlé (regla [2:10](#), skýring nr. [3](#))

Upphaf síðustu fimm mínútna leiktíma hefst þegar klukkan sýnir 55:00 eða 05:00.

Notkun varabolta (regla [3:3](#))

IHF, álfu- og landssambönd mega leyfa notkun varabolta sem ekki eru staddir við ritaraborð. Notkun

varabolta er ákveðin af dómurum samkvæmt reglu [3:4](#) .

Skiptingar leikmanna og starfsmanna (*reglur 4:1 – 4:2*)

Í því tilfelli að lið hefur ekki fyllt upp í leyfðan hámarksfjölda leikmanna (*regla 4:1*) eða starfsmanna (*regla 4:2*), er heimilt:

- að skrá einhvern sem starfsmann sem var upphaflega skráður sem leikmaður
- að skrá einhvern sem leikmann sem var upphaflega skráður sem starfsmaður

Ekki má fara yfir hámarksfjölda leikmanna eða starfsmanna.

Upphaflegri skráningu leikmanns eða starfsmanns skal eytt á leikskýrslu. Það er ekki heimilt að færa leikmann eða starfsmann aftur í upphaflega skráningu hafi honum verið eytt í millitíðinni. Enn fremur er ekki heimilt að eyða þátttakanda með ákveðna stöðu til þess að skipta inn þannig að reglum um hámarksfjölda sé fylgt. Það er ekki heimilt að skrá aðila bæði sem leikmann og starfsmann.

IHF, álfu- og landssambönd mega beita víkjandi reglum í leikjum undir þeirra ábyrgð.

Persónulegar refsingar sem gefnar eru vegna breytinga á skráningu (áminning, brottvísun), á að íhuga bæði gagnvart persónulegum kvóta „leikmanna“ sem og kvóta fyrir „starfsmenn“.

Innáskiptingar leikmanna (*regla 4:4*)

Leikmenn skulu alltaf yfirgefa og fara inn á völlinn yfir skiptilínu eigin liðs. Undanþegnir eru meiddir leikmenn sem yfirgefa völlinn þegar leiktími hefur verið stöðvaður.

Þá leikmenn má ekki neyða til þess að yfirgefa völlinn um skiptilínuna, þegar það er augljóst að þeir þurfa lækniáðstoð á skiptisvæði eða í búningsherbergi. Ennfremur ættu dómarar að heimila skiptimanni að koma inn á völlinn áður en meiddur leikmaður hefur yfirgefið völlinn til þess að lágmarka truflun.

Aukaleikmenn (*regla 4:6, fyrsta málsgrein*)

Ef aukaleikmaður kemur inn á völlinn án skiptingar, skal refsa honum með 2ja mínútna brottvísun.

Sé ekki hægt að auðkenna hinn brotlega leikmann, skal fylgja eftirfarandi skrefum:

- Eftirlitsmaður eða dómarar ráðleggja „ábyrgum liðsfulltrúa“ að nefna hinn brotlega leikmann.
- Hinn nefndi leikmaður skal fá 2ja mínútna brottvísun sem persónulega refsingu.
- Í því tilfelli að „ábyrgur liðsfulltrúi“ neitar að nefna hinn brotlega leikmann, skal eftirlitsmaður eða dómarar nefna leikmann. Hinn nefndi leikmaður skal fá 2ja mínútna brottvísun sem persónulega refsingu.

Athugið:

- *Aðeins leikmenn sem eru á vellinum við tímastöðvunina má nefna sem „brotlegan leikmann“.*

- Sé hinn „brotlegi leikmaður“ að fá þriðju brottvísun, skal hann útilokaður samkvæmt reglu 16:6d.

Leikmaður kemur inn á í röngum lit eða með rangt númer (reglur 4:7, 4:8)

Brot á reglum 4:7 og 4:8 leiða ekki til þess að lið missi vald á bolta. Þau leiða aðeins til truflunar á leik til þess að skipa leikmanni að leiðrétta mistökin og leikur hefst á ný með kasti til þess liðs sem hafði vald á boltanum.

Tæknibúnaður á skiptisvæði (reglur 4:7-4:9)

IHF, álfu- og landssambönd mega leyfa tæknibúnað á skiptisvæði. Búnaðinn skal nota á sanngjarnan hátt, og búnaður til samskipta við útilokaða starfsmenn eða leikmenn er ekki heimilaður.

Bannaðir hlutir, hjálmar, andlits- og hnéhlífar (regla 4:9)

Allar tegundir og stærðir andlitsgríma og hjálma eru bannaðar. Ekki aðeins heilgrímur heldur líka grímur sem hylja hluta andlits eru bannaðar.

Hnéhlífar mega ekki hafa málmluti. Plasthluti verður að bólstra að fullu.

Á ökklahlífum verða allir harðir hlutar úr málm eða plasti að vera bólstraðir.

Olnbogahlífar eru aðeins leyfðar séu þær úr mjúku efni.

Sambönd og dómara mega ekki veita neinar undanþágur. Þó, ef ábyrgur liðsfulltrúi ráðfærir sig við eftirlitsmann eða dómara þegar um vafaatriði er að ræða, munu þeir taka ákvörðun á grundvelli ákvæða í reglu 4:9 sem og í „Leiðbeiningum og túlkunum“, Viðauki 2. Í þessu sambandi eru „ekki hættulegt“ og að það gefi „ekkert óviðeigandi forskot“ mikilvægustu meginreglurnar.

Þessi ákvörðun var tekin í samráði við Læknanefnd IHF.

Fyrir viðbótarráðleggingar (ráðlagðar aðgerðir fyrir dómara og eftirlitsmenn), sjá Viðauka 1 og Viðauka 2.

Klístur (regla 4:9)

Það er heimilt að nota klístur. Það er heimilt að setja klístur á skó. Heilsu mótherja stafar engin hættu af því.

Þó er ekki heimilt að setja klístur á hendur eða úlnliði. Heilsu mótherja stafar hættu af því, þar sem klístur gæti farið í augu eða andlit. Samkvæmt reglu 4:9 er þetta ekki heimilt.

Landssambönd mega setja auknar takmarkanir fyrir þeirra svæði.

Aðstoð við meidda leikmenn (regla 4:11)

Í þeim tilfellum að nokkrir leikmenn sama liðs hafa meiðst, t.d. vegna áreksturs, mega dómara eða

eftirlitsmaður gefa fleiri mönnum með leikheimild leyfi til þess að koma inn á völlinn til þess að aðstoða þessa meiddu leikmenn, að hámarki tveir menn fyrir hvern meiddan leikmann. Ennfremur fylgjast dómarar og eftirlitsmaður með sjúkraliðum sem þá koma inn á völlinn.

Meiddur markvörður (regla 6:8)

Markvörður fær í sig bolta og getur ekki leikið. Í þessum tilfellum skal almennt huga fyrst að vernd markvarðarins. Til þess að hefja leik að nýju eru nokkrir möguleikar til staðar:

- Boltinn fer yfir hliðarlínu, ytri marklínu, eða liggur eða rúllar inni í markteig. Rétt beiting reglna: Tími er strax stöðvaður, innkast eða útkast, samkvæmt ofangreindum tilfellum, skal notað til að hefja leik að nýju.
- Dómarar stöðvuðu leik áður en boltinn fór yfir hliðarlínu eða ytri marklínu eða áður en boltinn lá eða rúllaði í markteig. Rétt beiting reglna: Hefja skal leik að nýju með kasti sem passar við aðstæður.
- Boltinn er í loftinu yfir markteig. Rétt beiting reglna: Bíðið í eina til tvær sekúndur þar til annað liðið nær valdi á boltanum, stöðvið leik, hefjið leik að nýju með aukakasti þess liðs sem hefur boltann.
- Dómari flautar þegar boltinn er enn í loftinu. Rétt beiting reglna: Hefjið leik að nýju með aukakasti þess liðs sem síðast hafði boltann.
- Boltinn skoppar frá markverði sem er ófær um að spila áfram gegn sóknarleikmanni. Rétt beiting reglna: Stöðvið strax leik; hefjið leik að nýju með aukakasti þess liðs sem hefur boltann.

Athugið:

Í þessum tilfellum er vítakast aldrei möguleiki. Dómarar stöðvuðu leikinn vísvitandi til varnar markverði. Þess vegna er það ekki spurning um „ástæðulaust flautumerki“ samkvæmt reglu 14:1b.

Skref, knattrak hefst (regla 7:3)

Í samræmi við reglu 7:3c,d þá er ekki talið skref þegar fótur kemur niður í fyrsta sinn eftir að bolti er mótttekinn í stökki (núll snerting). Athugið þó að „bolti er mótttekinn“ þýðir að fá sendingu. Að rekja og grípa boltann á lofti í stökki er ekki talið vera „móttaka bolta“ samkvæmt reglunni. Að setja niður fót eftir að knattrak hefst er því undantekningalaust talið vera skref.

Talning sendinga eftir viðvörunarmerki leiktafar (regla 7:11)

Sjá þjálfunarstuðning í Viðauka 3.

Útilokun markvarðar (regla 8:5 athugasemd)

Þetta á við þegar markvörður kemur út úr markteig eða er í svipaðri stöðu utan markteigs og veldur árekstri framan á andstæðing. Þetta á ekki við þegar:

- a) markvörður hleypur í sömu átt og andstæðingur, til dæmis eftir að hafa komið aftur inn á völlinn frá skiptisvæði.
- b) sóknarmaður hleypur á eftir bolta sem er á milli sóknarmanns og markvarðar.

Í þeim tilfellum taka dómarar ákvörðun byggða á sýn þeirra á staðreyndum.

Inngrip frá aukaleikmanni eða starfsmanni (*reglur 8:5, 8:6, 8:9, 8:10b*)

Í þeim tilfellum að aukaleikmaður eða starfsmaður trufla leik gilda eftirfarandi viðmið um ákvarðanir refsinga og áframhald leiks:

- leikmaður eða starfsmaður
- eyðilegging upplagðs markfæris

Vegna þessara viðmiða geta eftirfarandi aðstæður komið upp:

- a) Í upplögðu markfæri er aukaleikmaður, sem ekki var í innáskiptingu, á vellinum. Rétt beiting reglna: vítakast, útilokun með skriflegri skýrslu.
- b) Röng innáskipting: Tímavörður/eftirlitsmaður flautar í upplögðu markfæri. Rétt beiting reglna: vítakast, 2ja mínútna brottvísun.
- c) Í upplögðu markfæri kemur starfsmaður liðs inn á völlinn. Rétt beiting reglna: vítakast, útilokun með skriflegri skýrslu.
- d) Eins og í c), en ekki upplagt markfæri. Rétt beiting reglna: aukakast, stighækkandi refsing.

Frekari ráðstafanir eftir útilokun með skriflegri skýrslu (*reglur 8:6, 8:10a, b*)

Viðmið þessarar hámarksrefsingar eru skilgreind í reglum 8:6 (fyrir refsiverða hegðun) og 8:10 (fyrir ódrengilega hegðun); sjá einnig reglu 8:3 kafla 2.

Þar sem afleiðingar viðurlaga samkvæmt reglu 8:6 eða 8:10, meðan á leik stendur, eru ekki frábrugðnar refsingum samkvæmt reglum 8:5 og 8:9 (útilokun án skriflegrar skýrslu) hefur IHF bætt eftirfarandi viðbótarákvæði við báðar reglur:

„... verða þeir að skila skriflegri skýrslu eftir leik, þannig að viðeigandi yfirvöld geti tekið ákvörðun um frekari viðbrögð.“

Þetta viðbótarákvæði styrkir meginregluna að ábyrg yfirvöld ákvarði um hin ætluðu frekari viðbrögð. Orðalag reglunnar um „...geti tekið“ má alls ekki túlka þannig að þau geti komið sér undan því að ákveða frekari viðbrögð. Það myndi þýða breytingu á staðreyndasýn dómara. Eins og IHF leggur málið upp skal ekki skrá neitt aukalega vegna útilokunar í skriflegu skýrsluna því það telst ekki lengur nauðsynlegt.

Viðmið fyrir útilokun án skriflegrar skýrslu / með skriflegri skýrslu (*reglur 8:5, 8:6*)

Eftirfarandi viðmið aðstoða við að greina á milli reglu [8:5](#) og reglu [8:6](#):

- a) Hvað merkir „sérstaklega gáleysisleg“?
 - árásir og árásarlíkar aðgerðir
 - miskunnarlausar og óábyrgar aðgerðir án nokkurrar tilfinningar fyrir réttri hegðun
 - lamið af fullum krafti
 - illkvittnislegar aðgerðir
- b) Hvað merkir „sérstaklega hættuleg“?
 - aðgerð gegn varnarlausum mótherja
 - afar áhættusamar og alvarlegar aðgerðir sem stofna heilsu mótherja í hættu
- c) Hvað merkir „yfirveguð aðgerð“?
 - viljandi og vísvitandi framkvæmd illgjörn aðgerð
 - vísvitandi aðgerð gegn líkama mótherja eingöngu gerð til þess að eyðileggja aðgerð mótherjans
- d) Hvað merkir „illkvittnisleg aðgerð“?
 - laumulegar og faldar aðgerðir gegn óviðbúnum mótherja
- e) Hvað merkir „á engan hátt í samræmi við aðstæður leiksins“?
 - aðgerðir framkvæmdar langt frá þeim leikmanni sem hefur boltann
 - aðgerðir án nokkurra tengsla við taktískan leik

Útileikmaður fer inn í markteig ([regla 8:7f](#))

Ef að lið spilar án markvarðar og tapar boltanum skal refsa útileikmanni þess stighækkandi sem fer inn í eigin markteig til þess að ná forskoti.

Að hrækja ([reglur 8:9, 8:10a](#))

Að hrækja að einhverjum er talin vera árásarlík aðgerð og skal refsað samkvæmt [8:10a](#) (útilokun með skriflegri skýrslu). Munur á „heppnuðum hráka“ (refsing samkvæmt reglu [8:10](#)) og „misheppnuðum hráka“ (tilraun, refsing samkvæmt reglu [8:9](#)), sem áður var kynntur, helst óbreyttur.

Síðustu 30 sekúndur ([regla 8:10c, 8:10d](#))

Síðustu 30 sekúndur leiksins eru bæði í venjulegum leiktíma (lok seinni hálfleiks) sem og við lok seinni hálfleiks beggja framlenginga. Upphaf síðustu 30 sekúndna er þegar klukkan sýnir 59 mínútur 30 sekúndur (eða 69:30, 79:30) eða 0 mínútur 30 sekúndur.

Að virða ekki fjarlægð ([regla 8:10c](#))

„Að virða ekki fjarlægð“ leiðir til útilokunar og vítakasts ef ekki er hægt að taka skot á síðustu 30 sekúndum leiksins (!).

Reglan á við ef **brotið** á sér stað á síðustu 30 sekúndum leiksins eða um leið og lokamerki gellur (*sjá reglu [2:4](#) fyrsta málsgrein*). Í því tilfalli taka dómarar ákvörðun byggða á sýn þeirra á staðreyndum

(regla [17:11](#)).

Ef leikur er stöðvaður á síðustu 30 sekúndum vegna brots sem ekki tengist undirbúningi eða framkvæmd kasts (til dæmis röng skipting, ódregileg hegðun á skiptisvæði), skal beita reglu [8:10c](#).

Ef að skotið, til dæmis, er framkvæmt en varið af leikmanni sem stendur of nálægt og **eyðileggur** útkomu kastsins eða truflar kastarann við framkvæmd með **virtri aðgerð**, skal einnig beita reglu [8:10c](#).

Ef að leikmaður stendur nær en 3 metra frá kastara en truflar hann ekki á virkan hátt við framkvæmd kastsins þá er engin refsing. Ef að leikmaðurinn sem stendur of nálægt nýtir sér staðsetningu sína til þess að verja skot eða stela sendingu frá kastara þá á regla [8:10c](#) einnig við.

Útilokun á síðustu 30 sekúndum (regla [8:10d](#))

Í tilfelli útilokunar varnarmanns samkvæmt reglum [8:5](#) og [8:6](#) á síðustu 30 sekúndum leiksins, leiða aðeins brot samkvæmt reglu [8:6 athugasemd](#) til útilokunar með skriflegri skýrslu og vítakasts. Brot varnarmanns samkvæmt reglu [8:5](#) á síðustu 30 sekúndum leiksins leiða til útilokunar án skriflegrar skýrslu og vítakasts.

Að ná forskoti á síðustu 30 sekúndum (regla [8:10d](#), síðasta málsgrein)

Dómarar stöðva leikinn og dæma vítakast í síðasta lagi þegar leikmaður sem fær sendingu skorar ekki eða heldur leik áfram með sendingu.

Regla [8:10d](#) á við ef **brotið** er framkvæmt á leiktíma eða um leið og lokamerki gellur (sjá reglu [2:4](#), fyrsta málsgrein). Í þessu tilfelli taka dómarar ákvörðun byggða á sýn þeirra á staðreyndum (regla [17:11](#)).

Útilokun markvarðar samkvæmt reglu [8:5 athugasemd](#) (Yfirgefa markteig) leiðir til vítakasts á síðustu 30 sekúndum leiksins ef aðstæður samkvæmt reglu [8:5](#), síðasta málsgrein, eru uppfylltar eða brotið er samkvæmt reglu [8:6](#).

Notkun myndbandssannana (regla [9:2](#))

Þegar þarf ákvörðun um hvort að mark hafi verið skorað eftir notkun myndbandstækni þá verður aukinn lokafrestur á því að taka mark til baka, sem undir reglu [9:2](#) er einungis þar til næsta frumkast hefur verið tekið, sem eykur þessi takmörk fram að þeim tíma að lið missi næst vald á bolta. Nánari upplýsingar eru í Reglum um Myndbandssannanir.

Framkvæmt innkasts (regla [11:4](#))

Innkast er framkvæmt í átt að leikvelli sem beint kast sem fer yfir hliðarlínu.

Ákvörðun um vítakast við tómt mark (regla [14:1](#), skýring nr. [6c](#))

Skilgreiningin á upplögðu markfæri í þeim aðstæðum sem lýst er í skýringu nr. [6c](#) þegar það er hreint

og hindrunarlaust færi á að kasta boltanum í tómmt mark krefst þess að leikmaður sé með vald á bolta og reyni augljóslega að skjóta beint að tómu marki. Þessi skilgreining á upplögðu markfæri á við óháð því um hvers konar brot er að ræða og því hvort að bolti sé úr leik, og hvert það kast sem á að framkvæma skal vera tekið út frá réttri staðsetningu kastara og liðsfélaga hans.

Framkvæmd kasts (regla 15)

Regla 15:7, þriðja málsgrein og regla 15:8 innihalda dæmi um möguleg brot við framkvæmd kasts. Knattrak og að leggja boltann á gólfið (og taka hann svo upp aftur) eru brot, sem og að hafa boltann í snertingu við gólfið þegar kast er framkvæmt (undantekning: útkast).

Í þessu tilfelli skal meðhöndla brot í samræmi við ákvæði í reglum 15:7 og 15:8 (leiðrétting eða refsing).

Útilokaðir leikmenn / starfsmenn (regla 16:8)

Útilokaðir leikmenn og starfsmenn verða að yfirgefa völinn og skiptisvæðið strax og mega ekki hafa nein samskipti við lið sitt í framhaldinu.

Í þeim tilfellum sem dómarar taka eftir öðru broti frá útilokuðum leikmanni eða starfsmanni, eftir að leik hefur verið haldið áfram, skal skila inn skriflegri skýrslu um það.

Það er þó ekki mögulegt að ákvarða frekari refsingar í leiknum gagnvart viðkomandi leikmanni eða starfsmanni, og því má hegðun þeirra ekki leiða til frekari fækkunar leikmanna á vellinum. Þetta á einnig við þegar útilokaður leikmaður fer inn á völinn.

Mjög gróf ódregileg hegðun eftir útilokun (regla 16:9d)

Ef að leikmaður, eftir að hafa fengið útilokun, er sekur um mjög grófa ódregilega hegðun samkvæmt reglu 8:10a, skal refsa leikmanninum með viðbótarútilokun og skriflegri skýrslu, og það fækkar í liði hans á vellinum um einn leikmann í 4 mínútur.

Hættuleg hegðun áhorfenda gagnvart leikmönnum (regla 17:12)

Reglu 17:12 skal einnig beita ef áhorfendur hegða sér hættulega gagnvart leikmönnum, til dæmis með því að nota leysibenda eða að kasta ýmiskonar hlutum. Í þessu tilfelli skal gera eftirfarandi ráðstafanir:

- sé það nauðsynlegt, er leik hætt strax og honum er ekki haldið áfram;
- áhorfendur eru beðnir um að hætta að trufla leikinn;
- sé það nauðsynlegt, eru áhorfendur fjarlægðir frá viðkomandi pöllum og leik er aðeins haldið áfram þegar allir viðkomandi áhorfendur hafa yfirgefið svæðið;
- heimaliðið er beðið um að auka öryggisráðstafanir;
- skrifleg skýrsla.

Hafi leikur þegar verið stöðvaður þegar brotin uppgötvast, á regla 13:3 (skv. hliðstæðu) við. Ef leikur er stöðvaður í upplögðu markfæri, á regla 14:1c við.

Í öllum öðrum tilfellum skal dæma aukakast til þess liðs sem var með boltann frá þeim stað sem boltinn var á þegar leikurinn var stöðvaður.

Viðaukar:

- 1) Viðeigandi aðgerðir fyrir dómara og eftirlitsmenn varðandi bann á andlitsgrímum og öðrum óleyfilegum hlutum (*regla [4:9](#)*)
- 2) Leyfður og bannaður búnaður (*[4:9](#)*)
- 3) Þjálfunarstuðningur við „4 sendingar“

Viðauki 1

Viðbótarráðleggingar um bann við grímum og aðra óleyfilega hluti (regla 4:9)

IHF-PRC (Leikreglu- og dómaranefnd) fær reglulega beiðnir um yfirlýsingar, eða jafnvel undanþáguheimildir varðandi ákveðnar tegundir af andlitsgrímum, jafnvel þó að viðeigandi viðbótarskýringar í „Leiðbeiningar og túlkanir“ taki skýrt fram algert bann við notkun á andlitsgrímum.

Almennt séð eru helstu rök fyrirspyrjenda eða umsækjenda tilheyrandi persónulegt mat um að viðkomandi andlitsgríma, yfirleitt með tilheyrandi upplýsingamyndum, skapi ekki hættu fyrir heilsu leikmanna. Samt sem áður tiltók Læknanefnd IHF allar tegundir og stærðir af andlitsgrímum í ráðleggingum sínum um bann á slíkum búnaði. Því væri ekkert pláss fyrir túlkanir jafnvel þó að viðkomandi andlitsgríma skapi ekki hættu fyrir aðra.

Samt sem áður berast við og við tilkynningar um að einstök félög eða leikmenn beri við meintu hættuleysi til handa öðrum til þess að ganga gegn viðkomandi banni á notkun andlitsgríma sem skapa aukin vandræði í ákvörðunarferli dómara og eftirlitsmanna í viðkomandi leikjum.

Af þessum sökum gefur Leikreglu- og dómaranefnd IHF hér með út eftirfarandi leiðbeiningar sem innihalda meðfylgjandi uppdrátt fyrir dómara og tímaverði eða eftirlitsmenn til þess að bæta ákvæði tilmæla í reglum 4:9 og 17:3, önnur málsgrein, og viðeigandi yfirlýsingar í Leiðbeiningum og túlkunum.

Leikmaður með grímu ætlar að taka þátt í leiknum!

Ráðstafanir ákvarðaðar af dómurum byggja aðallega á því hvenær þeir taka fyrst og, þegar við á, aftur eftir þessu.

Þegar fyrst er tekið eftir brotinu, skal benda hinum brotlega leikmanni og „ábyrgum liðsfulltrúa“ A á að andlitsgrímur séu bannaðar. Segja skal hinum brotlega leikmanni að laga þetta og hann fær aðeins að taka þátt í leiknum ef leyst er úr vandanum. Sé verið að benda leikmanninum á í fyrsta sinn skal ekki refsa honum persónulega/stighækkandi.

Ef leikmaður bregst ekki við þrátt fyrir viðeigandi ábendingar er fyrsta endurtekning metin sem gróf ódregileg hegðun og skal refsað með 2ja mínútna brottvísun samkvæmt 8:8a (undantekning vegna reglutengdra ástæðna, sjá tilfelli 1.2 hér að neðan). Að auki er leikmanni aftur boðið að leiðrétta vandann.

Sé brotið enn endurtekið, er litið á það sem mjög grófa ódregilega framkomu, og útiloka skal hinn brotlega leikmann (án skriflegrar skýrslu) samkvæmt 8:9.

Að mati Leikreglu- og dómaranefndar IHF geta eftirfarandi tilfelli, sem í raun geta verið frekar ímynduð, komið upp:

1.1 Ef tekið er eftir broti samkvæmt 4:9 fyrir leik (í upphitun), skal upplýsa leikmanninn og „ábyrgan liðsfulltrúa“ A um bannið í samræmi við 17:3, önnur málsgrein.

Leikmanni skal sagt að fjarlægja andlitsgrímuna (regla 4:9; Leiðbeiningar og túlkanir).

Leikmaðurinn og „ábyrgur liðsfulltrúi“ A skulu upplýstir um að frekari brot á 4:9 séu álitin ódregileg framkoma í samræmi við 17:5, önnur málsgrein, og kalla á 8:7, sem leiðir til stighækkandi refsingar leikmannsins samkvæmt 8:8a eða 8:9.

1.2 Komi leikmaður með andlitsgrímu samt inn á leikvöllinn við upphaf leiks, skal ekki hefja leik. Hinn brotlegi leikmaður skal fá áminningu samkvæmt 16:11, önnur málsgrein, punktur a.

Leikmaðurinn með andlitsgrímuna verður að yfirgefa leikvöllinn.
Hann má aðeins taka þátt í leiknum sé vandinn leiðréttur.

1.3 Komi leikmaður með andlitsgrímu inn á leikvöllinn meðan á leik stendur, skulu dómarar eða tímavörður/eftirlitsmaður stöðva tímann strax vegna mögulegrar hættu sem öðrum kann að stafa af. Samkvæmt [8:8a](#) (ögrandi hegðun) skal refsa hinum brotlega leikmanni með 2ja mínútna brottvísun ([16:3f](#)).

Leikmaðurinn skal þá yfirgefa leikvöllinn til að leiðrétta vandann.

Leikmaðurinn má aftur taka þátt í leiknum að loknum brottvísunartíma og eftir að hafa leiðrétt vandann.

Hefja skal leik að nýju með aukakasti mótherja í samræmi við [13:1a](#) (vítakast ef að leikur var stöðvaður í upplögðu markfæri ([14:1a](#))).

1.4 Komi leikmaður með andlitsgrímu aftur inn á völlinn, skulu dómarar eða tímavörður/eftirlitsmaður stöðva tímann strax vegna mögulegrar hættu sem öðrum kann að stafa af. Endurtekið brot leikmannsins er álitid gróft ódregilegt brot samkvæmt [8:9](#).

Útiloka skal leikmanninn samkvæmt [16:6b](#).

Líta skal til ákvæða í [16:7](#) og [16:8](#), málsgreina 1 – 4.

Hefja skal leik að nýju með aukakasti mótherja í samræmi við [13:1a](#) (vítakast ef að leikur var stöðvaður í upplögðu markfæri ([14:1a](#))).

2.1 Hafi ekki verið tekið eftir brotinu af dómurum áður en leikur hefst (í upphitun), skal segja leikmanni á velli við upphaf leiks að leiðrétta málið í samræmi við [4:9](#).

Ekki má hefja leik á meðan hinn brotlegi leikmaður er á vellinum.

Leikmaðurinn og „ábyrgur liðsfulltrúi“ A skulu upplýstir um að frekari brot á [4:9](#) séu álitin ódregileg framkoma í samræmi við [17:5](#), önnur málsgrein, og kalla á [8:7](#) sem leiðir til stighækkandi refsingar leikmannsins samkvæmt [8:8a](#) eða [8:9](#).

Frumkast skal síðan tekið á eðlilegan hátt ([10:1](#), fyrsta málsgrein).

2.2 Komi leikmaður með andlitsgrímu inn á leikvöllinn meðan á leik stendur og ekki hafði áður verið tekið eftir brotinu af dómurum eða tímavörði/eftirlitsmanni, skal stöðva tímann strax vegna mögulegrar hættu sem öðrum kann að stafa af.

Leikmanni skal sagt að leiðrétta málið í samræmi við [4:9](#).

Leikmaðurinn og „ábyrgur liðsfulltrúi“ A skulu upplýstir um að frekari brot á [4:9](#) séu álitin ódregileg framkoma í samræmi við [17:5](#), önnur málsgrein, og kalla á [8:7](#) sem leiðir til stighækkandi refsingar leikmannsins samkvæmt [8:8a](#) eða [8:9](#).

Hefja skal leik að nýju með aukakasti mótherja í samræmi við [13:1a](#) (vítakast ef að leikur var stöðvaður í upplögðu markfæri ([14:1a](#))).

2.3 Komi leikmaður með andlitsgrímu aftur inn á völlinn þrátt fyrir fyrri leiðbeiningar, skulu dómarar eða tímavörður/eftirlitsmaður stöðva tímann strax vegna mögulegrar hættu sem öðrum kann að stafa af.

Samkvæmt [8:8a](#) (ögrandi hegðun) skal refsa hinum brotlega leikmanni með 2ja mínútna brottvísun ([16:3f](#)).

Leikmaðurinn skal yfirgefa leikvöllinn til að leiðrétta vandann.

Leikmaðurinn má aftur taka þátt í leiknum að loknum brottvísunartíma og eftir að hafa leiðrétt vandann.

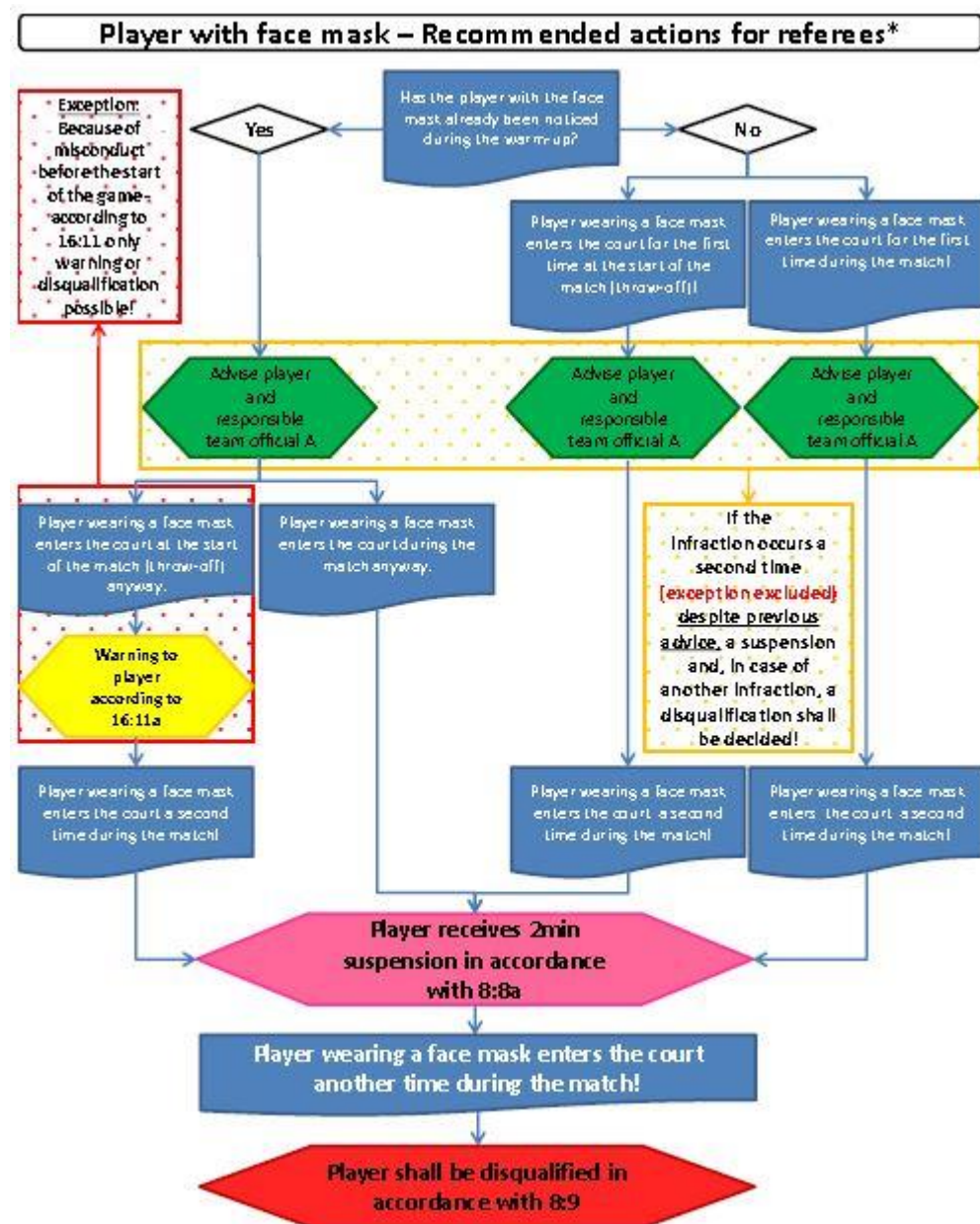
Hefja skal leik að nýju með aukakasti mótherja í samræmi við [13:1a](#) (vítakast ef að leikur var stöðvaður í upplögðu markfæri ([14:1a](#))).

2.4 Komi leikmaður með andlitsgrímu aftur inn á völlinn meðan á leik stendur, skulu dómarar eða tímavörður/eftirlitsmaður stöðva tímann strax vegna mögulegrar hættu sem öðrum kann að stafa af. Endurtekið brot leikmannsins er álitid gróft ódregilegt brot samkvæmt [8:9](#).

Útiloka skal leikmanninn samkvæmt 16:6b.

Líta skal til ákvæða í 16:7 og 16:8, málsgreina 1 – 4.

Hefja skal leik að nýju með aukakasti mótherja í samræmi við 13:1a (vítakast ef að leikur var stöðvaður í upplögðu markfæri (14:1a)).



* If other dangerous objects as referred to in 4:9 cause the named infringements, the recommendations will basically apply in that same manner.

Viðauki 2

Viðbótarráðleggingar um bann við grímum og aðra óleyfilega hluti (regla [4:9](#))

Hjálmur	Bannað	allar tegundir hjálma
Andlitsgríma	Bannað	einnig grímur sem hylja hluta andlits
Nefvörn	Leyft	teip, mjúkt efni
Hárband	Leyft	teygjanlegt efni
Hárklútur	Leyft	teygjanlegt efni
Fyrirliðaband	Leyft	á upphandlegg, u.þ.b. 5 sm breytt, einlitt
Olnbogahlíf	Leyft	mjúkt efni, þunn, stutt
Úlnliðshlíf	Leyft	mjúkt efni, þunn, stutt
Fingrabönd	Bannað	
Hanskar	Bannað	
Hnjáhlíf	Leyft	mjúkt efni, enginn málmur
Ökklahlíf	Leyft	harðir hlutar bólstraðir
Vesti útileikmanns sem tekur stöðu markvarðar	Leyft	sami litur og markvörður

Eftirfarandi ákvæði eru bindandi reglur fyrir atburði IHF og álfusambanda.

Þau skal einnig nota sem viðmið fyrir leiki á öllum keppnisstigum.

Langerma nærbolur	leyft	sami litur og aðallitur treyju, þunnt efni
Vesti útileikmanns sem tekur stöðu markvarðar	leyft	eins og markvarðartreyja, göt fyrir númer að framan og aftan hulin gagnsæu efni
Stuttar undirbuxur	leyft	sami litur og buxur, þunnt efni
Síðar undirbuxur	bannað	
Síðar buxur	bannað	undantekning: markvörður
Sokkar		sami litur og hæð
Fatnaður starfsmanna		staðlaður, klæddir í íþróttafatnað eða borgaraleg klæði; samræmdur litur, annar en litur treyju útileikmanna mótherja

Nánari skýringar eru í Reglugerð um Hlífar og Aukabúnað.

Viðauki 3

Þjálfunarstuðningur við „leikleysu“

Þjálfunarstuðningur fyrir „leikleysu“ Er aðgerðin sending? (Aðstæður fyrir framkvæmd 4. sendingar!)					
Aðg. sóknarm.		Aðg. sóknarm. 2			
Dæmi	1 (S1)	Aðg. Varnarm.	(S2)	Framhald leiks	Ákvörðun
1	Sent á féлага	Snertir ekki boltann	Nær valdi á bolta	Leikið áfram	Sending
2	Sent á féлага	Snertir boltann	Nær valdi á bolta	Leikið áfram	Sending
3	Sent á féлага	Snertir / ver boltann; bolti berst aftur til S1	Snertir ekki bolta	Leikið áfram	Sending
4	Sent á féлага	Beinir bolta yfir hliðarlínu eða ytri marklínu	Snertir ekki bolta	Innkast sóknar	Ekki sending
5	Sent á féлага	Brýtur á S1 í sendingu	Nær ekki valdi á bolta	Aukakast sóknar	Ekki sending
6	Sent á féлага	Brýtur á S2	Nær ekki valdi á bolta	Aukakast sóknar	Ekki sending
7	Skot á mark	Markvörður ver / bolti berst af markamma	S nær aftur valdi á bolta	Leikið áfram	Viðvörðun fer niður
8	Skot á mark	Markvörður ver / bolti berst af markamma	Bolti fer yfir hliðarlínu	Innkast sóknar	Viðvörðun fer niður
9	Skot á mark	Engin aðgerð	Engin aðgerð	Mark, frumkast	Sókn lýkur
10	Skot á mark	Markvörður nær valdi á bolta	Engin aðgerð	Útkast	Bolti tapast / sókn lýkur
11	Skot á mark	Markvörður ver / bolti berst af markamma	Varnarmenn ná valdi á bolta	Leikið áfram	Bolti tapast / sókn lýkur
12	Skot á mark	Varnarmaður beinir bolta yfir hliðarlínu eða ytri marklínu	Engin aðgerð	Innkast sóknar	Ekki sending
13	Skot á mark	Varnarmaður ver bolta	Nær valdi á bolta	Leikið áfram	Sending
14	Skot á mark	Varnarmaður ver bolta	S1 nær valdi á bolta	Leikið áfram	Sending
15	Skot á mark	Engin aðgerð	Nær valdi á bolta	Leikið áfram	Sending

**Þjálfunarstuðningur fyrir reglubreytingar á „leikleysu“
Aðstæður eftir framkvæmd 4.sendingar!**

Aðg. sóknarm.		Aðg. sóknarm. 2			
Dæmi	1 (S1)	Aðg. Varnarm.	(S2)	Framhald leiks	Ákvörðun
1	Skot á mark	Engin aðgerð	Nær valdi á bolta	Aukakast varnar	Leikleysa
2	Skot á mark	Snertir boltann	Nær valdi á bolta	Leikið áfram	Aukasending leyfð
3	Skot á mark	Ver boltann	Sókn nær aftur valdi á bolta	Leikið áfram	Aukasending leyfð
4	Skot á mark	Ver boltann	S1 nær aftur valdi á bolta	Leikið áfram	Aukasending leyfð
5	Skot á mark	Beinir bolta yfir hliðarlínu eða ytri marklínu	Engin aðgerð	Innkast sóknar	Aukasending leyfð
6	Skot á mark	Brýtur á S1	Snertir ekki bolta	Aukakast sóknar	Aukasending leyfð
7	Skot á mark	Markvörður ver / bolti berst af markamma	Sókn nær aftur valdi á bolta	Leikið áfram	Viðvörðun fer niður
8	Skot á mark	Markvörður ver / bolti berst af markamma	Bolti fer yfir hliðarlínu	Innkast sóknar	Viðvörðun fer niður
9	Skot á mark	Engin aðgerð	Engin aðgerð	Mark, frumkast	Sókn lýkur
10	Skot á mark	Markvörður nær valdi á bolta	Engin aðgerð	Útkast	Bolti tapast / sókn lýkur
11	Skot á mark	Markvörður ver / bolti berst af markamma	Varnarmenn ná valdi á bolta	Leikið áfram	Bolti tapast / sókn lýkur

V. Leiðbeiningar um leikvelli og mörk

- a) Leikvöllur (myndir [1a](#) og [1b](#)) er 40 * 20 m ferhyrningur. Það skal staðfesta með því að mæla lengd skálanna tveggja. Frá ytri brún annars hornsins til ytri brúnar gagnstæðs horns skulu vera 44,72 m. Lengd skálina fyrir annan helming vallarins skal vera 28,28 m frá ytri brún hvors horns að gagnstæðri ytri miðju miðlínu.

Leikvöllurinn er með merkilínunum sem kallaðar eru „línur“. Breidd marklína (milli markstanga) er 8 sm eins og markstangirnar, allar aðrar línur eru 5 sm á breidd. Línur sem aðgreina samliggjandi svæði leikvallar má skipta út fyrir litamun á milli þeirra svæða.

- b) Markteigur fyrir framan mörkin er 3 * 6 m rétthyrningur og tveir viðtengdir fjórðungshringir hvor með rás upp á 6 m. Hann er settur saman með því að teikna 3 m langa línu samsíða marklínu í 6 m fjarlægð frá aftari brún marklínunnar að fremri brún markteigslínunnar. Til beggja hliða þessarar línu heldur hún áfram í tveim fjórðungshringjum með miðpunkt í aftari innri brún viðkomandi markstanga og með 6 m rás. Beinu línurnar og bogalínurnar sem umlykja markteiginn eru kallaðar markteigslína. Ytri fjarlægð milli þeirra punkta sem bogalínurnar skera ytri marklínu er 15 m (mynd [5](#)).
- c) Punktalína (9 m línun) er samsíða og sammiðja markteigslínunni með 3 m viðbótarfjarlægð frá marklínu. Línurnar sem og bilin á milli þeirra eru 15 sm langar. Á línurnar skal skera með tilheyrandi réttum hornum og geislum. Mælingar bogadregnu línanna eru teknar yfir ytri horn (mynd [5](#)).
- d) Hin 1 m langa vítakastlína er teiknuð beint fyrir framan markið, samsíða marklínu, í 7 m fjarlægð frá aftari brún marklínu til fremri brúnar vítakastlínunnar (mynd [5](#)).
- e) Markvarðarlína (4 m línun) beint fyrir framan markið er 15 sm löng. Hún er samsíða, og 4 m frá, marklínu mælt frá aftari brún marklínu til fremri brúnar markvarðarlínunnar, sem þýðir að breidd beggja lína er innan þessarar mælingar.
- f) Í kringum leikvöll ætti að vera öryggissvæði sem er a.m.k. 1 m við hliðarlínur og 2 m fyrir aftan ytri marklínur.
- g) Mark (mynd [2a](#)) er staðsett á miðju hvorrar ytri marklínu. Mörk verða að vera fest þétt við gólfíð eða vegginn fyrir aftan þau. Innri mál eru 3 m á breidd og 2 m á hæð. Markramminn skal vera ferhyrningur, sem þýðir að innri skálínur mælast 360,5 sm (hámark 361 sm – lágmark 360 sm, á einu og sama markinu má muna mest 0,5 sm). Aftari brún markstanga skal vera í línu við aftari brún marklínu (og ytri marklínu), sem þýðir að framhlið markstanga er staðsett 3 sm fyrir framan ytri marklínu.

Markstangir og þverslár sem tengir þær saman skulu vera úr sama efni (þ.e. tré, léttum málm eða gerviefni) og hafa 8 sm þversnið með afrúnnuðum brúnum með rúnnunarrás 4±1 mm. Á þeim þremur hliðum sem sjást frá velli, skulu markstangir og þverslár vera litaðar í tveimur litum með greinilegum mun á milli sín og bakgrunn; mörkin tvö á einum og sama leikvelli skulu hafa sömu liti.

Litaflatir á mörkunum mælast í hornum stanga og þverslár 28 sm í hvora átt í sama lit. Allir aðrir litaflatir skulu vera 20 sm langir. Mörkin skulu hafa net, kölluð marknet, sem verður að festa þannig að bolti, sem kastað er í markið, geti ekki strax endurkastast eða farið í gegnum markið. Sé það nauðsynlegt má nota aukanet sem sett er í markið fyrir aftan marklínu. Fjarlægð frá marklínu að þessu aukaneti ætti að vera u.þ.b. 70 sm, en að lágmarki 60 sm.

- h) Dýpt marknets skyldi vera við þverslárna 0,9 m fyrir aftan marklínu, og við gólfíð 1,1 m, báðar mælingar hafa vikmörk upp á ± 0,1 m. Möskvastærð ætti ekki að vera meiri en 10 * 10 sm.

- i) Fyrir aftan markið í miðju ytri marklína í u.þ.b. 1,5 m fjarlægð, ætti að vera lóðrétt hindrunarnet af 9 – 14 m breidd og í 5 m hæð frá gólfi.
- j) Í miðju skiptisvæðis við aðra hliðarlínuna er tímavarðarborð staðsett. Borðið sem er að hámarki 4 m breitt ætti að vera staðsett 30-40 sm yfir gólfi leikvallar til þess að tryggja sjónsvið.
- k) Allar mælingar sem eru án uppgefinna vikmarka verða að fylgja ISO-staðli (International Standard Organization –ISO 27681:1989).
- l) Handboltamörk eru stöðluð af Evrópska staðlaráðinu, CEN (Comité Européen de Normalisation) sem EN 749 í tengslum við EN 202.10-1.

