

# **Spelregler för fotboll**

2025

# Förord

Årets spelregler innehåller de ändringar som beslutats av International Football Association Board (IFAB). Det kan noteras att den disciplinära bestraffningen (gula och röda kort) för hands i eget straffområde nu har anpassats till en liknande bedömning som gäller för övriga regelbrott när straffspark döms. Ingripandekriterierna för otillåtet inträde i straffområdet vid straffspark har också justerats. Därtill förekommer ett antal detaljer, t ex bollens placering på straffpunkten och spelarnas utrustning. IFAB har även fastställt anvisningar för extra byten som, om tävlingsbestämmelserna tillåter det, kan tillämpas då en spelare kan misstänkas ha drabbats av hjärnskakning.

Arbetet med att främja en respektfull miljö på fotbollsplanen fortsätter och SvFF fortsätter att följa FIFA:s och UEFA:s riktlinjer även i dessa frågor. Alla parter uppmanas därför att hålla sig informerade om gällande regelverk och att följa det i syfte att bidra till en positiv utveckling av fotbollen.

Översättningen har gjorts av Jan Berg.

Fredrik Reinfeldt  
Förbundsstyrelsen

Mattias Johansson  
Domarkommittén

# Allmänt om Spelreglerna

## **Tillämpning av Spelreglerna**

Samma regler gäller i varje match i varje konfederation, land, stad och by och, med undantag för av IFAB tillåtna förändringar (se "Förändringar av Spelreglerna"), får Spelreglerna inte modifieras eller ändras, utom med tillstånd från IFAB.

De som utbildar matchfunktionärer och andra deltagare ska betona att:

- domare bör tillämpa Spelreglerna i "spelets anda" för att bidra till rättvisa och säkra matcher.
- alla måste respektera matchfunktionärerna och deras beslut och komma ihåg att respektera att domare är mänskor och kommer att göra misstag.

Spelarna har ett stort ansvar för spelets image och lagkaptenen bör spela en viktig roll i att bistå och säkerställa att Spelreglerna och domarens beslut respekteras.

## **Mått**

Om det förkommer någon skilnad mellan metriska enheter och enheter i British Imperial System ska de metriska gälla.

## **Förändringar av Spelreglerna**

Alla nationella förbund (och konfederationer och FIFA) har möjligheten att inom alla eller vissa av sina ansvarsområden göra förändringar i Spelreglerna enligt följande:

### **För alla nivåer:**

- antalet ersättare som varje lag får använda upp till maximalt fem, utom i ungdomsfotboll där det maximala antalet ska bestämmas av det nationella förbundet, konfederationen eller FIFA. (Se också Regel 3 för de villkor

som gäller för matcher som går till förlängning och begränsningar i antal bytestillfällen.)

- användandet av extra permanenta ersättare vid hjärnskakning (enligt IFAB:s anvisningar).

#### För fotboll för ungdomar, veteraner, spelare med funktionsnedsättning och lägre nivå (“gräsrotsfotboll”):

Vilken som helst eller alla av de följande ändringarna är tillåtna:

- spelplanens storlek
- bollens storlek, vikt och material
- avståndet mellan målstolparna och målribbans avstånd från marken
- speltiden för de två (lik) halvlekarna (samt de två lika perioderna i förlängningen)
- antal spelare
- användande av avbytarsystem (återvändande ersättare)
- användande av tidsbegränsade utvisningar för vissa/alla varningar (gula kort).
- specifika krav för lagkaptenens obligatoriska armbindel

Dessutom, för att ge nationella förbund ytterligare flexibilitet att utveckla sin nationella fotboll, är följande förändringar tillåtna i respektive kategori:

- nationella förbund, konperationer och FIFA har flexibilitet att bestämma åldersgränser för ungdoms- och veteranfotboll
- varje nationellt förbund får bestämma vilka tävlingar på de lägsta nivåerna som ska anses motsvara ”gräsrotsfotboll”.

Ytterligare ändringar är endast tillåtna med International Boards medgivande.

#### **Anvisningar för extra permanenta byten vid hjärnskakning**

Spelreglerna ger nu tävlingar utrymme att tillåta användandet av extra permanenta byten vid hjärnskakning. Ett extra permanent byte vid hjärnskakning sker då en spelare som har en faktisk eller misstänkt hjärnskakning blir utbytt och inte deltar vidare i matchen. Detta byte räknas inte som ett av de normalt tillåtna bytena (eller bytestillfallena).

Detta regleras i Regel 3, Spelarna, 3.2: I tävlingar kan extra permanenta byten användas i överensstämmelse med anvisningen i "Förändring av Spelreglerna".

Observera att det tidigare testats två olika varianter, men att det nu endast finns en godkänd variant som ska användas i sin helhet.

### **Principer**

- Varje lag får använda maximalt en "hjärnskakningsersättare" i en match.
- Ett "hjärnskakningsbyte" får användas oavsett det antal ersättare som redan används.
- I tävlingar där antalet namngivna ersättare är samma som det maximala antalet "normala ersättare" som får användas, kan "hjärnskakningsersättaren" vara en spelare som tidigare ersatts, och får användas när som helst oavsett antalet ersättare som redan används.
- När en "hjärnskakningsersättare" används får motståndarlaget möjligheten att använda en "extra ersättare" oavsett anledning.

### **Procedur**

- Bytesproceduren sker enligt Regel 3 – Spelarna (med undantag för vad som föreskrivs nedan).
- Ett "hjärnskakningsbyte" får göras:
  - omedelbart efter att en hjärnskakning inträffar eller kan misstänkas;
  - efter en bedömnning på eller utanför spelplanen; eller
  - vid annat tillfälle då en hjärnskakning inträffar eller kan misstänkas, inklusive när en spelare tidigare blivit bedömd och återvänt till spelplanen.
- Om ett lag beslutar sig för att göra ett "hjärnskakningsbyte" ska domaren/fjärdedomaren informeras, i idealfallet genom att ett byteskort/blankett med annan färg används.
- Spelaren med hjärnskakning eller misstänkt hjärnskakning får inte delta vidare i matchen, inklusive straffsparkstävling, och bör om möjligt eskorteras till omklädningsrummet och/eller en medicinsk inrättning.
- Motståndarlaget informeras av domaren/fjärdedomaren om att det har möjlighet att använda en "extra ersättare" och ett "extra bytesfall" som kan användas samtidigt med "hjärnskakningsbytet" gjort av det andra laget eller när som helst därefter (om inte Spelreglerna förskriver annat).

## **Bytestillfällen**

- Att göra ett "hjärnskakningsbyte" är inte kopplat till begränsningen av antalet "normala" bytestillfällen.
- Dock, om ett lag gör ett "normalt byte" samtidigt som ett "hjärnskakningsbyte" räknas detta som ett av lagets "normala" bytestillfällen.
- När ett lag har använt alla sina "normala" bytestillfällen kan inte laget använda ett "hjärnskakningsbyte" för att göra ett "normalt byte".
- Då ett lag gör ett "hjärnskakningsbyte" kan motståndslaget använda en "extra ersättare" och får ett "extra bytestillfälle". Detta extra tillfälle kan endast användas för den "extra ersättaren" och inte för en "normal ersättare".

## **Matchfunktionärer**

Domaren och övriga matchfunktionärer, särskilt fjärdedomaren:

- är inte en del av ett lags beslutsprocess om en spelare ska ersättas eller ej, inte heller om en spelare ska ersättas av en "normal ersättare" eller en "hjärnskakningsersättare";
- ska inte bestämma om en faktisk eller misstänkt skada utgör grund för att ett "hjärnskakningsbyte" ska användas;
- bör ge lämpligt stöd när en spelare har en faktisk eller misstänkt skada, inklusive informera lagkaptenen, ledare och/eller medicinsk personal, om att de misstänker att en spelare är i behov av bedömning och/eller behandling;
- bör stödja ett beslut av lagkaptenen, ledare och/eller medicinsk personal om att en skadad spelare inte kan fortsätta spela, vilket kan kräva att domaren fördröjer spelets återupptagande till dess spelaren har lämnat spelplanen; och
- måste informera vederbörlande myndighet om det finns anledning att anta att ett "hjärnskakningsbyte" inte gjorts korrekt.

## **Teckenförklaring**

Ljusblå markering i marginalen i kombination med understrucken text anger nya ändringar i Spelreglerna. Understrykning utan marginalmarkering anger redaktionella och/eller språkliga justeringar.

# Innehåll

- 3 Förord
- 4 Förlaringar till Spelreglerna

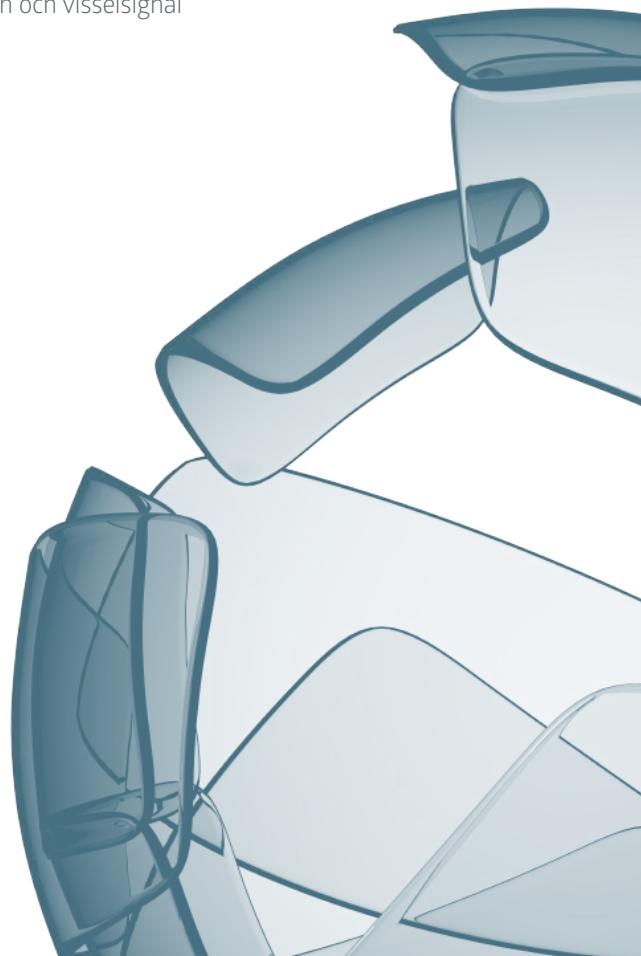
## **11 Spelregler för fotboll 2025**

- 13 Spelplanen
- 23 Bollen
- 27 Spelarna
- 35 Spelarnas utrustning
- 41 Domaren
- 51 Övriga matchfunktionärer
- 59 Speltiden
- 63 Spelets start och återupptagande
- 67 Bollen i och ur spel
- 69 Fastställande av matchens resultat
- 75 Offside
- 81 O tillåtet spel och olämpligt uppträdande
- 97 Frispark
- 101 Straffspark
- 107 Inkast
- 111 Inspark
- 115 Hörnspark

## **118 Kompletterande bestämmelser**

## **122 Praktiska riktlinjer för matchfunktionärer**

- 123 Introduktion
- 124 Placering, rörelse och samarbete
- 138 Kroppsspråk, kommunikation och visselsignal
- 144 Övriga råd





# **Spelregler för fotboll**

2025

# Regel

01

# Spelplanen

## 1. Planens yta

Spelplanen måste vara en helt naturlig eller, om tävlingsbestämmelserna tillåter, en helt konstgjord spelyta, utom när tävlingsbestämmelserna tillåter en integrerad kombination av konstgjorda och naturliga material (hybridsystem).

Konstgjorda ytors färg ska vara grön.

När konstgjorda ytor används i tävlingsmatcher mellan representationslag från medlemsförbund inom FIFA eller internationella tävlingsmatcher för klubblag ska ytan motsvara kraven i "FIFA Quality Programme for Football Turf" eller "International Match Standard" om inte speciell dispens givits av IFAB.

## 2 Markeringar på spelplanen

Spelplanen måste vara rektangulär och markerad med heldragna linjer som inte får vara farliga; konstgjort ytmaterial får användas för markeringar på naturliga spelplaner om det inte är farligt. Dessa linjer tillhör de områden de avgränsar.

Endast linjer som anges i Regel 1 får markeras på spelplanen. När konstgjorda ytor används är andra linjer tillåtna om de har en annan färg och klart kan särskiljas från fotbollslinjerna.

De två långa gränslinjerna är sidlinjer. De två korta linjerna är mållinjer.

Spelplanen delas i två halvor av en mittlinje som förbinder mittpunkterna på de två sidlinjerna.

Mittpunkten är på mittlinjens mitt. En cirkel med radien 9,15 m markeras runt den.

Markeringar får göras utanför spelplanen, 9,15 m från hörncirkelbågen och i rätta vinklar mot mållinjer och sidlinjer.

Alla linjer måste ha samma bredd som inte får vara större än 12 cm.  
Mållinjerna ska ha samma bredd som målstolarna och ribban.

En spelare som gör otillåtna markeringar på spelplanen ska varnas för olämpligt uppträdande. Om domaren uppmärksammar att detta görs under matchen ska spelaren varnas nästa gång bollen går ur spel.

### **3. Mått**

Sidlinjen måste vara längre än mållinjen.

|                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| Längd (sidlinje): | Längd (mållinje): |
| minimum 90 m      | minimum 45 m      |
| maximum 120 m     | maximum 90 m      |

Tävlingar får bestämma längden på mållinjen och sidlinjen inom måtten ovan.

### **4. Mått för internationella matcher**

|                  |                  |
|------------------|------------------|
| Längd (sidlinje) | Längd (mållinje) |
| minimum 100 m    | minimum 64 m     |
| maximum 110 m    | maximum 75 m     |

Tävlingar får bestämma längden på mållinjen och sidlinjen inom måtten ovan.

### **5. Målområdet**

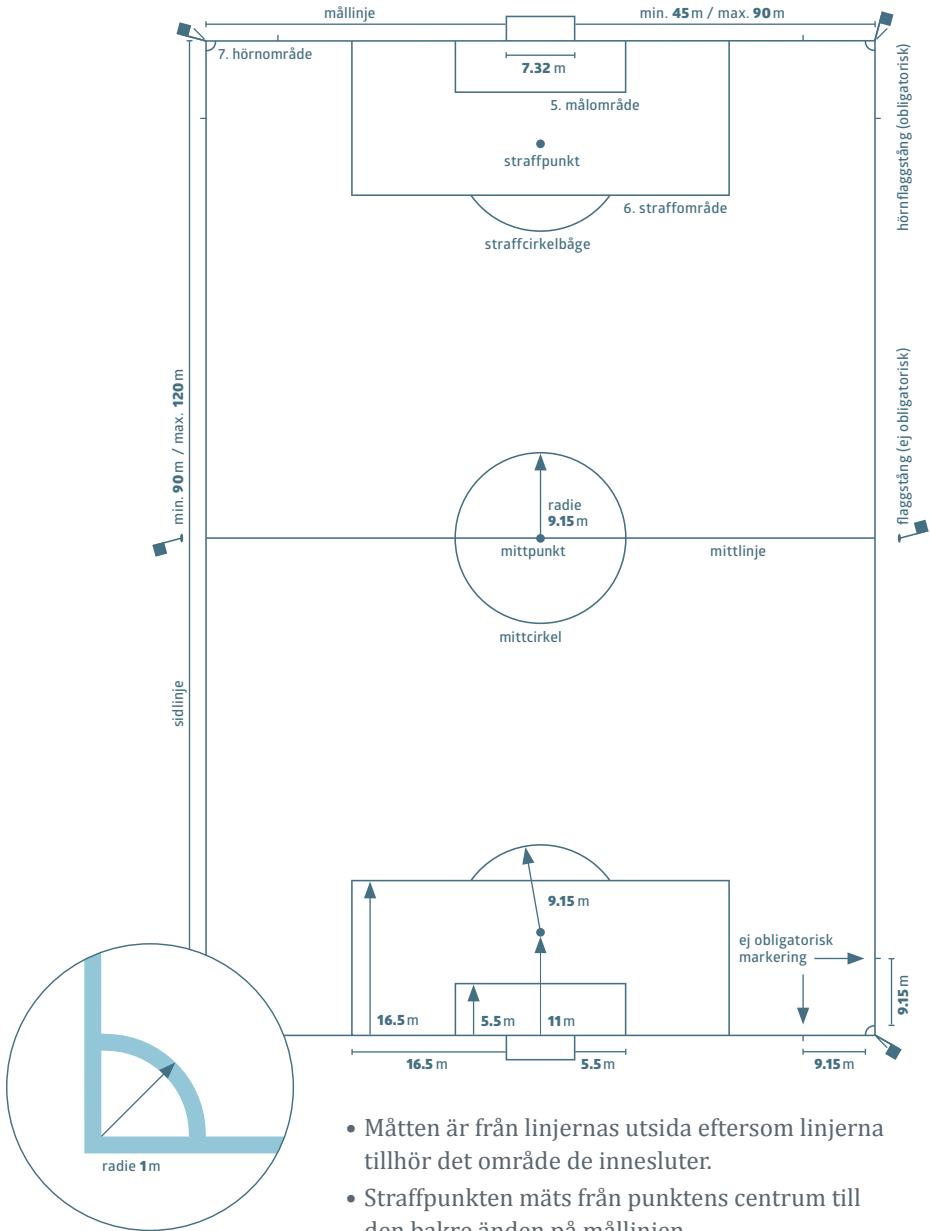
Två linjer dras i rät vinkel mot mållinjen, 5,5 m från insidan av varje målstolpe. Dessa linjer sträcker sig 5,5 m in på spelplanen och sammanbinds med en linje parallel med mållinjen. Området som avgränsas av dessa linjer och mållinjen är målområdet.

### **6. Straffområdet**

Två linjer dras i rät vinkel mot mållinjen, 16,5 m från insidan av varje målstolpe. Dessa linjer sträcker sig 16,5 m in på spelplanen och sammanbinds med en linje parallel med mållinjen. Området som avgränsas av dessa linjer och mållinjen är straffområdet.

I varje straffområde markeras en straffpunkt 11 m från en punkt mitt mellan målstolarna.

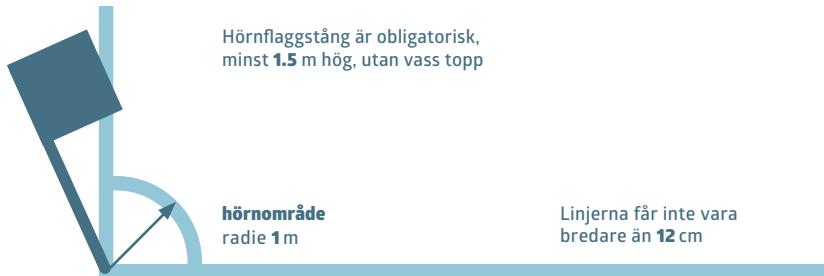
En cirkelbåge med radien 9,15 m från varje straffpunkt markeras utanför straffområdet.



- Måtten är från linjernas utsida eftersom linjerna tillhör det område de innesluter.
- Straffpunkten mäts från punktens centrum till den bakre änden på mållinjen.

## 7. Hörnområdet

Hörnområdet utgörs av en kvartscirkel med radien 1 m från varje hörnflaggstång dragen inne på spelplanen.



## 8. Flaggstånger

En flaggstång, minst 1,5 m hög, med en icke vass topp och en flagga ska placeras i varje hörn.

Flaggstänger får också placeras i varje ände på mittlinjen, minst 1 m utanför sidlinjen.

## 9. Tekniska området

Det tekniska området gäller matcher på arenor som har ett bestämt område med sittplatser för lagfunktionärer, ersättare och ersatta spelare enligt beskrivningen nedan.

- det tekniska området ska endast sträcka sig 1 m från varje sida av det angivna sittplatsområdet och upp till ett avstånd av 1 m från sidlinjen
- markeringar ska användas för att avgränsa området
- antalet personer som får finnas i det tekniska området anges i tävlingsbestämmelserna
- de som finns i det tekniska området
  - ska vara kända innan matchens början i enlighet med tävlingsbestämmelserna
  - måste uppträda på ett ansvarsfullt sätt

- måste uppehålla sig inom gränserna för det tekniska området utom i undantagsfall, t.ex. då fysioterapeut/läkare, med domarens tillstånd, inträder på spelplanen för att undersöka en skadad spelare
- endast en person i taget får ge taktiska instruktioner från det tekniska området.

## 10. Målen

Målet måste placeras på varje mållinjes mitt.

Målet består av två vertikala stolpar på samma avstånd från hörnflaggstängerna och sammanbinds i toppen av en horisontell ribba. Målstolparna och ribban måste vara av godkänt material och de får inte vara farliga. Målstolparna och ribban i båda målen ska ha samma form som måste vara kvadratisk, rektangulär, rund, elliptisk eller en sammansättning av dessa alternativ.

Det rekommenderas att alla mål som används i en officiell tävling som anordnas inom FIFA eller konfederationerna uppfyller kraven i FIFA Quality Programme for Football Goals.

Avståndet mellan stolparnas insida är 7,32 m och avståndet från ribbans underkant till marken är 2,44 m.

Målstolparnas placering i förhållande till mållinjen ska vara enligt bilderna.

Målstolparna och ribban måste vara vita och ha samma bredd och djup, som inte får överstiga 12 cm.

Om ribban rubbas ur sitt läge eller går sönder stoppas spelet till dess den blivit lagad eller satts tillbaka i rätt läge. Spelet återupptas med ett nedsläpp. Om den inte kan repareras ska matchen avbrytas. Det är inte tillåtet att ersätta ribban med ett rep eller annat flexibelt eller farligt material.

Nät får sättas fast i målen och marken bakom målet; de måste vara ordentligt upphängda och får inte hindra målvakten.

## **Säkerhet**

Mål (inklusive flyttbara mål) måste vara säkert förankrade i marken.

### **11. Mållinjeteknik (GLT)**

GLT-system får användas i syfte att bekräfta om ett mål har gjorts för att stödja domarens beslut.

När mållinjeteknik (GLT) används är ändringar av målställningen tillåten. De måste vara i överensstämmelse med specifikationerna som anges i "FIFA Quality Programme for GLT" och Spelreglerna. Användning av GLT måste vara föreskrivet i tävlingsbestämmelserna.

#### **Principer för GLT**

GLT gäller endast för mållinen och endast för att avgöra om ett mål har gjorts.

Indikationen om ett mål har gjorts ska vara omedelbar och automatiskt bekräftad inom en sekund av GLT-systemet endast till matchfunktionärerna (via domarens klocka genom vibration och visuell signal och/eller via domarens hörlur/headset); den får också sändas till videogranskningsrummet (VOR).

#### **Krav och specifikationer för GLT**

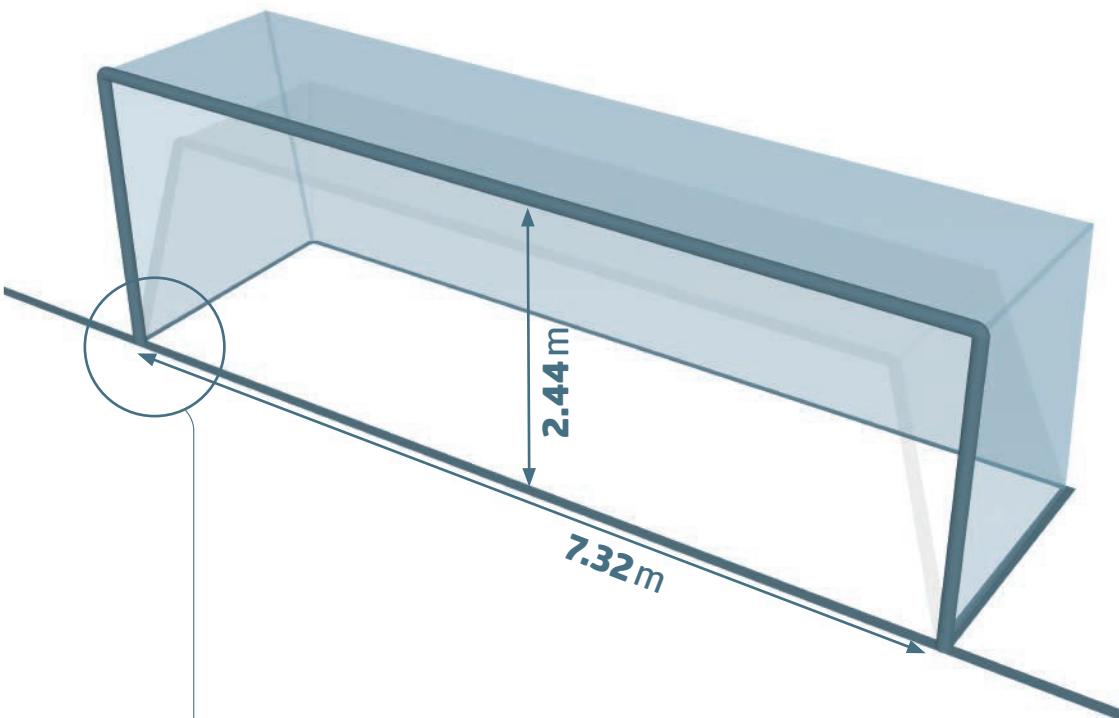
Om GLT används i tävlingsmatcher ska tävlingsarrangören säkerställa att systemet (inklusive möjliga tillåtna modifieringar av målställningen eller teknik i bollen) uppfyller kraven i FIFA Quality Programme for GLT.

När GLT används måste domaren testa teknikens funktion innan matchen enligt anvisningarna i testmanualen. Om tekniken inte fungerar i enlighet med testmanualen ska domaren inte använda GLT-systemet och måste rapportera detta till vederbörande myndighet.

När GLT används ska domaren prova teknikens funktion före matchen enligt "FIFA Quality Programme for GLT Testing Manual".

### **12. Kommersiell annonsering**

Ingen form av kommersiell annonsering, varken verlig eller virtuell, är tillåten på spelplanen, på marken inom det område som begränsas av



Målstolarnas placering i förhållande till mållinjen ska vara i överensstämmelse med nedanstående bilder:



målnäten, det tekniska området eller videogranskningssområdet (Referee Review Area, RRA), eller inom 1 m från begränsningslinjerna från den tidpunkt lagen inträder på spelplanen fram tills de har lämnat den i halvtid och från den tidpunkt lagen återinträder på spelplanen fram till matchens slut. Annonsering inte tillåten på målen, näten, flaggstänger och dess flaggor och ingen främmande utrustning (kameror, mikrofoner, etc.) får heller fästas i dessa.

Dessutom, upprättstående annonsering ska befina sig minst:

- 1 m från sidlinjerna
- på samma avstånd från mållinjen som målnätets djup
- 1 m från målnätet.

### **13. Logotyper och emblem**

Avbildande, oavsett verlig eller virtuell, av logotyper eller emblem från FIFA, konfederationer, nationella fotbollförbund, tävlingar, klubbar eller andra organisationer, är förbjuden på spelplanen och målnäten och de områden de innesluter, målen, och flaggstängerna under speltiden. De är tillåtna på flaggorna på flaggstängerna.

### **14. Videodomare (Video Assistant Referees, VARs)**

I matcher där videodomare används ska det finnas ett videogranskningssrum (Video Operation Room, VOR) och åtminstone ett videogranskningssområde (RRA).

#### **Videogranskningssrum (VOR)**

I videogranskningssrummet arbetar videodomaren (VAR), assisterande videodomare (AVAR) och reprisoperatören (Replay Operator, RO); det kan vara på/nära arenan eller på en mer avlägsen plats. Endast personer med tillstånd får beträda videogranskningssrummet eller kommunicera med videodomaren, assisterande videodomare och reprisoperatören under matchen.

Spelare, ersättare, ersatt spelare eller lagfunktionär som beträder videogranskningssrummet kommer att utvisas.

### **Videogranskningsområde (RRA)**

I matcher där videodomare används ska det finnas minst ett videogranskningsområde där domaren utför en granskning på planen (On-Field Review, OFR). Videogranskningsområdet måste vara:

- på en synlig plats utanför spelplanen
- tydligt markerad.

Spelare, ersättare, ersatt spelare eller lagfunktionär som beträder granskningsområdet kommer att varnas.

# Regel

02

# Bollen

## 1. Egenskaper och mått

Alla bollar måste:

- vara sfäriska
- vara gjorda av lämpligt material
- ha en omkrets mellan 68 cm och 70 cm
- väga mellan 410 g och 450 g vid matchens början
- ha ett lufttryck motsvarande 0,6–1,1 atmosfärer ( $600\text{--}1100 \text{ g/cm}^2$ ) vid havsytan.

Alla bollar som används i matcher som spelas i en officiell tävling inom FIFA eller konfederationerna ska uppfylla kraven i FIFA Quality Programme for Footballs och bära ett av dess märken.

Varje märke anger att bollen blivit officiellt testad och motsvarar de särskilda tekniska kraven för det märket utöver minimikraven angivna i Regel 2 och ska vara godkänd av IFAB. De institut som utför proven ska godkännas av FIFA.

När mållinjeteknik (GLT) används måste bollar med inbyggd teknik bära ett av kvalitetsmärkena ovan.

I tävlingar anordnade av nationella fotbollförbund kan krävas att bollar med någon av dessa märken används.

I matcher i en officiell tävling arrangerad inom FIFA, konfederationerna eller nationella fotbollförbunden är inte någon form av kommersiell annonsering på bollen tillåten, med undantag för logotyp/emblem för tävlingen,

tävlingsarrangören och tillverkarens godkända varumärke. Tävlingsbestämmelserna får begränsa storleken och antalet sådana markeringar.

## **2. Byte av en trasig boll**

Om det blir något fel på bollen:

- stoppas spelet och
- återupptas med ett nedsläpp.

Om det blir något fel på bollen vid avspark, inspark, hörnspark, frispark, straffspark eller inkast ska återupptagandet tas om.

Om det blir något fel på bollen vid straffspark eller straffsparkstävling när den rör sig framåt och innan den vidrört spelare, målribba eller målstolparna ska straffsparken tas om.

Bollen får inte bytas under matchen utan domarens tillstånd.

## **3. Extrabollar**

Extrabollar som motsvarar kraven i Regel 2 får placeras kring spelplanen och deras användning är under domarens kontroll.



# Regel

03

# Spelarna

## 1. Antal spelare

En match spelas mellan två lag, var och ett med maximalt elva spelare av vilka en är målvakt. En match kan inte börja eller fortsätta om något av lagen är färre än 7 spelare.

Om ett lag har färre än 7 spelare beroende på att en eller flera spelare avsiktligt lämnat spelplanen är domaren inte tvungen att stoppa spelet och fördelsregeln kan användas, men matchen får inte fortsätta efter att bollen gått ur spel om ett lag inte har ett minsta antal om 7 spelare.

Om tävlingsbestämmelserna anger att alla spelare och ersättare ska namnges före avspark och ett lag börjar matchen med färre än 11 spelare får endast de spelare och ersättare som är namngivna i startuppställningen delta i matchen när de anländer.

## 2. Antal byten

### Officiella tävlingar

FIFA, konfederationen eller det nationella fotbollförbundet kan tillåta upp till maximalt fem ersättare i alla tävlingar. För herr- och damtävlingar omfattande klubbarnas förstalag i högsta divisionen eller internationella A-lag då tävlingsbestämmelserna tillåter maximalt fem ersättare får varje lag:

- utnyttja maximalt tre bytestillfällen\*
- göra ytterligare byten i halvtid.

\* När båda lagen gör ett byte vid samma tillfälle räknas detta som ett utnyttjat bytestillfälle för båda lagen. Flera byten (och begäran) av ett lag under samma uppehåll i spelet räknas som ett utnyttjat bytestillfälle.

## Förlängning

- Om ett lag inte har utnyttjat det maximala antalet ersättare och/eller bytestillfällen får de utnyttjade ersättarna och bytestillfällena användas under förlängningen
- Då tävlingsbestämmelserna tillåter lagen att utnyttja en ytterligare ersättare under förlängningen får varje lag ett ytterligare bytestillfälle
- Byten får också göras mellan full tid och förlängningens början och vid halvtid i förlängningen – dessa räknas ej som utnyttjade bytestillfällen.

Tävlingsbestämmelserna måste innehålla:

- hur många ersättare som får utses, från tre upp till högst 15
- om en extra ersättare får användas när en match går till förlängning (oavsett om laget redan har använt alla tillåtna ersättare).

## Övriga matcher

I internationella A-seniormatcher får upp till maximalt 15 ersättare namnges, av vilka maximalt sex får användas.

I alla andra matcher får ett större antal ersättare användas om:

- båda lagen kommit överens om ett maximalt antal
- domaren är informerad före matchen.

Om domaren inte är informerad, eller om ingen överenskommelse nåtts före matchen, får varje lag ha maximalt sex ersättare.

## Avbytarsystem

Användandet av avbytarsystem (återväxlande ersättare) är endast tillåtet i fotboll för ungdomar, veteraner, funktionsnedsatta och i fotbollens lägsta serier efter medgivande från det nationella fotbollförbundet, konfederationen eller FIFA.

## Extra permanenta byten vid hjärnskakningar

I tävlingar kan extra permanenta byten användas i överensstämmelse med anvisningen i "Förändring av Spelreglerna".

### **3. Bytesprocedur**

Ersättarnas namn måste lämnas till domaren före matchens början. Ersättare som inte namngivits vid denna tidpunkt får inte delta i matchen.

När en spelare byts ut mot en ersättare gäller följande:

- domaren ska informeras innan något byte sker
- spelaren som ersätts
  - får domarens tillstånd att lämna spelplanen, såvida inte spelaren redan är utanför planen, och måste lämna planen vid närmaste punkt på begränsningslinjen om inte domaren anger att spelaren får lämna planen direkt och omedelbart vid mittlinjen eller någon annan punkt (t ex på grund av säkerhet eller skada)
  - måste förflytta sig omedelbart till det tekniska området eller omklädningsrummet och deltar inte mer i matchen utom när avbytarsystem är tillåtet
- om en spelare som ska ersättas vägrar att lämna planen fortsätter spelet.

Ersättaren får endast inträda:

- under ett uppehåll i spelet
- vid mittlinjen
- efter att spelaren som bytts ut har lämnat planen
- efter att ha fått signal från domaren.

Bytet är fullbordat när ersättaren inträder på spelplanen; från det ögonblicket blir den spelare som bytts ut en ersatt spelare och ersättaren blir en spelare som kan utföra alla återupptaganden av spelet.

Alla ersatta spelare och ersättare är underställda domarens myndighet oavsett om de spelar eller ej.

### **4. Byte av målvakt**

Vilken som helst av spelarna får byta plats med målvakten, om:

- domaren informeras innan bytet görs
- bytet görs under ett spelavbrott.

## **5. Regelbrott och bestraffningar**

Om en namngiven ersättare börjar matchen istället för en namngiven spelare och domaren inte informerats om detta:

- domaren tillåter den namngivna ersättaren att fortsätta spela
- ingen disciplinär bestraffning vidtas mot den namngivna ersättaren
- den namngivna spelaren kan bli en namngiven ersättare
- antalet spelarbyten reduceras inte
- domaren rapporterar händelsen till vederbörande myndighet.

Om ett byte görs i halvtidspausen eller före förlängning ska proceduren slutföras innan matchen återupptas. Om domaren inte informerats får den namngivna ersättaren fortsätta att spela. Ingen disciplinär bestraffning görs och saken rapporteras till berörd myndighet.

Om en spelare byter plats med målvakten utan domarens tillstånd:

- domaren låter spelet fortsätta
- domaren varnar båda spelarna nästa gång bollen är ur spel, utom när bytet görs under halvtid (inklusive halvtid i förlängning) eller under tiden mellan matchens slut och förlängningens start och/eller straffsparkstävling.

Vid andra brott mot denna regel:

- de inblandade spelarna varnas
- spelet återupptas med en indirekt frispark från den plats där bollen befann sig när spelet stoppades.

## **6. Utvisade spelare och ersättare**

En spelare som utvisas:

- före inlämnet av spelarförteckningen kan inte anges på förteckningen i någon funktion
- efter att ha namngivits på spelarförteckningen och före avspark får ersättas av en namngiven ersättare som inte får ersättas; antalet byten laget kan göra reduceras inte
- efter avsparken kan inte ersättas.

En namngiven ersättare som utvisas före eller efter avsparken får ej ersättas.

## **7. Extra personer på spelplanen**

Lagledaren och andra funktionärer som finns förtecknade på spelarförteckningen (med undantag av spelare och ersättare) är lagfunktionärer. Den som inte finns med på förteckningen som spelare, ersättare eller lagfunktionär anses vara en utomstående.

Om en lagfunktionär, ersättare, ersatt eller utvisad spelare eller utomstående inträder på spelplanen måste domaren:

- stoppa spelet endast om spelet påverkas
- se till att personen avlägsnas när spelet stoppats
- vidta lämplig disciplinär åtgärd.

Om spelet stoppas och påverkan skett från:

- en lagfunktionär, ersättare, ersatt eller utvisad spelare återupptas spelet med en direkt frispark eller straffspark
- en utomstående återupptas spelet med ett nedsläpp.

Om bollen är på väg i mål och påverkan inte hindrar en försvarande spelare att spela bollen godkänns målet om bollen går i mål (även om det blev kontakt med bollen), såvida inte det var någon i det anfallande laget som påverkade.

## **8. Spelare utanför spelplanen**

Om en spelare, som måste ha domarens tillstånd för att återinträda på spelplanen, återinträder utan domarens tillstånd ska domaren:

- stoppa spelet (men inte omedelbart om spelaren varken påverkar spelet eller en matchfunktionär eller om fördelsregeln kan användas)
- varna spelaren för att ha inträtt på spelplanen utan tillstånd.

Om domaren stoppar spelet ska det återupptas:

- med en direkt frispark från den plats där påverkan inträffade
- med en indirekt frispark från den plats där bollen befann sig när spelet stoppades om ingen påverkan inträffade.

En spelare som passerar en begränsningslinje som en del av en rörelse i spelet begår inget regelbrott.

## **9. Mål som görs med en extra person på spelplanen**

Om, efter att ett mål gjorts och innan spelet återupptagits domaren inser att en extra person befunnit sig på spelplanen när målet gjordes och denna person påverkat spelet:

- domaren ska underkänna målet om den extra personen var:
  - en spelare, ersättare, ersatt spelare, utvisad spelare eller lagfunktionär som hör till det lag som gjort målet; spelet återupptas med en direkt frispark från den plats där den extra personen befann sig
  - en utomstående som påverkade spelet, såvida inte det blir mål enligt vad som anges ovan under "extra personer på spelplanen"; spelet återupptas med ett nedsläpp
- domaren ska godkänna målet om den extra personen var:
  - en spelare, ersättare, ersatt spelare eller utvisad spelare eller lagfunktionär som hör till det lag som släppte in målet
  - en utomstående som inte påverkade spelet.

I samtliga fall måste domaren se till att den extra personen avlägsnas från spelplanen.

Om, efter att ett mål gjorts och efter att spelet återupptagits, domaren inser att en extra person befunnit sig på spelplanen när målet gjordes kan målet inte underkännas. Om den extra personen fortfarande är på planen måste domaren:

- stoppa spelet
- se till att den extra personen avlägsnas
- återuppta spelet med ett nedsläpp eller frispark beroende på vilket som är lämpligt.

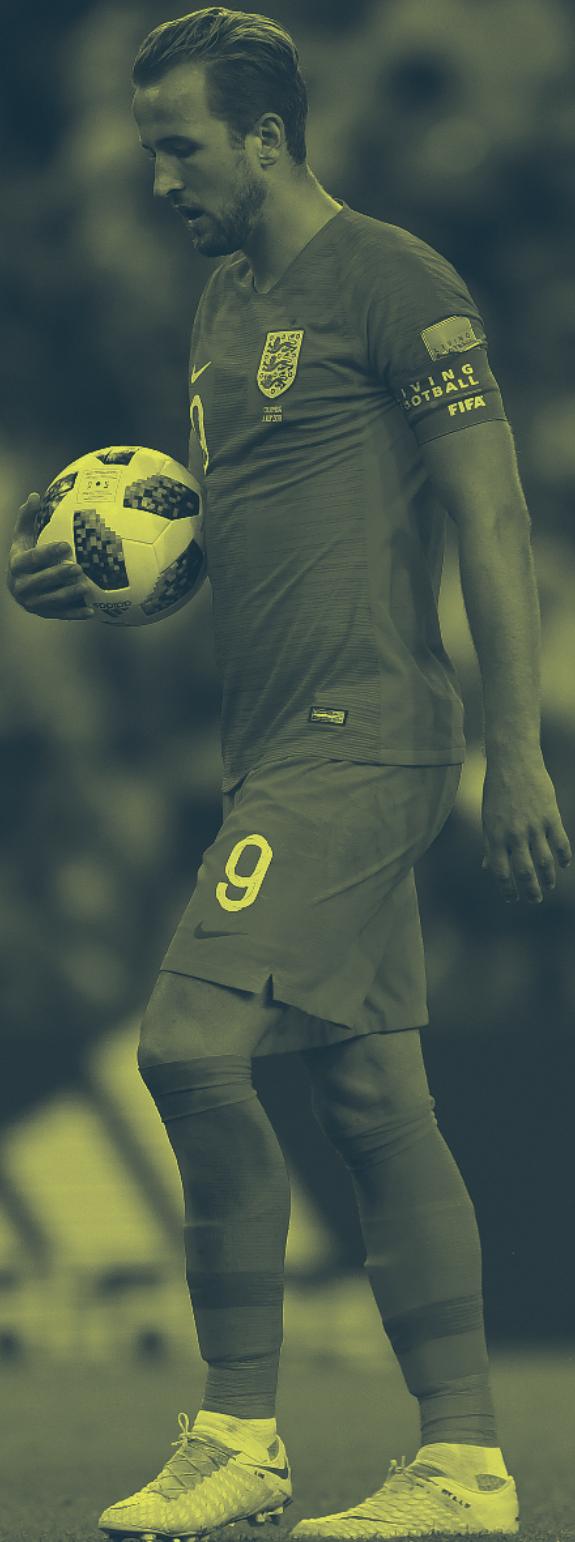
Domaren måste rapportera händelsen till vederbörande myndighet.

## **10. Lagkapten**

Varje lag måste på spelplanen ha en kapten som bär en armbindel för identifiering.

Lagkaptenen saknar särskild status eller rättigheter men har ett visst ansvar för lagets uppträdande.

**IFAB®**  
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



# Regel



# Spelarnas utrustning

## 1. Säkerhet

En spelare får inte använda utrustning eller bär något som är farligt.

Alla typer av smycken (halsband, ringar, armband, öronringar, läderband, gummiband etc.) är förbjudna och måste tas bort. Att använda tejp för att täcka smycken är inte tillåtet.

Spelarna ska inspekteras innan matchens början och ersättare innan de inträder på spelplanen. Om en spelare bär otillåten/farlig utrustning eller smycken ska domaren beordra spelaren:

- att avlägsna föremålet
- att lämna spelplanen vid nästa spelavbrott om spelaren är oförmögen eller ovillig att lyda.

En spelare som vägrar att lyda eller bär föremålet på nytt måste varnas.

## 2. Obligatorisk utrustning

En spelares obligatoriska grundutrustning består av följande separata delar:

- tröja med ärmars
- kortbyxor
- strumpor – tejp eller annat material som bärts utanpå måste ha samma färg som den del av strumpan det fästs på eller täcker
- benskydd – dessa måste vara av lämpligt material och storlek för att ge tillräckligt skydd och täckas av strumporna. Spelarna är ansvariga för sina benskydds storlek och lämplighet
- skor.

Lagkaptenen måste bära den armbindel som utfärdats eller godkänts av den relevanta tävlingsarrangören, eller en enfärgad armbindel som också kan ha ordet "captain" eller bokstaven "C" eller en översättning som också ska vara enfärgad (se också "Förändring av Spelreglerna").

En spelare som tappar sina skor eller benskydd oavsiktligt måste återställa dessa så snart som möjligt och senast när bollen därefter går ur spel; om innan detta gjorts, spelaren spelar bollen och/eller gör mål, godkänns målet.

### 3. Färger

- De två lagen måste bära färger som skiljer dem från varandra och matchfunktionärerna.
- Varje målvakt måste bära färger som skiljer sig från de andra spelarna och matchfunktionärerna.
- Om de två målvakternas tröjor har samma färg och ingen av dem har någon annan tröja ska domaren tillåta att matchen spelas.

Undertröjor måste:

- vara enfärgade och ha samma färg som huvudfärgen på tröjans ärm eller
- ha mönster/färger som är exakt samma som tröjans ärm.

Underbyxor/tights eller tights måste vara samma färg som huvudfärgen på kortbyxorna eller på den längsta delen av kortbyxorna – spelare i samma lag måste bära samma färg.

### 4. Annan utrustning

Skyddsutrustning som inte är farlig, såsom handskar, huvudbonader, ansiktsmasker, samt knä- och armskydd tillverkade av mjukt, stoppat lättviktsmaterial är tillåtna, likväl som målvakters kepsar och sportglasögon. Målvakter får bära träningsoverallsbyxor.

#### Huvudbonader

När huvudbonader (undantaget målvakters kepsar) bärts måste dessa:

- vara svarta eller ha samma huvudfärg som tröjan (förutsatt att spelarna i samma lag bär samma färger)
- överensstämma med det professionella utseendet hos spelarens utrustning
- inte vara fästa i tröjan
- inte utgöra någon fara för spelaren som bär den eller för någon annan spelare (t.ex. öppnings/stängningsanordning runt halsen)
- inte ha någon del som sträcker sig utanför ytan (utstickande delar).

## **Elektronisk kommunikation**

Spelare (inklusive ersättare/ersatta och utvisade spelare) får inte bära någon form av elektronisk utrustning eller kommunikationsutrustning (utom när EPTS är tillåten). Lagfunktionärer får använda elektronisk kommunikation när det direkt gäller spelares hälsa eller säkerhet eller av anledningar som rör taktik/coachning, men endast liten, mobil, handhållen utrustning (t ex mikrofon, hörlur, öronsnäcka, mobiltelefon/smartphone, smartwatch, platta eller laptop) får användas. En lagfunktionär som använder otillåten utrustning eller som uppträder på ett olämpligt sätt som ett resultat av användande av elektronisk eller kommunikationsutrustning kommer att utvisas.

## **Elektroniska prestations- och positioneringssystem (EPTS)**

När bärbar teknik används som en del av elektroniska prestations- och positioneringssystem (EPTS) i matcher spelade i en officiell tävling anordnad inom FIFA, konfederationer eller nationella fotbollförbund måste tävlingsarrangören säkerställa att teknik som fästs på spelarnas utrustning inte är farlig och uppfyller kraven för bärbar EPTS i FIFA Quality Programme for EPTS..

När EPTS tillhandahålls av match- eller tävlingsarrangören är det dessa som ska säkerställa att information och data utsända från EPTS till det tekniska området under matcher som spelas i en officiell tävling är tillförlitliga och noggranna.

FIFA Quality Programme for EPTS stödjer tävlingsarrangörer med processen för godkännande av tillförlitliga och noggranna elektroniska prestations- och positioneringssystem.

## **5. Slogan/slagord, uttryck, bilder och reklam**

Utrustning får inte ha några politiska, religiösa, personliga slogan/slagord, uttryck eller bilder. Spelare får ej visa underkläder som innehåller politiska, religiösa, personliga slogan/slagord, uttryck eller bilder, eller reklam som inte är tillverkarens logotyp. Vid överträdelse kommer spelaren eller laget att bestraffas av tävlingsarrangören, nationella fotbollförbundet eller av FIFA.

## **Principer**

- Regel 4 gäller all utrustning (inklusive kläder) som bärts av spelare, ersättare och ersatta spelare; principerna gäller också alla lagfunktionärer i det tekniska området.
- Följande är (vanligtvis) tillåtet:
  - spelarens nummer, namn, lagsymbol, slogan/emblem som verkar för fotbollen, respekt och integritet, samt annonsering tillåten genom tävlingsbestämmelserna eller bestämmelser inom nationellt fotbollförbund, konfederation eller FIFA
  - matchfakta: lag, datum, tävling/evenemang, arena.
- Tillåtna slogan, uttryck eller bilder begränsas till tröjans framsida, ärm och/eller armbindel.
- I vissa fall får slogan, uttryck eller bild endast framträda på lagkaptenens armbindel.

## **Tolkning av regeln**

Vid tolkning av regeln om slogan, uttryck eller bild är tillåtna ska hänsyn tas till Regel 12 (Otillåtet spel och olämpligt uppträdande) som kräver att domaren vidtar åtgärd mot en spelare som:

- använder stötande, förlämpande eller smädligt språk och/eller handlingar
- agerar på ett provokativt, förlöjligande eller uppviglande sätt.

Slogan, uttryck eller bild som faller inom dessa kategorier är inte tillåtna.

Medan "religiösa" och "personliga" är relativt enkelt att definiera är "politiska" mindre tydligt, men slogan, uttryck eller bild relaterade till följande inte är tillåtna:

- någon/några person/personer, levande eller död(a) (utom om de är en del av den officiella tävlingens namn)
- någon lokal, regional, nationell eller internationell parti/organisation/grupp, etc.
- någon lokal, regional, nationell regering eller dess departement, byråer eller funktioner

- någon organisation som är diskriminerande
- någon organisation, vars mål/handlingar sannolikt är stötande för ett betydande antal personer
- någon särskild politisk handling/händelse.

Vid åminnelse av en viktig nationell eller internationell händelse ska känsligheten hos motståndarlaget (inklusive dess supportrar) och allmänheten noga övervägas.

Tävlingsbestämmelserna får innehålla ytterligare begränsningar, särskilt vad gäller storlek, antal och placeringen av tillåtna slogan, uttryck, bilder och reklam. Det rekommenderas att oenigheter som rör slogan, uttryck eller bilder får sin lösning innan en match/tävling sker.

## 6. Regelbrott och bestraffningar

För brott mot denna regel behöver spelet inte stoppas och spelaren:

- instrueras av domaren att lämna spelplanen för att rätta till sin utrustning
- lämnar spelplanen när spelet stoppas, om inte utrustningen redan har rättats till.

En spelare som lämnar spelplanen för att rätta till eller ändra utrustning måste:

- få utrustningen kontrollerad av en matchfunktionär innan tillstånd ges för återinträde
- endast återinträda med domarens tillstånd (som kan ges under spelet).

En spelare som inträder utan domarens tillstånd måste varnas och om spelet stoppas för att utdela varningen ska en indirekt frispark dömas från den plats där bollen befann sig när spelet stoppades, utom om det var en påverkan; vid påverkan ska en direkt frispark (eller straffspark) dömas från den plats där påverkan inträffade.

# Regel

# 05

# Domaren

## 1. Domarens myndighet

Varje match leds av en domare som har full rätt att fatta beslut och se till att Spelreglerna följs i anslutning till matchen.

## 2. Domarens beslut

Beslut ska fattas efter domarens bästa förmåga enligt Spelreglerna och "spelets anda" och ska baseras på domarens uppfattning där domaren har handlingsfrihet att vidta lämplig åtgärd inom Spelreglernas ram.

Domarens beslut i fakta som rör spelet, inkluderande om ett mål har gjorts eller ej, samt matchens resultat, är sluttgiltiga. Beslut tagna av domaren och övriga matchfunktionärer måste alltid respekteras.

Domaren kan inte ändra ett beslut om spelets återupptagande efter att ha insett att det är felaktigt, eller efter råd från en övrig matchfunktionär, om spelet återupptagits eller om domaren har signalerat för första eller andra halvleks slut (inklusive förlängning) och lämnat planen eller avbrutit matchen. Däremot, om domaren, vid slutet av halvleken, lämnar spelplanen för att fortflytta sig till granskningssområdet (RRA) eller för att instruera spelarna att återvända till spelplanen, förhindrar detta inte att ett beslut ändras om en händelse som inträffade före halvlekens slut.

Utöver det som anges i regel 12.3 och proceduren för videodomare (VAR) får en disciplinär bestraffning utdelas efter spelets återupptagande endast om en annan matchfunktionär identifierat och försökt kommunicera regelbrottet till domaren innan spelet återupptagits; det sätt att återuppta spelet som hör till regelbrottet gäller ej.

Om domaren är tillfälligt förhindrad att agera kan spelet fortsätta under överinseende av de övriga matchfunktionärerna till dess bollen går ur spel nästa gång.

### **3. Befogenheter och uppgifter**

Domaren:

- ser till att Spelreglerna följs
- leder matchen i samarbete med de övriga matchfunktionärerna
- fungerar som tidtagare och för anteckningar om matchen och förser vederbörande myndighet med en matchrapport som innehåller information om disciplinära åtgärder och andra händelser som inträffat före, under eller efter matchen
- övervakar och/eller anger spelets återupptagande.

#### **Fördel**

- tillåter spelet att fortsätta när ett regelbrott begås och det icke-felande laget kommer att vinna på fördelen, samt bestraffa regelbrottet om den förväntade fördelen inte uppstår vid det tillfället eller inom några få sekunder.

#### **Disciplinära åtgärder**

- bestraffar det mer allvarliga regelbrottet vad gäller bestraffning, hur spelet återupptas, fysisk hårdhet och taktisk påverkan när mer än ett regelbrott sker samtidigt
- vidtar disciplinära åtgärder mot spelare som gör sig skyldiga till regelbrott som är varnings- och utvisningsberättigade
- har befogenhet att vidta disciplinära åtgärder från inträdet på spelplanen i samband med planinspektionen före matchen fram till lämnandet av planen efter matchens slut (inklusive straffsparkstävling). Om, före inträdet på spelplanen, en spelare begår ett regelbrott som medför utvisning har domaren befogenhet att förhindra spelaren från att delta i matchen (se Regel 3.6); domaren ska rapportera allt olämpligt uppträdande
- har befogenheten att visa gula och röda kort, och när tävlingsbestämmelserna tillåter det, tidsbegränsat visa ut en spelare, från inträdet på spelplanen vid matchens början fram till efter matchens slut, inklusive under halvtidspausen, förlängning och straffsparkstävling
- vidtar åtgärder mot lagfunktionärer som inte uppträder på ett ansvarsfullt sätt och erinrar, visar gult kort för varning eller rött kort för utvisning från spelplanen och dess omedelbara närbild, inklusive det tekniska området; om den felande inte kan identifieras ska den högsta närvanande ledaren i det tekniska området bestraffas. En medicinsk lagfunktionär som begår ett regelbrott som innebär

utvisning får bli kvar om laget inte har någon annan medicinsk person tillgänglig och får agera om en spelare behöver medicinsk tillsyn

- agerar efter råd från de övriga matchfunktionärerna rörande händelser som domaren inte har sett.

## Skador

- låter spelet fortsätta till dess bollen är ur spel om en spelare endast är lindrigt skadad
- stoppar spelet om en spelare är allvarligt skadad och ser till att spelaren flyttas från spelplanen. En skadad spelare får inte behandlas på spelplanen och får endast återinträda efter att spelet återupptagits; om bollen är i spel måste återinträdet göras från sidlinjen, men om bollen är ur spel får det göras från alla begränsningslinjer. Undantag från kravet att lämna spelplanen ska bara göras när:
  - en målvakt är skadad
  - en målvakt och en utespelare har kolliderat och behöver tillsyn
  - spelare från samma lag har kolliderat och behöver tillsyn
  - en svår skada har inträffat
  - en spelare är skadad som en följd av ett fysiskt regelbrott för vilket motspelaren är varnad eller utvisad (t.ex. vårdslöst eller allvarligt otillåtet angrepp), om bedömningen/behandlingen slutförs snabbt
  - en straffspark har dömts och den skadade spelaren kommer att vara straffsparksläggare
- ser till att en spelare som blöder lämnar spelplanen.  
Spelaren får endast återinträda efter att ha fått signal från domaren som måste vara övertygad om att blödningen har stoppats och att det inte finns något blod på utrustningen
- om domaren har tillåtit läkarna och/eller bårbärarna att beträda spelplanen måste spelaren lämna planen på en bår eller till fots. En spelare som inte följer detta måste varnas för olämpligt uppträddande
- om domaren har beslutat att dela ut ett kort till en spelare som är skadad och måste lämna spelplanen för behandling ska kortet visas innan spelaren lämnar planen
- om spelet inte har stoppats av någon annan anledning, eller om den skada som spelaren fått inte beror på ett regelbrott, ska domaren återuppta spelet med ett nedsläpp.

## **Yttra störning**

- stoppar, uppskjuter eller avbryter matchen för brott mot Spelreglerna eller på grund av yttra störning, t.ex. om:
  - strålkastarbelysningen är otillräcklig
  - ett föremål som kastats av en åskådare träffar en matchfunktionär, spelare eller lagfunktionär, kan domaren låta matchen fortsätta, eller stoppa, uppskjuta eller avbryta den beroende på händelsens allvar
  - en åskådare blåser i en visselpipa som stör spelet ska spelet stoppas och återupptas med ett nedsläpp
  - en extraboll, annat föremål eller djur kommer in på spelplanen under matchen ska domaren:
    - stoppa spelet (och återuppta det med ett nedsläpp) endast om den/det påverkar spelet, såvida inte bollen går i mål och påverkan inte hindrar en försvarande spelare att spela bollen, målet ska godkännas om bollen går i mål (även om det blev kontakt med bollen) såvida inte det var någon i det anfallande laget som påverkade.
    - tillåta spelet att fortsätta om den/det inte påverkar spelet och se till att den/det avlägsnas så snart som möjligt
- tillåter inga obehöriga personer på spelplanen.

## **4. Videodomare (Video Assistant Referee, VAR)**

Användandet av videodomare (VAR) är endast tillåtet när match/tävlingsarrangören uppfyllt alla krav i Implementation Assistance and Approval Programme (IAAP) som anges i FIFA:s IAAP-dokument och har fått skriftligt tillstånd från FIFA.

Domaren får assisteras av en videodomare (VAR) endast vid "klart och uppenbart misstag" eller "allvarlig missad händelse" vad gäller:

- mål/ej mål
- straffspark/ej straffspark
- direkt rött kort (ej andra varning)
- förväxlad identitet när domaren varnar eller visar ut fel spelare i det felande laget.

Assistans från en videodomare avser användande av repris(er) av händelsen. Domaren fattar det slutliga beslutet som kan grundas på enbart information från videodomaren och/eller på att domaren granskade reprisbilder direkt på planen (on-field review).

Med undantag för en "allvarlig missad händelse" måste domaren (och när det är aktuellt, andra matchfunktionärer på planen) fatta ett beslut (inklusive beslut att inte bestraffa ett möjligt regelbrott); detta beslut ändras inte, såvida inte det är ett "klart och uppenbart misstag".

### **Granskning efter att spelet återupptagits**

Om spelet har stoppats och återupptagits får domaren göra en granskning och fatta beslut om disciplinära åtgärder endast vid fall av förväxlad identitet eller vid ett möjligt utvisningsberättigat regelbrott som har att göra med våldsamt och obehärskat uppträdande, spottande, bitande eller kraftigt stötande, förlämpande och/eller smäldiga handlingar.

## **5 . Domarens utrustning**

### **Obligatorisk utrustning**

- Visselpipor.
- Klockor.
- Röda och gula kort.
- Anteckningsbok (eller annat sätt att föra anteckningar om matchen).

### **Övrig utrustning**

Domare får också använda:

- Utrustning för att kommunicera med övriga matchfunktionärer – beep-flaggor, headset etc.
- EPTS (elektroniskt prestations- och positioneringssystem) eller annat konditionsövervakningssystem.

Domare och övriga matchfunktionärer på planen får inte bära smycken eller någon annan elektronisk utrustning, inklusive kameror.

## 6. Domarens tecken



Indirektfrispark

Direktfrispark



Fördel (1)

Fördel (2)



**Straffspark**



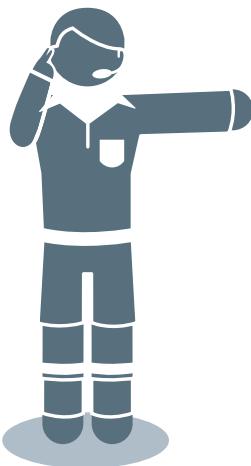
**Rött och gult kort**



**Hörnspark**



**Inspark**



**Kontroll** fingret mot örat,  
den andra handen/armen utsträckt



**Granskning** TV-tecken

## **7. Matchfunktionärers ansvar**

En domare eller annan matchfunktionär är inte ansvarig för:

- någon form av skada som drabbar spelare, funktionär eller åskådare
- någon skada på något slags egendom
- någon annan förlust som drabbar någon individ, klubb, företag, sammenslutning eller annan organisation, som är eller kan bli föremål för något beslut fattat enligt villkoren i Spelreglerna eller som avser de normala åtgärder som krävs för att anordna, spela och leda en match.

Sådana beslut kan innehålla ett beslut:

- att spelplanens eller dess omgivnings skick, eller att väderförhållandena, är sådana att en match kan tillåtas eller inte tillåtas att spelas
- att avbryta en match av någon anledning
- om lämpligheten hos spelplanens utrustning och boll som används under en match
- att stoppa eller inte stoppa en match på grund av åskådarnas ingripande eller något problem vid åskådarplatserna
- att stoppa eller inte stoppa spelet för att låta en skadad spelare flyttas från spelplanen för behandling
- att beordra att en skadad spelare flyttas från spelplanen för behandling
- att tillåta eller inte tillåta en spelare att bära viss klädsel eller utrustning
- där domaren har befogenhet, att tillåta eller inte tillåta några personer (inklusive lag- eller stadionfunktionärer, säkerhetspersonal, fotografer eller andra mediarepresentanter) att finnas i närheten av spelplanen
- varje annat beslut fattat i enlighet med Spelreglerna eller i överensstämmelse med deras uppgifter enligt bestämmelserna inom FIFA, konfederation, nationellt fotbollförbund eller tävlingsbestämmelser under vilka matchen spelas.

# Regel

06

# Övriga matchfunktionärer

Övriga matchfunktionärer (två assisterande domare, en fjärdedomare, två extradomare och en reserv-assisterande, en videodomare [VAR] och minst en assisterande videodomare [AVAR]) kan utses till matcher. De ska assistera domaren med att övervaka matchen i enlighet med Spelreglerna, men det slutgiltiga beslutet ska alltid tas av domaren.

Domaren, assisterande domare, fjärdedomare, extradomare och reservassisterande domare är matchfunktionärer "på planen".

Videodomaren och assisterande videodomare är videomatchfunktionärer (VMOs, video match officials) och assisteras domaren enligt Spelreglerna och VAR-proceduren.

Matchfunktionärerna arbetar under domarens ledning. I händelse av obehörigt ingripande eller olämpligt uppträdande, ska domaren ta ifrån dem uppdraget och rapportera detta till vederbörande myndighet.

De övriga matchfunktionärerna "på planen" assisteras domaren vid regelbrott när de har en klarare överblick än domaren och de måste sända in en rapport till vederbörande myndighet vid allvarligt olämpligt uppträdande eller annan händelse som sker utom synhåll för domaren och de övriga matchfunktionärerna. De måste meddela domaren och övriga matchfunktionärer om att en rapport görs.

Matchfunktionärerna på planen assisteras domaren med att inspektera spelplanen, bollarna och spelarnas utrustning (inklusive om problem har åtgärdats) och registrerar tid, mål, olämpligt uppträdande, etc.

Tävlingsbestämmelserna ska klart ange vem som ersätter en matchfunktionär som inte kan starta eller fortsätta, samt alla tillhörande ändringar. Speciellt måste klargöras, om domaren inte kan fortsätta, om fjärdedomaren eller den mest meriterade assisterande domaren eller mest meriterade extradomaren tar över.

## **1. Assisterande domare**

De markerar när:

- hela bollen lämnat spelplanen och vilket lag som har rätt till hörnspark, inspark eller inkast
- en spelare i offsideposition kan bestraffas
- när ett spelarbyte önskas
- vid straffspark, målvakten rör sig från mållinjen innan bollen sparkats, samt om bollen passerar linjen; om extradomare har utsetts tar den assisterande domaren position i linje med straffpunkten.

Den assisterande domarens assistans inkluderar också att övervaka bytesproceduren.

Den assisterande domaren kan beträda spelplanen för att bistå med att övervaka avståndet 9,15 m.

## **2. Fjärdedomaren**

Fjärdedomarens assistans inkluderar också:

- kontroll över bytesproceduren
- kontroll av spelares/ersättares utrustning
- spelares återinträde efter signal/godkännande från domaren
- kontroll över utbytesbollarna
- visning av den minsta tilläggstid som domaren avser ska spelas vid slutet av varje halvlek (inklusive förlängning)
- att informera domaren om oansvarigt uppträdande av någon som uppehåller sig i det tekniska området.

### **3. Extradomarna**

Extradomarna kan ange:

- när hela bollen passerat över mållinjen, inklusive när ett mål gjorts
- vilket lag som har rätt till hörnspark eller inspark
- om, vid straffspark, målvakten rör sig från mållinjen innan bollen sparkats, samt om bollen passerar linjen.

### **4. Reservassisterande domare**

Reservassisterande domaren kan ersätta en assisterande domare, fjärdedomare eller extradomare som inte kan fortsätta och kan även assistera domaren på samma sätt som de övriga matchfunktionärerna "på planen".

### **5. Videomatchfunktionärer**

Videodomaren (VAR) är en matchfunktionär som kan assistera domaren att fatta beslut genom reprisbilder endast vid ett "klart och uppenbart misstag" eller "allvarlig missad händelse" som rör mål/ej mål, straffspark/ej straffspark, direkt rött kort (ej andra varning) eller vid fall av förväxlad identitet när domaren varnar eller visar ut fel spelare i det felande laget.

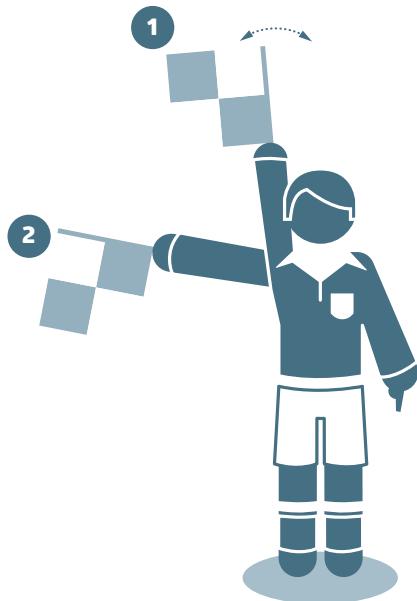
Assisterande videodomare (AVAR) är en matchfunktionär som hjälper videodomaren, i första hand genom att:

- titta på TV-bilderna medan videodomaren är upptagen med en kontroll eller granskning
- föra anteckningar om VAR-relaterade händelser samt kommunikations- eller teknikproblem
- assistera videodomarens kommunikation med domaren, särskilt kommunicera med domaren när videodomaren gör en kontroll/granskning, t.ex. att meddela domaren att "stoppa spelet" eller "vänta med att återuppta spelet" etc
- notera tid som går "förlorad" när spelet fördröjs vid en kontroll eller granskning
- kommunicera information om ett VAR-relaterat beslut till relevanta parter.

## 6. Assisterande domares tecken



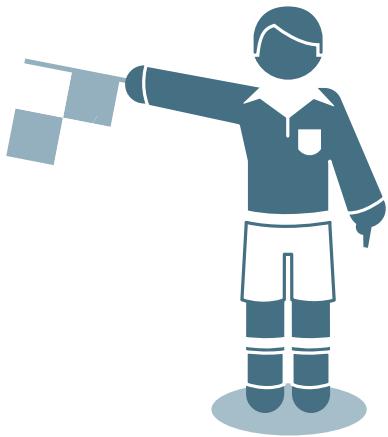
Spelarbyte



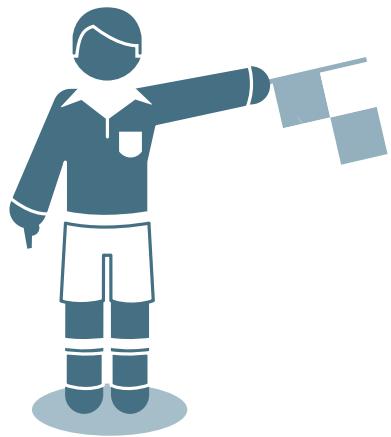
Frispark till anfallande lag



Frispark till försvarande lag



Inkast till anfallande lag



Inkast till försvarande lag



Hörnspark



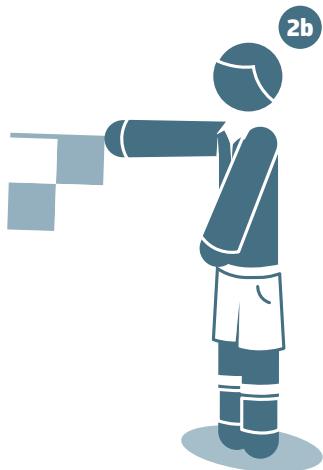
Inspark



**Offside**



**Offside närmast  
på planen**

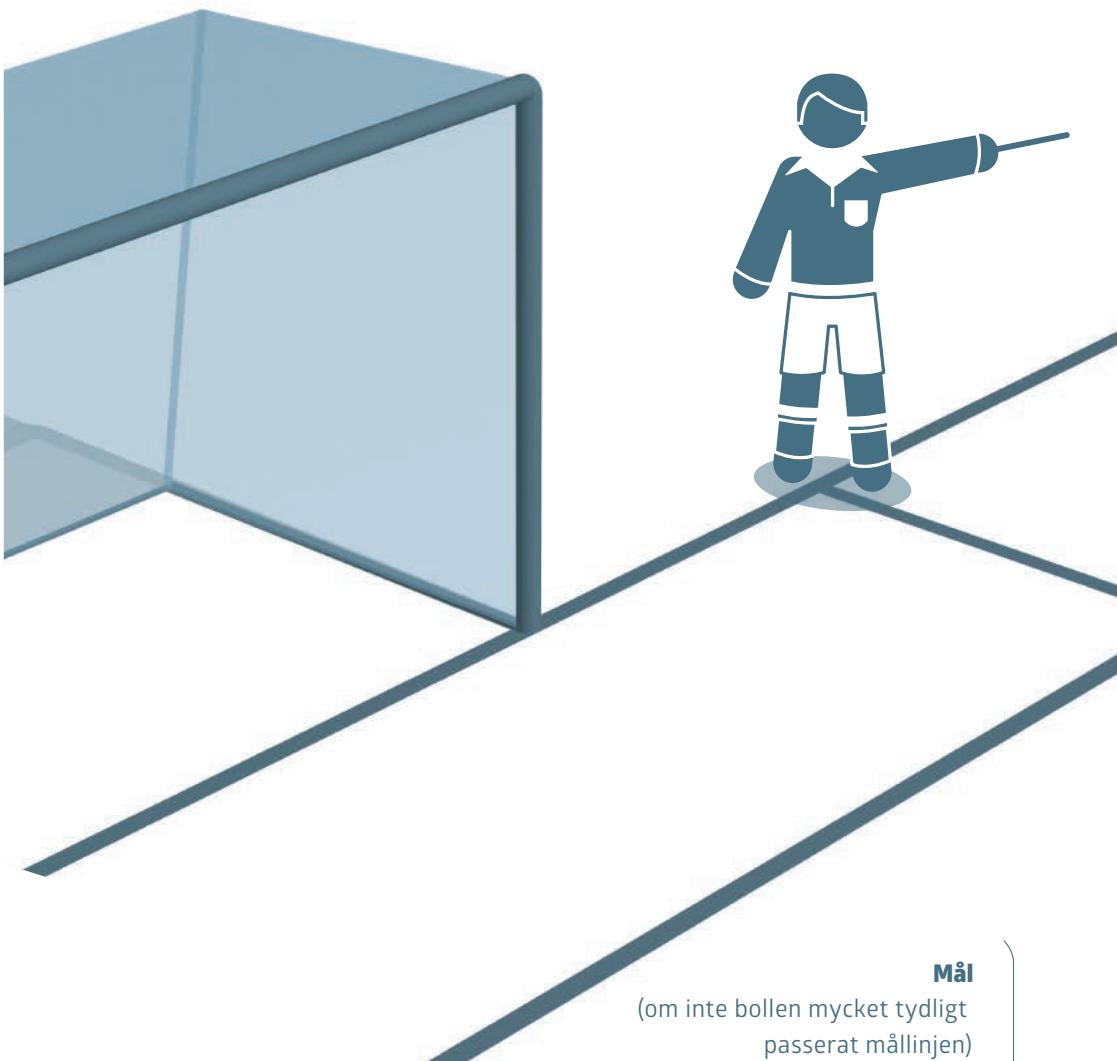


**Offside i mitten  
av planen**



**Offside längst bort  
på planen**

## 7. Extradomares tecken



# Regel

07

# Speltiden

## 1. Halvlekar

En match pågår i två lika halvlekar om 45 minuter som endast får reduceras efter överenskommelse mellan domaren och de två lagen före matchens början, samt om det är i överensstämmelse med tävlingsbestämmelserna.

## 2. Halvtidspaus

Spelarna har rätt till halvtidspaus, inte överstigande 15 minuter; en kort vätskepaus (som inte överstiger en minut) är tillåten i uppehållet mellan perioderna i förlängningen. Tävlingsbestämmelserna ska ange halvtidspausens längd och den får bara ändras efter domarens tillåtelse.

## 3. Tidstillägg

Tillägg görs av domaren i varje halvlek för all speltid som gått förlorad i den halvleken genom:

- spelarbyten
- bedömning och/eller avtransport av skadade spelare
- fördröjande av spelet
- disciplinära bestraffningar
- medicinska uppehåll tillåtna genom tävlingsbestämmelserna, t.ex. vätskepauser (som inte bör överstiga en minut) och nedkylningspauser (90 sekunder till tre minuter)
- fördröjningar som rör videodomarens (VAR) kontroll eller granskning
- målfirande
- annan orsak, inklusive betydande fördröjning av spelets återupptagande (t.ex. på grund av påverkan från utomstående).

Fjärdedomaren visar den minsta tilläggstid som domaren beslutat vid slutet av den sista minuten i varje halvlek. Tilläggstiden kan utökas av domaren, men inte minskas.

Domaren får inte kompensera för fel i tidtagningen under första halvleken genom att ändra längden på andra halvlek.

#### **4. Straffspark**

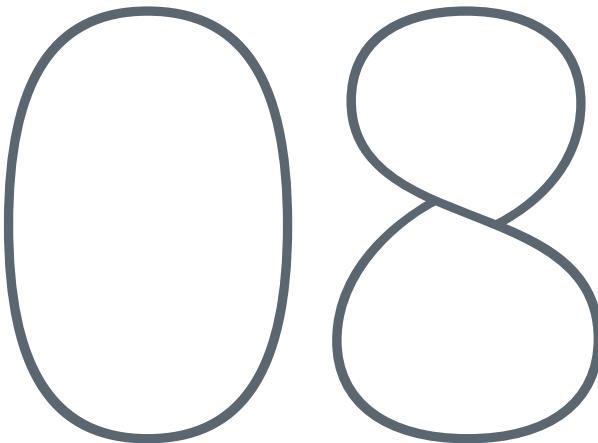
Om en straffspark ska läggas eller tas om ska halvleken förlängas fram till dess straffsparken är fullbordad.

#### **5. Avbruten match**

En avbruten match spelas om, såvida inte tävlingsbestämmelserna eller arrangören föreskriver annat.



# Regel



# Spelets start och återupptagande

En avspark startar båda halvlekarna i en match, båda perioderna i en förlängning och återupptar spelet när ett mål har gjorts. Frisparkar (direkta och indirekta), straffsparkar, inkast, inspark och hörnspark är andra spelåterupptaganden (se Regel 13 till 17). Ett nedsläpp är ett spelåterupptagande när domaren stoppat spelet och Spelreglerna inte kräver något av de ovanstående spelåterupptagandena.

Om ett regelbrott inträffar när bollen inte är i spel ändrar det inte hur spelet återupptas.

## 1. Avspark

### Tillvägagångssätt

- domaren singlar slant och det lag som vinner slantsinglingen bestämmer vilket mål det ska spela mot i första halvlek eller att lägga avsparken
- beroende på ovanstående lägger motståndarlaget avsparken eller bestämmer vilket mål det ska spela mot i första havlek
- det lag som bestämt vilket mål det ska spela mot i första halvlek lägger avsparken som startar andra halvlek
- inför andra halvlek byter lagen sidor och spelar mot det motsatta målet
- efter att ett lag gjort mål görs avsparken av motståndarlaget.

Vid avspark:

- alla spelare, utom den som lägger avsparken, måste vara på sin egen planhalva
- motspelarna till det lag som lägger avsparken ska vara minst 9,15 m från bollen tills den är i spel
- bollen ska ligga stilla på mittpunkten
- domaren ger signal

- bollen är i spel när den blivit sparkad och tydligt rör sig
- ett mål kan göras direkt på motståndarlaget från avsparken; om bollen går direkt i avsparksläggarens mål döms hörnspark till motståndarlaget.

### **Regelbrott och bestraffningar**

Om den som lägger avsparken vidrör bollen en andra gång innan den vidrört en annan spelare tilldöms en indirekt frispark, eller för hands en direkt frispark.

Vid andra brott mot tillvägagångssättet vid avspark tas avsparken om.

## **2. Nedsläpp**

### **Tillvägagångssätt**

- Nedsläpp görs till det försvarande lagets målvakt i dess straffområde om, när spelet stoppades:
  - bollen var i straffområdet, eller
  - bollen sist vidrördes i straffområdet.
- I alla andra fall gör domaren nedsläpp till en spelare i det lag som sist vidrörde bollen på den plats där den sist vidrörde en spelare, en utomstående, eller som anges i Regel 9.1, en matchfunktionär.
- Alla andra spelare (i båda lagen) måste vara minst 4 m från bollen till dess den är i spel.

Bollen är i spel när den vidrör marken.

### **Regelbrott och bestraffningar**

Nedsläppet görs på nytt om bollen:

- vidrör en spelare innan den vidrör marken
- hamnar utanför spelplanen efter att den vidrört marken, utan att den vidrört en spelare.

Om ett nedsläpp går i mål utan att vidröra minst två spelare återupptas spelet med:

- inspark om bollen går in i motståndarlagets mål
- en hörnspark om bollen går in i det egena lagets mål.



# Regel



# Bollen i och ur spel

## 1. Boll ur spel

Bollen är ur spel när:

- den helt passerat över mållinjen eller sidlinjen på marken eller i luften
- domaren stoppat spelet
- den vidrör en matchfunktionär, blir kvar på spelplanen och:
  - ett lag startar ett lovande anfall, eller
  - bollen går direkt i mål, eller
  - bollinnehavet byter lag.

I alla dessa fall återupptas spelet med ett nedsläpp.

## 2. Boll i spel

Bollen är i spel vid alla andra tillfällen när den vidrör en matchfunktionär och när den studsar från en målstolpe, ribba, hörnflaggstång och blir kvar på spelplanen.

# Regel

10

# Fastställande av matchens resultat

## 1. Mål

Ett mål är gjort när hela bollen passerat mållinjen, mellan stolarna och under ribban, förutsatt att inget regelbrott begåtts av det lag som gjort mål.

Om målvakten kastar bollen direkt i motståndarlagets mål döms inspark.

Om domaren ger signal för mål innan bollen har passerat helt över mållinjen ska spelet återupptas med ett nedsläpp.

## 2. Vinnande lag

Det lag som gjort de flesta målen under en match är vinnare. Om inget av lagen gjort några mål, eller båda lagen gjort lika många mål, är matchen oavgjord.

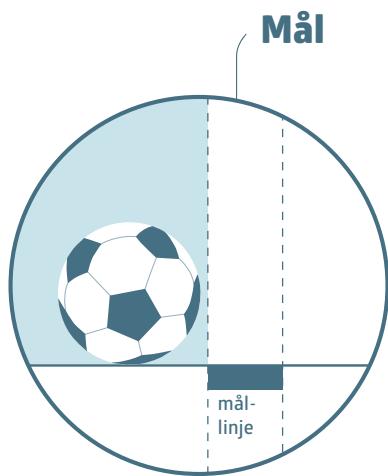
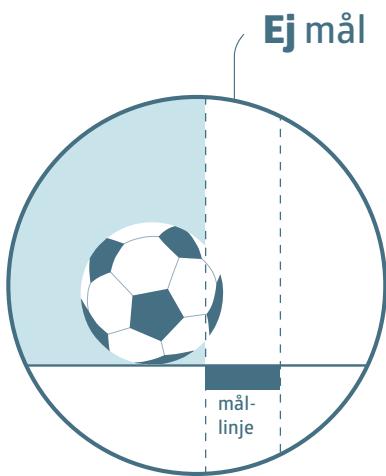
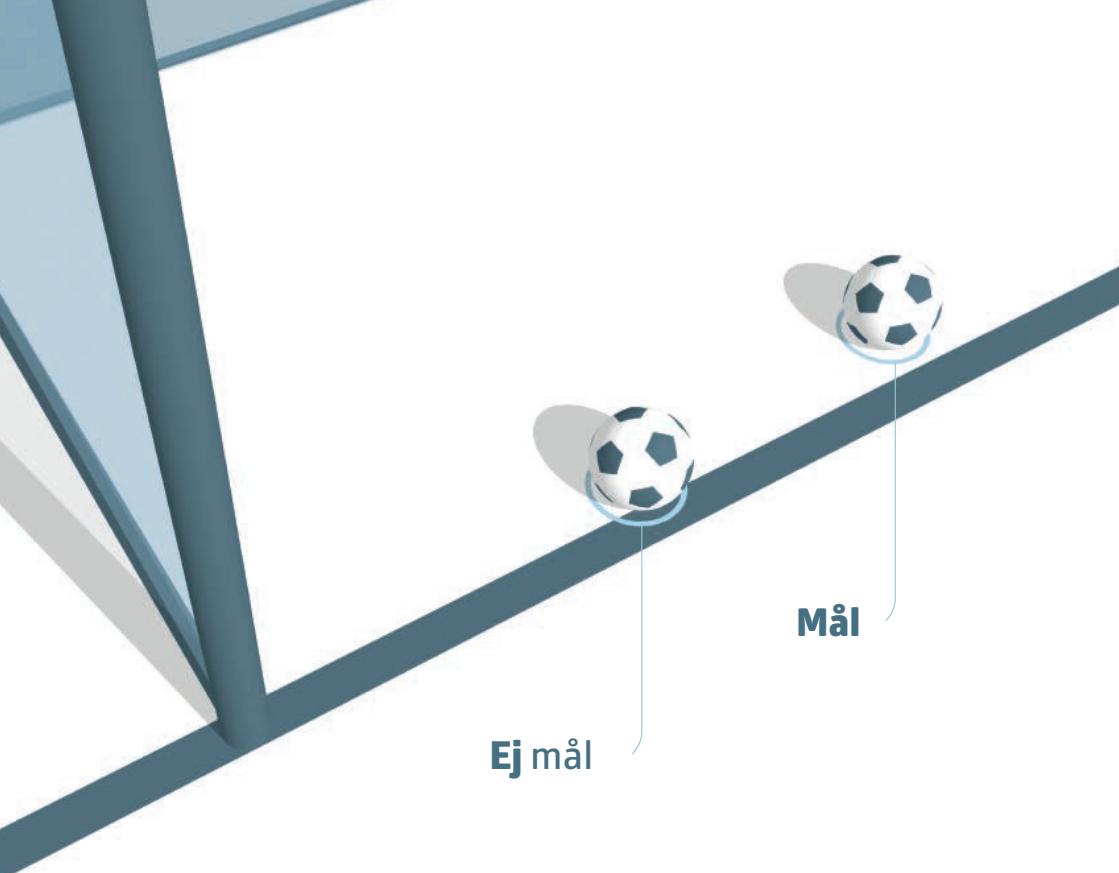
När tävlingsbestämmelserna föreskriver att ett vinnande lag ska utses efter en oavgjord match eller ett hemma-bortamöte som slutat lika, är de enda tillåtna sätten att utse det vinnande laget:

- regeln om mål på bortaplan
- förlängning med två lika perioder som var och en inte överstiger 15 minuter
- straffsparkstävling.

En kombination av ovanstående tillvägagångssätt får användas.

## 3. Straffsparkstävling

Straffsparkstävling genomförs efter att matchen slutat och om inte annat anges gäller de tillämpliga Spelreglerna. En spelare som blivit utvisad under matchen får inte delta; erinran och varningar som utdelats under matchen till spelare och lagfunktionärer följer inte med till straffsparkstävlingen.



## Tillvägagångssätt

Innan straffsparkstävling startar

- Om det inte finns andra skäl (t.ex. planförhållanden, säkerhet, etc.), singlar domaren slant för att avgöra vid vilket mål straffsparkarna ska läggas vilket endast får ändras av säkerhetsskäl eller om målet eller spelytan blir oanvändbar.
- Domaren singlar slant på nytt och det lag som vinner slantsinglingen avgör om det ska lägga den första eller andra straffsparken.
- Med undantag av en ersättare för en målvakt som inte kan fortsätta är endast spelare som är på spelplanen eller tillfälligt utanför spelplanen (skada, justering av utrustning etc.) vid matchens slut berättigade att lägga straffsparkar.
- Varje lag ansvarar för att utse i vilken ordning de berättigade spelarna ska lägga straffsparkarna. Domaren informeras inte om ordningen.
- Om vid matchens slut och före eller under straffsparkstävlingen ett lag har fler spelare än motståndarlaget måste det reducera sitt antal så att det blir lika med motståndarlagets, samt informera domaren om namn och nummer på alla spelare som utesluts. Spelare som uteslutits är inte berättigade att delta i straffsparkstävlingen (undantaget det som beskrivs nedan).
- En målvakt som inte kan fortsätta före eller under straffsparkarna får ersättas av en spelare som uteslutits för att utjämna antalet spelare eller, om deras lag inte har använt det maximala tillåtna ersättare, av en namngiven ersättare, men den ersatta målvakten får inte längre delta och får inte lägga en straffspark.
- Om målvakten redan har lagt en straffspark får ersättaren inte lägga en straffspark förrän nästa omgång.

## Under straffsparkstävling

- Endast berättigade spelare och matchfunktionärer är tillåtna att vara på spelplanen.
- Alla berättigade spelare, utom den spelare som lägger straffsparken och de två målvakterna, måste uppehålla sig inom mittcirkeln.
- Målvakten i straffsparksläggarens lag måste uppehålla sig på spelplanen, utanför straffområdet, på mållinjen där den skär straffområdeslinjen.
- En berättigad spelare får byta plats med målvakten.

- Straffsparken är fullbordad när bollen upphör att röra sig, går ur spel eller när domaren stoppar spelet för något regelbrott; straffsparksläggaren får inte spela bollen en andra gång.
- Domaren för anteckningar om straffsparkarna.
- Om målvakten bryter mot reglerna och det resulterar i att straffsparken tas om ska målvakten erinras vid det första regelbrottet och varnas vid de följande.
- Om straffsparksläggaren bestraffas för ett regelbrott som begås efter att domaren givit signal för straffsparken att läggas ska straffsparken registreras som missad och straffsparksläggaren varnas.
- Om både målvakten och straffsparksläggaren bryter mot reglerna samtidigt ska straffsparken registreras som missad och straffsparksläggaren varnas.

#### **Under förutsättningarna förklarade nedan, lägger båda lagen fem straffsparkar**

- Lagen lägger straffsparkarna växelvis.
- Varje straffspark läggs av olika spelare och alla berättigade spelare måste lägga en straffspark innan någon spelare får lägga en andra straffspark.
- Om, innan båda lagen lagt fem straffsparkar, ett lag har gjort fler mål än vad det andra kan göra, även om det skulle lägga sina fem straffsparkar, ska inga fler straffsparkar läggas.
- Om, efter att båda lagen lagt fem straffsparkar, ställningen är lika fortsätter straffsparkarna i samma ordning tills ett lag gjort ett mål mer än det andra efter samma antal straffsparkar.
- Ovannämnda princip kvarstår för de följande straffsparkarna, men laget kan ändra ordningsföljden på straffsparksläggarna.
- Straffsparkstävling får inte födröjas på grund av att en spelare lämnar spelplanen. Spelarens straffspark kommer att förverkas (inget mål gjort) om spelaren inte återvänder i tid för att lägga en straffspark.

#### **Spelarbyten och utvisningar under straffsparkstävling**

- En spelare, ersättare, ersatt spelare eller lagfunktionär kan varnas eller utvisas.
- En målvakt som utvisas måste ersättas av en berättigad spelare.
- En spelare annan än målvakten som inte kan fortsätta får inte ersättas.
- Domaren får inte avbryta matchen om ett lag blir färre än sju spelare.



# Regel

1 1

# Offside

## 1. Offsideposition

Det är inte ett regelbrott att vara i offsideposition.

En spelare är i offsideposition om:

- någon del av huvudet, kroppen eller fötterna är på motståndarlagets planhalva (utom mittlinjen) och
- någon del av huvudet, kroppen eller fötterna är närmare motståndarlagets mållinje än både bollen och den näst sista motspelaren.

Spelarnas händer och armar, inklusive målvaktens, räknas inte. Vid bedömning av offside går armens övre gräns i linje med armhålans botten.

En spelare är i inte i offsideposition om spelaren är i linje med:

- den näst sista motspelaren eller
- de två sista motspelarna.

## 2. Bestraffningsbar offside

En spelare i offsideposition i det ögonblick bollen spelas eller vidrör\* av en med-spelare ska endast bestraffas om spelaren är inblandad i aktivt spel genom att:

- ingripa i spelet genom att spela eller vidröra en boll som passats eller vidrörts av en medspelare eller
- störa en motspelare genom att:
  - förhindra en motspelare från att spela eller kunna spela bollen genom att tydligt skymma motspelarens siktlinje eller
  - utmana en motspelare om bollen eller
  - klart försöka spela en boll som är nära spelaren när denna handling påverkar en motspelare eller

\*Den första kontaktpunkten där bollen "spelas" eller "vidrörts" ska användas.

- göra en tydlig handling som klart påverkar möjligheten för en motspelare att spela bollen

eller

- vinner en fördel genom att spela bollen eller störa en motspelare när den har:
  - studsat eller ändrat riktning från målstolpen, ribban, matchfunktionär eller motspelare
  - blivit avsiktligt räddad av en motspelare.

En spelare i offsideposition som tar emot bollen från en motspelare som avsiktligt spelar bollen inklusive genom avsiktig hands, anses inte ha vunnit en fördel undantaget om det var en avsiktig räddning av en motspelare.

"Avsiktligt spel" (utom avsiktig hands) är när en spelare har bollen under kontroll med möjligheten att:

- passa bollen till en medspelare;
- få bollinnehav; eller
- rensa/spela iväg bollen (t.ex. genom att sparka eller nicka den).

Om passningen, försöket att få bollinnehav eller rensningen utförd av spelaren som har bollen under kontroll är otillräcklig eller misslyckad, förändrar inte detta det faktum att spelaren "avsiktligt spelat" bollen.

Följande kriterier ska användas, när det är lämpligt, som indikatorer på att en spelare hade bollen under kontroll och, som ett resultat av detta, anses att "avsiktligt spelat" bollen:

- Bollen kom från avstånd och den var klart synlig för spelaren
- Bollen rörde sig inte snabbt
- Bollens riktning var inte oväntad
- Spelaren hade tid att koordinera sin kroppsrörelse, dvs det var inte ett fall av att instinktivt sträcka sig eller hoppa, eller en rörelse som åstadkom en begränsad kontakt/kontroll
- En boll som rör sig på marken är lättare att spela än en boll i luften

En ”räddning” är när en spelare stoppar, eller försöker stoppa, en boll som är på väg in i eller mycket nära mål med någon del av kroppen utom händer/ armar (med undantag av målvakten innanför straffområdet).

I situationer när:

- en spelare som rör sig från, eller står i, offsideposition är i vägen för en motspelare och påverkar motspelarens rörelse mot bollen, så är detta bestraffningsbar offside om det påverkar motspelarens möjlighet att spela bollen eller utmana om bollen; om spelaren flyttar sig in i motspelarens väg och hindrar motspelarens förflyttning (t.ex. blockerar motspelaren) ska regelbrottet straffas enligt Regel 12
- en spelare i offsideposition rör sig mot bollen med avsikt att spela den och blir utsatt för otillåtet spel innan spelaren spelar eller försöker spela bollen, eller utmanar en motspelare om bollen, ska det otillåtna spelet bestraffas eftersom det har inträffat innan offsideregelbrottet
- ett regelbrott begås mot en spelare i offsideposition som redan spelar eller försöker spela bollen, eller utmanar en motspelare om bollen, ska offsideregelbrottet bestraffas eftersom det har inträffat innan det otillåtna spelet.

### **3. Ej bestraffningsbar offside**

Det är inte bestraffningsbar offside om en spelare får bollen direkt från:

- inspark
- inkast
- hörnspark.

### **4. Regelbrott och bestraffningar**

Om en bestraffningsbar offside inträffar ska domaren döma en indirekt frispark där regelbrottet inträffade, inberäknat om det är på spelarens egen planhalva.

En spelare i det försvarande laget som lämnar spelplanen utan domarens tillstånd ska anses befina sig på mållinjen eller sidlinjen vid offsidebedömning fram till nästa spelavbrott eller till dess försvarande lag spelat bollen mot mittlinjen och bollen är utanför dess straffområde. Om spelaren avsiktligt lämnat spelplanen ska spelaren varnas nästa gång bollen är ur spel.

En spelare i det anfallande laget får kliva av eller stanna utanför spelplanen för att inte bli inblandad i aktivt spel. Om spelaren återinträder från mållinjen och blir inblandad i spelet, innan nästa spelavbrott eller innan försvarande lag spelat iväg bollen mot mittlinjen och bollen är utanför dess straffområde, ska spelaren anses befina sig på mållinjen vid offsidebedömning. En spelare som avsiktligt lämnar spelplanen och återinträder utan domarens tillstånd utan att bli bestraffad för offside, och får en fördel ska varnas.

Om en anfallsspelare förblir stilla mellan målstolparna inne i målet när bollen går i mål ska mål dömas, om inte spelaren gör sig skyldig till en bestraffningsbar offside eller ett brott mot Regel 12, då spelet ska återupptas med en indirekt eller direkt frispark.

**IFAB®**  
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



# Regel

12

# Otillåtet spel och olämpligt uppträdande

Direkta och indirekta frisparkar och straffspark kan endast dömas för regelbrott begåagna när bollen är i spel.

## 1. Direkt frispark

En direkt frispark döms om en spelare begår något av följande regelbrott mot en motspelare på ett sätt som av domaren anses vara oaktsamt, vårdslöst eller utfört med överdriven kraft:

- angriper med överkroppen
- hoppar mot
- sparkar eller försöker sparka
- knuffar
- slår eller försöker slå (inklusive skallar)
- tacklar med foten eller angriper med annan del av kroppen
- fäller eller försöker fälla.

Om ett regelbrott innehåller kontakt bestraffas det med en direkt frispark eller straffspark.

- Oaktsamt är när spelaren visar en brist på uppmärksamhet eller hänsyn då spelaren försöker erövra bollen, eller att spelaren handlar utan försiktighet. Ingen disciplinär bestraffning behövs.
- Vårdslöst är när spelaren handlar med likgiltighet inför faran eller följderna för en motspelare och måste varnas.
- Utfört med överdriven kraft är när spelaren överskrider den kraft som behövs och/eller riskerar motspelarens säkerhet och måste utvisas.

En direkt frispark döms om en spelare begår något av följande regelbrott:

- hands (med undantag av målvakten innanför eget straffområde)
- håller fast en motspelare
- hindrar en motspelare med kontakt
- biter eller spottar på någon som finns på spelar- och ledarförteckningen eller en matchfunktionär
- kastar ett föremål mot bollen, motspelare eller matchfunktionär, eller gör kontakt med bollen med ett hållet föremål.

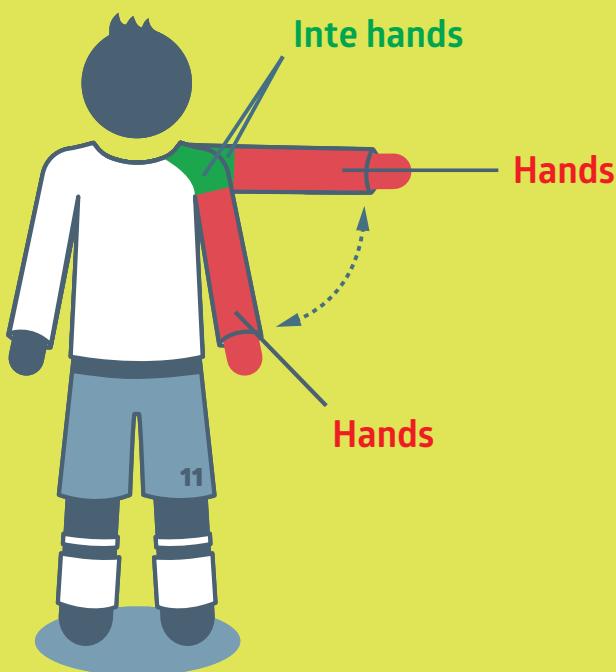
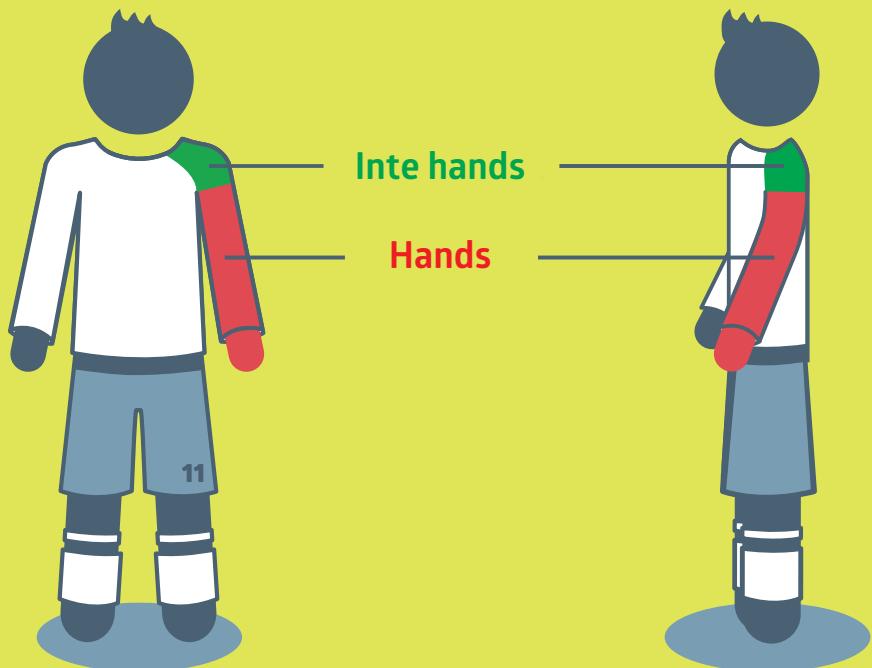
Se även regelbrott i Regel 3.

#### **Beröra bollen med handen: hands**

Vid bedömning av handsregelbrott går armens övre gräns i linje med armhålans botten. Inte alla beröringar av bollen av en spelares hand/arm är ett regelbrott.

Det är ett regelbrott om en spelare:

- avsiktligt vidrör bollen med sin hand/arm, till exempel förflyttar handen/armen mot bollen
- vidrör bollen med sin hand/arm när handen/armen har gjort spelarens kropp onaturligt större. En spelare anses ha gjort sin kropp onaturligt större när handens/armens position inte är en följd av, eller försvarbar utifrån, spelarens kroppsrörelse för den specifika situationen. Genom att ha sin hand/arm i en sådan position tar spelaren risken att handen/armen träffas av bollen och därmed att bli bestraffad
- gör mål i motståndarlagets mål:
  - direkt från handen/armen även om det är oavsiktligt; detta inkluderar också målvakten
  - omedelbart efter att bollen har vidrört spelarens hand/arm, även oavsiktligt.



Utanför straffområdet har målvakten samma begränsningar vad gäller att beröra bollen med handen som de andra spelarna. Om målvakten berör bollen med handen/armen inom eget straffområde när detta inte är tillåtet döms en indirekt frispark, men det innebär inte någon disciplinär bestraffning. Om regelbrottet är att spela bollen en andra gång (med eller utan handen/armen) efter ett återupptagande av spelet innan den vidrör en annan spelare, måste målvakten bestraffas om regelbrottet stoppar ett lovande anfall eller förhindrar mål eller en uppenbar målchans.

## **2. Indirekt frispark**

En indirekt frispark döms om en spelare:

- spelar på ett farligt sätt
- hindrar en motspelares förflyttning utan att någon kontakt gjorts
- gör sig skyldig till avvikande mening, använder stötande, förolämpande eller smädligt språk och/eller handlingar eller andra verbala regelbrott
- förhindrar målvakten från att spela ut bollen från händerna eller sparkar eller försöker sparka bollen när målvakten är på väg att spela ut den
- tar initiativ till ett avsiktligt knep för att bollen ska passas (inklusive från en frispark eller inspark) till målvakten med huvud, bröst, knä etc. för att kringgå regeln, oavsett om målvakten vidrör bollen med händerna; om målvakten är ansvarig för att ha tagit initiativet till det avsiktliga knepet bestraffas målvakten.
- begår något annat regelbrott, som inte nämnts i Spelreglerna, för vilket spelet stoppats för att varna eller visa ut en spelare.

En indirekt frispark döms om målvakten, innanför sitt straffområde, begår något av följande regelbrott:

- har bollen under kontroll med handen/armen i mer än sex sekunder innan målvakten släpper den
- vidrör bollen med handen/armen efter att målvakten släppt den och före den vidrört någon annan spelare
- vidrör bollen med handen/armen, om inte målvakten klart sparkat eller försökt sparka bollen för att släppa den i spel, efter:
  - att den blivit avsiktligt sparkad till målvakten av en medspelare
  - att tagit emot den direkt från ett inkast utfört av en medspelare.

En målvakt anses ha bollen under kontroll med händerna när:

- bollen är mellan händerna eller mellan handen och någon annan yta (t.ex. marken, egen kropp) eller genom att vidröra den med någon del av händer eller armar, utom om bollen studsar från målvakten, eller om målvakten gjort en räddning
- målvakten håller bollen i sin utsträckta öppna hand
- när målvakten studsar den mot marken eller kastar upp den i luften.

När målvakten har bollen under kontroll med sina händer kan målvakten inte angripas av en motspelare.

### **Spela på ett farligt sätt**

Att spela på ett farligt är alla sätt som, när en spelare försöker spela bollen, riskerar att skada någon (inklusive spelaren själv) och innefattar att hindra en motspelare i närheten från att spela bollen av rädsla för skada.

En sax- eller cykelspark är tillåten under förutsättning att den inte är farlig för en motspelare.

### **Hindra en motspelares förflyttning utan kontakt**

Att hindra en motspelares förflyttning innebär att flytta sig in i motspelarens väg för att hindra, blockera, sakta ner eller framtynga en ändring av rörelseriktningen hos motspelaren när bollen inte är inom spelhåll för någon av spelarna.

Alla spelare har rätt till sin position på spelplanen; att vara i vägen för en motspelare är inte detsamma som att flytta sig in i motspelarens väg.

En spelare får täcka bollen genom att placera sig mellan en motspelare och bollen om bollen är inom spelhåll och motspelaren inte hålls undan med armar eller kropp. Om bollen är inom spelhåll får spelaren angripas korrekt av sin motspelare (med skuldran och överarmen som hålls tätt intill kroppen).

### **3. Disciplinära åtgärder**

Domaren har befogenhet att vidta disciplinära åtgärder från inträdet på spelplanen för planinspektionen före matchen fram till utträdet från spelplanen efter matchens slut (inklusive straffsparkstävling).

Om, före inträdet på spelplanen vid matchens början, en spelare eller lagfunktionär begår ett regelbrott som medför utvisning har domaren befogenhet att hindra spelaren eller lagfunktionären från att delta i matchen (se Regel 3.6); domaren ska rapportera övrigt olämpligt uppträdande.

En spelare eller lagfunktionär som begår ett regelbrott som medför varning eller utvisning, på eller utanför spelplanen bestraffas efter regelbrottets art.

Det gula kortet innebär en varning och det röda kortet innebär en utvisning.

Endast en spelare, ersättare, lagfunktionär eller ersatt spelare kan visas det röda eller gula kortet.

#### **Spelare, ersättare och ersatta spelare**

##### **Uppskjuta spelets återupptagande för att visa ett kort**

När domaren har beslutat att varna eller visa ut en spelare, ska spelet inte återupptas förrän bestraffningen har verkställts, såvida inte det icke-felande laget lägger en snabb frispark, har en klar målchans och domaren inte påbörjat proceduren för den disciplinära bestraffningen. Bestrafningen utdelas vid nästa spelavbrott; om regelbrottet var förhindrande av uppenbar målchans varnas spelaren; om regelbrottet var att störa eller hindra ett lovande anfall varnas inte spelaren.

##### **Fördel**

Om domaren ger fördel för ett regelbrott där en varning/utvisning skulle ha utdelats om spelet blivit stoppat, ska denna varning/utvisning utdelas när bollen är ur spel nästa gång. Om regelbrottet var förhindrande av uppenbar målchans för motståndarlaget varnas spelaren för olämpligt uppträdande; om regelbrottet var att störa eller hindra ett lovande anfall varnas inte spelaren.

Fördel ska inte användas i situationer med allvarligt otillåtet spel, våldsamt eller obehärskat uppträdande, eller ett andra varningsberättigat regelbrott,

om det inte är en klar målchans. Domaren ska utvisa spelaren när bollen är ur spel nästa gång, men om spelaren spelar bollen eller försöker erövra bollen eller påverkar en motspelare ska domaren stoppa spelet, visa ut spelaren och återuppta spelet med en indirekt frispark, såvida inte spelaren begått ett allvarligare regelbrott.

Om en försvarsspelare börjar att hålla fast en anfallsspelare utanför straffområdet och fortsätter fasthållningen inom straffområdet ska domaren döma straffspark.

### **Varningsberättigade regelbrott**

En spelare varnas om spelaren är skyldig till:

- fördröjande av spelets återupptagande
- avvikande mening med ord eller handling
- inträde, återinträde eller avsiktligt lämna spelplanen utan domarens tillstånd
- underlätenhet att inta korrekt avstånd när spelet återupptas med nedsläpp, hörnspark, frispark eller inkast
- upprepade regelbrott (inget särskilt antal eller mönster utgör "upprepade")
- olämpligt uppträdande
- beträdande av granskningssområdet (Referee Review Area, RRA)
- överdrivet användande av videogranskningstecknet (TV-ruta).

En ersättare eller ersatt spelare ska varnas om de är skyldiga till:

- fördröjande av spelets återupptagande
- avvikande mening med ord eller handling
- inträde eller återinträde utan domarens tillstånd
- olämpligt uppträdande
- beträdande av granskningssområdet (Referee Review Area, RRA)
- överdrivet användande av videogranskningstecknet (TV-ruta).

När två separata varningsberättigade regelbrott begås (även i snabb följd) ska de resultera i två varningar, t ex om en spelare inträder på spelplanen utan nödvändigt tillstånd och begår en vårdslös tackling/stoppar ett lovande anfall med otillåtet spel/hands, etc.

## **Varning för olämpligt uppträdande**

Det finns olika tillfällen där en spelare ska varnas för olämpligt uppträdande omfattande om en spelare:

- försöker vilseleda domaren t.ex. genom att simulera skada eller låtsas bli utsatt för otillåtet spel (simulering, "filmning")
- byter plats med målvakten under spelet utan domarens tillstånd (se Regel 3)
- på ett vårdslöst sätt begår ett regelbrott som medför direkt frispark
- spelar bollen med handen för att störa eller hindra ett lovande anfall, utom när domaren dömer straffspark för ett oavsiktligt handsregelbrott
- förhindrar mål eller en uppenbar målchans för motståndarlaget och domaren dömer en straffspark för ett oavsiktligt handsregelbrott
- gör sig skyldig till något annat regelbrott som stör eller hindrar ett lovande anfall utom när domaren dömer straffspark för ett regelbrott som var ett försök att spela bollen eller att utmana om bollen
- förhindrar en uppenbar målchans för en motspelare genom ett regelbrott som var ett försök att spela bollen eller att utmana om bollen och domaren dömer straffspark
- berör bollen med handen i ett försök att göra mål (oavsett om försöket lyckas eller ej) eller i ett misslyckat försök att förhindra ett mål
- gör otillåtna markeringar på spelplanen
- spelar bollen när spelaren går från spelplanen efter att ha fått tillstånd att lämna spelplanen
- visar bristande respekt för spelet
- tar initiativ till ett avsiktligt knep för att bollen ska passas (inklusive från frispark eller inspark) till målvakten med huvud, bröst, knä etc. för att kringgå regeln, oavsett om målvakten sedan vidrör bollen med händerna; om målvakten är ansvarig för att ha tagit initiativet till det avsiktliga knepet bestraffas målvakten
- verbalt distraherar en motspelare under spelet eller dess återupptagande.

## **Målfirande**

Spelare kan fira när ett mål gjorts, men firandet får inte vara överdrivet; koreograferade firanden uppmuntras inte och får inte orsaka överdrivet slöseri med tiden.

Att lämna spelplanen för att fira ett mål är inte ett varningsberättigat regelbrott, men spelarna bör återvända till spelplanen så fort som möjligt.

Varning ska utdelas, även om målet underkänns, när spelaren:

- klättrar på avspärrningarna och/eller närmar sig publiken på ett sätt som orsakar säkerhetsproblem
- gör gester eller agerar på ett provokativt, förlöjligande eller uppviglande sätt
- täcker huvudet eller ansiktet med en mask eller liknande föremål
- tar av sig tröjan eller täcker huvudet med tröjan.

### Födröjande av spelets återupptagande

Domare ska varna spelare som födröjer spelets återupptagande genom att:

- se ut att göra ett inkast, men plötsligt lämnar över det till en medspelare att kasta
- dröja med att lämna planen då spelaren ska ersättas
- överdrivet dröja med att återuppta spelet
- sparka eller båra bort bollen eller framkalla en konfrontation genom att avsiktligt röra bollen efter att domaren stoppat spelet
- lägga en frispark från fel plats för att tvinga fram att den tas om.

### Utvisningsberättigade regelbrott

En spelare, ersättare eller ersatt spelare som begår något av de följande regelbrottet utvisas:

- förhindra ett mål eller en uppenbar målchans för motståndarlaget genom att begå ett avsiktligt handsregelbrott (utom en målvakt inom sitt straffområde)
- förhindra mål eller en uppenbar målchans för motståndarlaget genom att begå ett oavsiktligt handsregelbrott utanför sitt eget straffområde
- förhindra ett mål eller en uppenbar målchans för en motspelare vars huvudsakliga rörelse är mot spelarens mål genom ett regelbrott som bestraffas med frispark (undantaget det som beskrivs nedan)
- allvarligt otillåtet spel
- bita eller spotta på någon
- våldsamt eller obehärskat uppträdande
- använda stötande, förolämpande eller smäldigt språk och/eller handling(ar)

- få en andra varning i samma match
- beträda videogranskningsrummet (VOR).

En spelare, ersättare eller ersatt spelare som har blivit utvisad måste lämna spelplanens närlhet och det tekniska området.

### **Förhindra ett mål eller en uppenbar målchans**

När en spelare begår ett regelbrott inom sitt eget straffområde mot en motspelare som förhindrar en uppenbar målchans och domaren dömer straffspark, ska den felande spelaren varnas om regelbrottet var ett försök att spela bollen eller att utmana om bollen; i alla andra fall (t.ex. fasthållning, dragning, knuff, ingen möjlighet att spela bollen etc.) måste den felande spelaren utvisas.

När en spelare förhindrar ett mål eller en uppenbar målchans för motståndarlaget genom att begå ett oavsiktligt handsregelbrott utvisas spelaren oavsett var regelbrottet inträffar (undantaget målvakten inom sitt eget straffområde).

När en spelare förhindrar ett mål eller en uppenbar målchans för motståndarlaget genom att begå ett oavsiktligt handsregelbrott och domaren dömer straffspark varnas den felande spelaren.

En spelare, utvisad spelare, ersättare eller ersatt spelare som inträder på spelplanen utan föreskrivet tillstånd av domaren och inverkar på spelet eller en motspelare och förhindrar en uppenbar målchans för motståndarlaget är skyldig till ett utvisningsberättigat regelbrott.

Följande ska övervägas:

- avståndet mellan regelbrottet och målet
- spelets huvudsakliga riktning
- sannolikheten att behålla eller få kontroll över bollen
- försvarsspelarnas antal och position.

### **Allvarligt otillåtet spel**

En tackling eller försök att erövra bollen som riskerar motspelarens säkerhet eller använder overdriven kraft eller brutalitet ska straffas som allvarligt otillåtet spel.

En spelare som rusar mot en motspelare när spelaren försöker erövra bollen, framifrån, från sidan eller bakifrån och använder det ena eller båda benen, med överdriven kraft och riskerar motspelarens säkerhet gör sig skyldig till allvarligt otillåtet spel.

### **Våldsamt eller obehärskat uppträdande**

Våldsamt eller obehärskat uppträdande är när en spelare använder eller försöker använda överdriven kraft eller brutalitet mot en motspelare när spelaren inte försöker erövra bollen, eller mot en medspelare, lagfunktionär, matchfunktionär, åskådare, eller någon annan person, oavsett om kontakt sker. Dessutom, en spelare som inte försöker erövra bollen och som avsiktligt slår en motspelare eller någon annan person i huvudet eller ansiktet med handen eller armen är skyldig till våldsamt och obehärskat uppträdande, såvida inte kraften var försumbar.

### **Lagfunktionärer**

Då ett regelbrott begås av någon från det tekniska området (ersättare, ersatt spelare, utvisad spelare eller lagfunktionär) och den felande inte kan identifieras ska den högsta närvarande ledaren i det tekniska området bestraffas.

### **Erinran**

Följande regelbrott ska normalt resultera i en erinran; upprepade eller uppenbara regelbrott ska resultera i varning eller utvisning:

- beträda spelplanen på ett respektfullt/icke-konfrontativt sätt
- underläta att samarbeta med matchfunktionärerna, t.ex. inte hörsamma en instruktion/begäran från en assisterande domare eller fjärdedomare
- mindre oenighet (genom ord eller handling) rörande ett beslut
- tillfälligt förflytta sig utanför gränserna för det tekniska området utan att begå något annat regelbrott.

### **Varning**

Varningsberättigade regelbrott innefattar (men är inte begränsade till):

- tydligt/upprepat inte respektera gränserna för egna lagets tekniska område
- födröja det egna lagets återupptagande av spelet
- avsiktligt beträda motståndarlagets tekniska område (icke-konfrontativt)

- avvikande mening genom ord eller handling innefattande:
  - kasta/sparka dryckesflaskor eller andra föremål
  - handling(ar) som klart visar bristande respekt för matchfunktionärerna, t.ex. sarkastiska applåder
- beträda granskningssområdet (RRA)
- överdrivet/upprepade gestikulera för gult eller rött kort
- överdrivet/upprepade visa TV-signalen för en videodomar-granskning (VAR review)
- gestikulera eller uppträda på ett provokativt eller uppviglande sätt
- upprepade oacceptabelt uppträdande (inklusive upprepade regelbrott som medför erinran)
- visa bristande respekt för spelet.

## **Utväsinng**

- Utväsinngsberättigade regelbrott innefattar (men är inte begränsade till):
- fördröja spelets återupptagande för motståndarlaget, t.ex. hålla kvar bollen, sparka iväg bollen, hindra en spelares rörelse
  - avsiktligt lämna det tekniska området för att:
    - visa avvikande mening mot eller klaga hos en matchfunktionär
    - uppträda på ett provokativt eller uppviglande sätt
  - beträda motståndarlagets tekniska område på aggressivt eller konfrontativt sätt
  - avsiktligt kasta/sparka ett föremål in på spelplanen
  - beträda spelplanen för att:
    - konfrontera en matchfunktionär
    - påverka spelet, motspelare eller matchfunktionär
  - beträda videogranskningsrummet (VOR)
  - fysiskt eller aggressivt beteende (inklusive spotta och bita) mot en motspelare, ersättare, lagfunktionär, matchfunktionär, åskådare eller annan person (t.ex bollpojke/flicka, säkerhets- eller tävlingsfunktionär, etc.)
  - få en andra varning i samma match
  - använda stötande, förolämpande eller smädligt språk och/eller handling(ar)
  - använda otillåten elektronisk utrustning eller kommunikationsutrustning och/eller uppträda på ett opassande sätt som ett resultat av användande av elektronisk utrustning eller kommunikationsutrustning
  - våldsamt uppträdande.

## **Regelbrott där ett föremål (eller bollen) kastas**

I samtliga fall vidtar domaren lämplig disciplinär åtgärd:

- vårdslöst – varna den felande för olämpligt uppträdande
- utfört med överdriven kraft – visa ut den felande för våldsamt eller obehärskat uppträdande.

## **4. Spelets återupptagande efter otillåtet spel och olämpligt uppträdande**

Om bollen är ur spel återupptas spelet i enlighet med det föregående beslutet.

Om bollen är i spel och en spelare begår ett fysiskt regelbrott på spelplanen mot:

- en motspelare – indirekt eller direkt frispark eller straffspark
- en medspelare, ersättare, ersatt eller utvisad spelare, lagfunktionär eller matchfunktionär – en direkt frispark eller straffspark
- någon annan person – ett nedsläpp.

Om domaren stoppar spelet för ett regelbrott som begås av en spelare, innanför eller utanför spelplanen, mot en utomstående återupptas spelet med ett nedsläpp, såvida inte en indirekt frispark döms för att ha lämnat spelplanen utan domarens tillstånd; den indirekta frisparken läggs från den punkt på begränsningslinjen där spelaren lämnade spelplanen.

Alla verbala regelbrott bestraffas med en indirekt frispark.

Om, när bollen är i spel:

- en spelare begår ett regelbrott mot en matchfunktionär eller en motspelare, ersättare, ersatt eller utvisad spelare, eller lagfunktionär utanför spelplanen, eller
- en ersättare, ersatt eller utvisad spelare, eller lagfunktionär begår ett regelbrott mot, eller påverkar en motspelare eller matchfunktionär utanför spelplanen

återupptas spelet med en frispark på begränsningslinjen närmast den plats där regelbrottet inträffade; en straffspark döms om det sker innanför den felande spelarens straffområde och är ett regelbrott som bestraffas med direkt frispark.

Om ett regelbrott begås utanför spelplanen av en spelare mot en spelare, ersättare, ersatt spelare eller lagfunktionär i det egna laget, återupptas spelet med en indirekt frispark på begränsningslinjen närmast den plats där regelbrottet inträffade.

Om en spelare får kontakt med bollen med ett föremål som hålls i handen (sko, benskydd etc), återupptas spelet med en direkt frispark (eller straffspark).

Om en spelare som är på eller utanför spelplanen kastar eller sparkar ett föremål (annat än matchbollen) mot en motspelare, eller kastar eller sparkar ett föremål (inklusive en boll) mot en ersättare, ersatt eller utvisad spelare, eller lagfunktionär i motståndarlaget, eller matchfunktionär eller matchbollen, återupptas spelet med en direkt frispark från den plats föremålet träffade eller skulle ha träffat personen eller bollen. Om denna plats är utanför spelplanen läggs frisparken från den närmaste punkten på begränsningslinjen; en straffspark döms om detta är inom den felande spelarens straffområde.

Om en ersättare, ersatt eller utvisad spelare, spelare som tillfälligt befinner sig utanför spelplanen, eller lagfunktionär kastar eller sparkar ett föremål in på spelplanen och den påverkar spelet, en motspelare eller matchfunktionär, startas spelet med en direkt frispark (eller straffspark) där föremålet träffade eller skulle ha träffat motspelaren, matchfunktionären eller bollen.

## **KLARLÄGGANDE FRÅN IFAB**

### **Spark**

Bollen är sparkad när en spelare gör kontakt med foten och/eller fotleden.



# Regel

13

# Frispark

## 1. Frisparkar

Direkt och indirekt frispark tilldöms motståndarlaget när en spelare, ersättare, ersatt eller utvisad spelare, eller lagfunktionär gör sig skyldig till ett regelbrott.

### Tecken för indirekt frispark

Domaren ska markera en indirekt frispark genom att höja armen ovanför huvudet; detta tecken ska hållas kvar till dess frisparken lagts och bollen vidrört en annan spelare eller gått ur spel eller det är klart att ett mål inte kan göras direkt.

En indirekt frispark ska tas om, om domaren glömmer att visa att frisparken är indirekt och bollen sparkas direkt i mål.

### Boll som går i mål

- Om en direkt frispark sparkas direkt in i motståndarlagets mål ska mål dömas.
- Om en indirekt frispark sparkas direkt in i motståndarlagets mål ska inspark dömas.
- Om en direkt eller indirekt frispark sparkas direkt in i det egna lagets mål ska hörnspark dömas.

## 2. Tillvägagångssätt

Alla frisparkar läggs från den plats där regelbrottet inträffade, utom:

- indirekt frispark till det anfallande laget för ett regelbrott innanför motståndarlagets målområde läggs från närmaste punkt på målområdeslinjen som är parallell med mållinjen

- frisparkar till det försvarande laget i eget målområde får läggas var som helst inom målområdet
- frisparkar för regelbrott där en spelare inträder, återinträder eller lämnar spelplanen utan tillstånd läggs från den plats där bollen befann sig när spelet stoppades. Däremot, om en spelare begår ett regelbrott utanför spelplanen ska spelet återupptas med en frispark som läggs på begränsningslinjen närmast den plats där regelbrottet inträffade; för regelbrott som bestraffas med direkt frispark döms straffspark om detta är inom den felande spelarens straffområde
- när Spelreglerna anger en annan plats (se Regel 3, 11, 12).

Bollen:

- ska ligga stilla och den som lägger frisparken får inte vidröra bollen igen förrän den vidrört en annan spelare
- är i spel när den blivit sparkad och tydligt rör sig.

Fram till dess bollen är i spel ska alla motspelare vara:

- minst 9.15 m från bollen, om de inte är på egen mållinje mellan målstolparna
- utanför straffområdet vid frisparkar inom motståndarlagets straffområde.

När tre eller flera spelare i det försvarande laget bildar en "mur" måste alla spelare i det anfallande laget befina sig minst 1 m från "muren" till dess bollen är i spel.

Frispark kan läggas genom att lyfta bollen med en fot eller båda fötterna samtidigt.

Att finta att lägga en frispark för att förvilla motståndarlaget är tillåtet som en del av fotboll.

Om en spelare lägger en frispark på ett korrekt sätt och avsiktligt sparkar bollen på en motspelare för att spela bollen på nytt, men inte gör det på ett vare sig oaktsamt eller vårdslöst sätt eller använder överdriven kraft, ska domaren låta spelet fortsätta.

### **3. Regelbrott och bestraffningar**

Om en motspelare, när en frispark läggs, är närmare bollen än det föreskrivna avståndet ska frisparken tas om, såvida inte fördelsregeln kan tillämpas; men om en spelare lägger en snabb frispark och en motspelare som är mindre än 9.15 m från bollen fångar upp den ska domaren låta spelet fortsätta. Trots detta, en motspelare som avsiktligt hindrar en frispark att läggas ska varnas för att ha fördröjt spelets igångsättande.

Om, när en frispark läggs, en spelare i anfallande laget är mindre än 1 m från en "mur" bestående av tre eller flera spelare i det försvarande laget döms en indirekt frispark.

Om, när en frispark som läggs av det försvarande laget inom det egna straffområdet, någon motspelare är inom straffområdet därför att motspelarna inte hunnit lämna straffområdet ska domaren låta spelet fortsätta. Om en motspelare som antingen är i straffområdet när frisparken läggs, eller inträder i straffområdet innan bollen är i spel, vidrör eller försöker erövra bollen innan den är i spel ska frisparken tas om.

Om den som lägger frisparken, efter att bollen är i spel, vidrör bollen en andra gång innan den vidrört en annan spelare ska en indirekt frispark dömas; om den som lägger frisparken begår hands

- döms en direkt frispark
- döms en straffspark om regelbrottet inträffade innanför frisparksläggarens straffområde, om inte frisparksläggaren var målvakten, i vilket fall en indirekt frispark döms.

# Regel



# Straffspark

Straffspark döms om en spelare begär ett regelbrott som bestraffas med direkt frispark inom eget straffområde eller utanför spelplanen som en del i spelet enligt Regel 12 och 13.

Ett mål får göras direkt på straffspark.

## 1. Tillvägagångssätt

Bollen måste ligga stilla på straffpunkten så att någon del av bollen vidrör eller överlappar straffpunktens centrum. Målstolparna, ribban samt målnätet får inte röra sig.

Spelaren som lägger straffsparken ska vara tydligt identifierad.

Den försvarande målvakten ska bli kvar på mållinjen, vänd mot straffsparksläggaren, mellan målstolparna till dess bollen sparkats. Målvakten får inte uppträda på ett sätt som otillåtet distraherar straffsparksläggaren, t ex fördröjer straffsparken eller vidrör målstolparna, ribban eller målnätet.

Övriga spelare utom den som lägger straffsparken och målvakten ska befinna sig:

- minst 9,15 m från straffpunkten
- bakom straffpunkten
- på spelplanen
- utanför straffområdet.

Efter att spelarna intagit positioner i enlighet med denna regel ger domaren signal till att straffsparken får läggas.

Spelaren som lägger straffsparken måste spaska bollen framåt; att klacka bollen är tillåtet om bollen rör sig framåt.

När bollen spelas måste den försvarande målvakten ha åtminstone en del av ena foten som vidrör eller är i linje med, eller bakom, mållinjen.

Bollen är i spel när den blivit sparkad och tydligt rör sig.

Spelaren får inte spela bollen igen innan den har vidrört en annan spelare.

Straffsparken är fullbordad när bollen upphör att röra sig, går ur spel eller när domaren stoppar spelet för något regelbrott.

Tidstillägg ska göras för att en straffspark ska kunna läggas i slutet av varje halvlek eller i slutet av varje förlängningsperiod. Då tidstillägg gjorts är straffsparken fullbordad när, efter att ha lagts, bollen upphör att röra sig, går ur spel, spelas av en annan spelare (inklusive straffsparksläggaren) än den försvarande målvakten, eller när domaren stoppar spelet för ett regelbrott som begås av straffsparksläggaren eller dennes lag. Om en spelare i det försvarande laget (inklusive målvakten) begår ett regelbrott och straffsparken missas/räddas, tas straffsparken om.

## **2. Regelbrott och bestraffningar**

När domaren har givit signal till att straffsparken får läggas, så måste den läggas; om den inte läggs kan domaren vidta disciplinär åtgärd innan signal ges på nytt för att lägga straffsparken.

**Om, innan bollen är i spel, en av följande inträffar:**

- en medspelare till målvakten straffas för otillåtet inträde endast om:
  - inträdet klart påverkar målvakten; eller
  - spelaren som inträder spelar bollen eller utmanar en motspelare om bollen och sedan gör mål eller skapar en målchans
- en medspelare till straffsparken straffas för otillåtet inträde endast om:
  - inträdet klart påverkar straffsparksläggaren; eller
  - spelaren som inträder spelar bollen eller utmanar en motspelare om bollen och detta förhindrar motståndarlaget att göra mål, försöka göra mål eller skapa en målchans

- spelaren som lägger straffsparken eller en medspelare bryter mot Spelreglerna:
  - om bollen går i mål tas straffsparken om
  - om bollen inte går i mål stoppar domaren spelet och återupptar det med en indirekt frispark  
utom för följande då spelet stoppas och återupptas med en indirekt frispark, oavsett om ett mål gjorts eller ej:
  - en straffspark sparkas bakåt
  - en medspelare till den identifierade straffsparksläggaren lägger straffsparken; domaren varnar spelaren som lade straffsparken
  - finta att sparka bollen när straffsparksläggaren har fullbordat ansatsen (fintning under ansatsen är tillåten); domaren varnar straffsparksläggaren
- målvakten begår ett regelbrott
  - om bollen går i mål, döms mål
  - om bollen inte går i mål eller studsar från ribba eller målstolpar, tas straffsparken om endast om målvaktens regelbrott hade en klar påverkan på straffsparksläggaren
  - om bollen hindras från att gå i mål av målvakten tas straffsparken om.

Om målvaktens regelbrott resulterar i att straffsparken tas om, erinras målvakten vid det första regelbrottet i matchen och varnas för följande regelbrott i matchen

- en medspelare till målvakten begår ett regelbrott:
  - om bollen går i mål döms mål
  - om bollen inte går i mål tas straffsparken om
- en spelare från varje lag begår ett regelbrott, tas straffsparken om, såvida inte en spelare begår ett allvarligare regelbrott (t.ex. otillåten fintning)
- både målvakten och straffsparksläggaren bryter mot reglerna samtidigt varnas straffsparksläggaren och spelet återupptas med en indirekt frispark till det försvarande laget.

**Om, efter att straffsparken har lagts:**

- den som lägger straffsparken vidrör bollen igen innan den vidrört en annan spelare:
  - en indirekt frispark (eller direkt frispark för hands) döms
- bollen vidrös av någon eller något utomstående när den rör sig framåt:
  - straffsparken tas om, såvida inte bollen går i mål och störningen inte förhindrar målvakten eller en försvarsspelare att spela bollen, i vilket fall målet godkänns om bollen går i mål (även om det blev kontakt med bollen) såvida inte det var någon i det anfallande laget som påverkade
- bollen studsar in på spelplanen från målvakten, ribban eller målstolarna och vidrös därefter av utomstående:
  - domaren stoppar spelet
  - spelet återupptas med ett nedsläpp på den plats där bollen vidrörde utomstående.

### 3. Sammanfattande tabell

| Resultat av straffsparken  |  |  |
|--|--|--|
|  | Mål  | Ej mål   |
| <b>Inträde av anfallsspelare</b>                                   | <u>Påverkan:</u><br>Straffsparken tas om<br><u>Ingen påverkan:</u> Mål | <u>Påverkan:</u> Indirekt frispark<br><u>Ingen påverkan:</u><br><u>Inget omtag</u>   |
| <b>Inträde av försvars-spelare</b>                                 | <u>Påverkan:</u> Mål<br><u>Ingen påverkan:</u> Mål                     | <u>Påverkan:</u><br>Straffsparken tas om<br><u>Ingen påverkan:</u><br><u>Inget omtag</u>   |
| <b>Inträde av försvars-spelare och anfallsspelare</b>              | <u>Påverkan:</u> Straffsparken tas om<br><u>Ingen påverkan:</u> Mål    | <u>Påverkan:</u><br>Straffsparken tas om<br><u>Ingen påverkan:</u><br><u>Inget omtag</u>   |
| <b>Regelbrott av målvakten</b>                                     | Mål  | Ej räddad: straffsparken tas inte om (utom om straffsparksläggaren klart påverkats)<br><br>Räddad: straffsparken tas om och erinrar till målvakten; varning för ytterligare regelbrott |
| <b>Målvakt och straff-sparksläggare begär regelbrott samtidigt</b> | Indirekt frispark och varning till straffsparks-läggaren               | Indirekt frispark och varning till straffsparks-läggaren   |
| <b>Bollen spelas bakåt</b>   | Indirekt frispark  | Indirekt frispark  |
| <b>O tillåten fintning</b>   | Indirekt frispark, varning på straffsparksläggaren                     | Indirekt frispark, varning på straffsparksläggaren   |
| <b>Fel straffsparksläggare</b>                                     | Indirekt frispark, varning på fel straffsparksläggare                  | Indirekt frispark, varning på fel straffsparksläggare  |

# Regel

15

# Inkast

Inkast tilldöms motspelarna till den spelare som sist vidrörde bollen när hela bollen passerar över sidlinjen på marken eller i luften.

Mål kan inte göras direkt från inkast:

- om bollen går i motståndarlagets mål – inspark döms
- om bollen går i eget mål – hörnspark döms.

## 1. Tillvägagångssätt

I det ögonblick bollen kastas ska kastaren:

- stå och vara vänd mot spelplanen
- ha en del av båda fötterna på sidlinjen eller på marken utanför sidlinjen
- kasta bollen med båda händerna bakom och över huvudet från den plats där bollen lämnade spelplanen.

Alla motspelare måste stå minst 2 m från den punkt på sidlinjen där inkastet ska göras.

Bollen är i spel när den kommer in på spelplanen. Om bollen rör marken innan den går in på spelplanen ska inkastet tas om av samma lag från samma plats. Om inkastet inte utförts korrekt ska det göras om av motståndarlaget.

Om en spelare gör ett inkast på ett korrekt sätt och avsiktligt kastar bollen på en motspelare för att spela bollen på nytt, men inte gör det på ett vare sig oaktsamt eller vårdslöst sätt eller använder overdriven kraft, ska domaren låta spelet fortsätta.

Kastaren får inte vidröra bollen igen förrän den har vidrört en annan spelare.

## **2. Regelbrott och bestraffningar**

Om den som kastar inkastet, efter att bollen är i spel, vidrör bollen igen innan den vidrört en annan spelare ska en indirekt frispark tilldömas motståndarlaget; om kastaren begår hands:

- en direkt frispark döms
- en straffspark döms om regelbrottet inträffade inom kastarens straffområde, såvida inte bollen berördes med handen av det försvarande lagets målvakt, i vilket fall en indirekt frispark döms.

En motspelare som otillåtet stör eller hindrar den som kastar (inklusive flyttar sig närmare än 2 m från inkastplatsen) varnas för olämpligt uppträdande och om inkastet har gjorts döms en indirekt frispark.

Vid alla andra brott mot denna regel ska en motspelare utföra inkastet.

**IFAB®**

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

FIFA WOMEN'S WORLD CUP FRANCE 2019



# Regel

16

# Inspark

Inspark döms när hela bollen passerar över mållinjen, på marken eller i luften efter att sist ha vidrört en spelare i det anfallande laget och mål inte gjorts.

Mål kan göras direkt från inspark, men bara på motståndarlaget; om bollen går direkt i insparkläggarens mål döms hörnspark till motståndarlaget.

## 1. Tillvägagångssätt

- Bollen måste ligga stilla och sparkas från någon plats inom målområdet av en spelare från det försvarande laget.
- Bollen är i spel när den blivit sparkad och tydligt rör sig.
- Motspelarna måste stanna utanför straffområdet tills bollen är i spel.

## 2. Regelbrott och bestraffningar

Om den som lägger insparken, efter att bollen är i spel, vidrör bollen igen innan den vidrört en annan spelare ska en indirekt frispark dömas; om insparksläggaren begår hands:

- en direkt frispark döms
- en straffspark döms om regelbrottet inträffade inom insparksläggarens straffområde, såvida inte insparksläggaren var målvakten, i vilket fall en indirekt frispark döms.

Om, när en inspark läggs, några motspelare befinner sig inom straffområdet på grund av att de inte hunnit att lämna det, låter domaren spelet fortsätta. Om en motspelare som är i straffområdet när insparken läggs, eller inträder i straffområdet innan bollen är i spel, vidrör eller försöker erövra bollen innan den är i spel, ska insparken tas om.

Om en spelare inträder i straffområdet innan bollen är i spel och blir otillåtet angripen av en motspelare ska insparken tas om och den felande spelaren ska varnas eller visas ut beroende på regelbrottets art.

Vid alla andra brott mot denna regel ska insparken tas om.



# Regel

1 7

# Hörnspark

Hörnspark döms när hela bollen passerar över mållinjen på marken eller i luften, efter att sist ha vidrört en spelare i det försvarande laget, och mål inte gjorts.

Mål kan göras direkt från hörnspark, men bara på motståndarlaget; om bollen går direkt i hörnsparksläggarens mål döms hörnspark till motståndarlaget.

## 1. Tillvägagångssätt

- Bollen ska placeras innanför det hörnområde som är närmast den punkt där bollen passerade över mållinjen.
- Bollen ska ligga stilla och sparkas av en spelare från det anfallande laget.
- Bollen är i spel när den blivit sparkad och tydligt rör sig; den behöver inte lämna hörnområdet.
- Hörnflaggstången får inte flyttas.
- Motspelarna måste uppehålla sig minst 9,15 m från hörncirkelbågen tills bollen är i spel.

## 2. Regelbrott och bestraffningar

Om den som lägger hörnsparken, efter att bollen är i spel, vidrör bollen igen innan den vidrört en annan spelare ska en indirekt frispark dömas; om hörnsparksläggaren begär hands:

- en direkt frispark döms
- en straffspark döms om regelbrottet inträffade inom hörnsparksläggarens straffområde, såvida inte hörnsparksläggaren var målvakten, i vilket fall en indirekt frispark döms.

Om en spelare lägger en hörnspark på ett korrekt sätt och avsiktligt sparkar bollen på en motspelare för att spela bollen på nytt, men inte gör det på ett vare sig oaktsamt eller vårdslöst sätt eller använder överdriven kraft, ska domaren låta spelet fortsätta.

Vid alla andra brott mot denna regel ska hörnsparken tas om.



# **Kompletterande bestämmelser**

---

## Regel 1

---

- Om inte tävlingsbestämmelserna säger annat, ska ett lag som avser att lämna in protest mot spelplanen, materiel eller anordningar vid tävlingsplatsen, anmäla detta skriftligt till domaren före matchen. Denna skriftliga anmälan ska domaren insända tillsammans med sin matchrapport.
- Bänkar för lagledningar och ersättare ska vara placerade vid samma sidlinje, i närheten av mittlinjen och minst 3 m utanför sidlinjen.
- Bår ska finnas på idrottsplatsen.

---

## Regel 2

---

- Tillåten omkrets för en boll av storlek 4 är mellan 62 och 66 cm. Vid spelets början ska bollens vikt vara mellan 390 och 430 gram.

---

## Regel 3

---

- Spelarförteckning som innehåller spelarnas namn och licensnummer ska alltid finnas. Spelarförteckningen ska upprättas på godkänd blankett och överlämnas till domaren senast en halvtimme före matchen, eller vid den tidpunkt som anges i tävlingsbestämmelserna.
- Ett lag får komplettera från 7 spelare upp till 11 spelare fram till matchens slut enligt följande:

**I förbundsserierna gäller:**

- alla spelare, inklusive de som tillkommer under matchen, ska vara namngivna på spelarförteckningen innan matchen börjat.

**I övriga serier gäller,** om inte tävlingsbestämmelserna säger annat, att de spelare som tillkommer under matchen:

- inte måste ha namngivits på spelarförteckningen innan matchen börjat
- ska dock ovillkorligen skrivas in i spelarförteckningen innan lagen lämnat idrottsplatsen.

- För byte av spelare gäller i alla matcher, även ungdomsfotboll, att:
  - domaren ska ge sitt tillstånd innan byte får ske i såväl ersättarsystem som avbytarsystem (utom i matcher där tävlingsbestämmelserna föreskriver s k "flygande byte")

- den spelare som ska ersättas ska ha lämnat planen innan ersättaren får inträda på planen
  - vid "flygande byte" ska byte ske vid mittlinjen.
- På spelarbänken får varje lag ha:
    - det antal ersättare som tävlingsbestämmelserna tillåter
    - högst 7 representanter för laget (t ex lagledare, tränare, fysioterapeut).

---

## Regel 4

---

- Spelarnas tröjor ska vara tydligt numrerade.

---

## Regel 5

---

- Om domaren skadas ska, om inte tävlingsbestämmelserna säger annat, domaren ersättas av den mest meriterade av de övriga domarna (inklusive fjärdedomaren).
- Om en spelare gör sig skyldig till olämpligt uppträdande mot domaren eller assisterande domarna innan dessa anlänt till idrottsplatsen kan domaren inte hindra spelaren från att delta i matchen. Förseelsen måste dock anmälas till bestrafningsmyndigheten.
- När domaren anlänt till idrottsplatsen kan domaren hindra en spelare att delta i matchen om spelaren gör sig skyldig till grov förseelse. Förseelsen måste anmälas till bestrafningsmyndigheten.
- Domarens befogenhet att varna och utvisa spelare gäller från det ögonblick domaren kommer in på spelplanen för att starta matchen.
- Vid utvisning före matchens början (före första korrekta avsparken) gäller:
  - Om en spelare utvisas får spelaren ersättas av en spelare som finns upptagen på spelarförteckningen som ersättare. Ingen ny ersättare får utses.
  - Om en ersättare, upptagen på spelarförteckningen, utvisas före matchens början får ersättaren däremot ej ersättas.
  - Avsparken får ej försenas av att någon ersättare ska ersätta en spelare som utvisas före matchens början.
- Domaren ska till vederbörlande forbund anmäla grova förseelser som inträffar efter avslutad match eller på väg från idrottsplatsen.

- Domaren har under match rätt att avbryta matchen om säkerheten allvarligt äventyras på arenan på grund av ordningsstörning. Om spelet inte kan återupptas inom 20 minuter, får domaren besluta att matchen inte ska fullföljas vid detta tillfälle. Denna tid får dock förlängas om domaren, med hänsyn till omständigheterna, anser att det finns skäl till det.
- International Board betonar att domarens beslut om fakta i matchen är sluttgiltiga och inte kan ändras i efterhand. Videoinspelning kan bara användas som kompletterande bevis i disciplinära frågor och ej som bevis för att ändra något beslut som domaren fattat.

---

## Regel 7

---

- Speltiden för ungdomar 15 år är 2x40 min.
- Speltiden för ungdomar 16 år och uppåt 2x45 min.

---

## Regel 12

---

- Om bollen ej är i spel och målvakten fördröjer spelet genom att målvakten t ex underläter att använda närmaste boll vid inspark:
  - kan domaren först uppmana målvakten att snabbare spela bollen
  - ska målvakten varnas om målvakten fortsätter att fördöja spelet.
- Då en spelare utvisas efter att ha förhindrat mål eller målchans enligt Regel 12 benämns detta i Sverige som "målchansutvisning".
- Då en spelare utvisas efter att ha fått två varningar benämns detta i Sverige som "utvisning för lindrig förseelse".
- Då en spelare utvisas efter att ha begått en förseelse som medför direkt utvisning (undantaget målchansutvisning) benämns detta i Sverige som "utvisning för grov förseelse". Spelaren ska anmälas till bestrafningsmyndigheten.

# Praktiska riktlinjer

## för match- funktionärer

# Introduktion

Dessa riktlinjer innehåller praktiska råd för matchfunktionärer och kompletterar informationen i Spelreglerna.

Regel 5 anger att domare agerar inom ramen för Spelreglerna och "spelets anda". Domare förväntas använda sunt förfnuft och "spelets anda" vid tillämpning av Spelreglerna, speciellt vad gäller beslut om en match ska spelas och/eller fortsätta.

Detta är av speciell betydelse för de lägre divisionerna av fotboll där det inte alltid är möjligt att strikt tillämpa Spelreglerna. T.ex. om det inte finns säkerhetsproblem, ska domaren tillåta en match att börja/fortsätta om:

- en eller flera hörnflaggor fattas
- markeringarna på spelplanen har mindre felaktigheter, som hörnområdet, mittcirkeln, etc.
- målstolparna/ribban inte är vita.

I sådana fall ska domaren, efter överenskommelse med lagen, spela/fortsätta matchen och sända in en rapport till vederbörande myndigheter.

Teckenförklaring:

- AD = Assisterande domare
- ED = Extradomare

# Placering, rörelse och samarbete

## 1. Allmän placering och rörelse

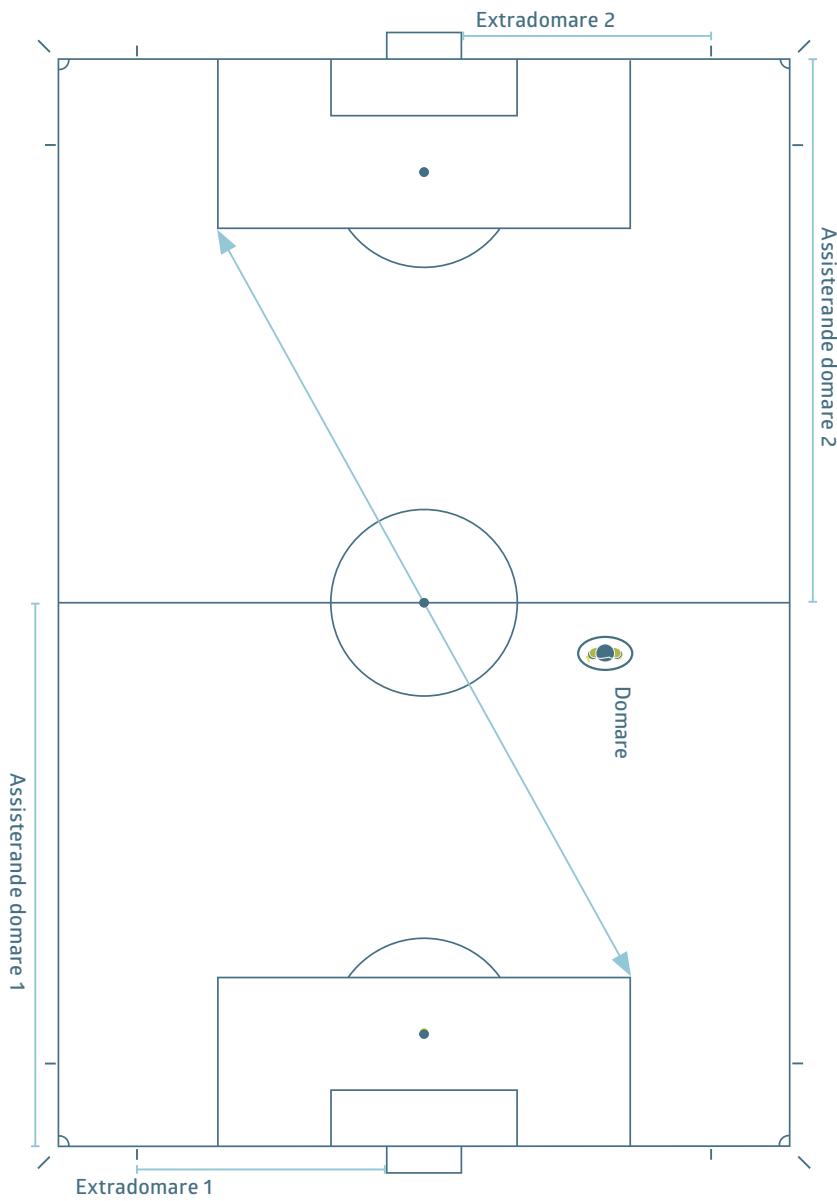
Den bästa placeringen är den från vilken domaren kan fatta korrekta beslut.

Alla rekommendationer rörande placering måste justeras med hänsyn till särskild information om lagen, spelarna och händelser i matchen.

De rekommenderade placeringarna i bilderna är grundläggande riktlinjer. Hänvisningar till en "zon" betonar att en rekommenderad position är ett område inom vilket domaren sannolikt bäst kan utföra sin uppgift. Zonen kan vara större, mindre eller annorlunda formad beroende på de precisa matchförhållandena.

### Rekommendationer:

- Spelet bör vara mellan domaren och den aktive AD.
- Den aktive AD bör vara i domarens synfält; därför bör domaren använda en vid diagonal.
- Hålla sig mot utkanten av spelet gör det lättare att hålla spelet och den aktive AD i domarens synfält.
- Domaren bör vara tillräckligt nära för att se spelet utan att påverka det.
- "Det som behöver ses" är inte alltid i närheten av bollen. Domaren ska också vara uppmärksam på
  - konfrontationer mellan spelare där inte bollen är
  - möjliga regelbrott i det område spelet är på väg till
  - regelbrott som sker efter att bollen spelats iväg.



## Placering för assisterande domare och extradomare

AD måste vara i linje med den näst sista försvararen eller bollen om den är närmare mållinjen än den näst sista försvararen. AD måste alltid ha blicken in mot spelplanen, även under lopning. Rörelse i sidled bör användas vid korta avstånd. Detta är speciellt viktigt vid offsidebedömning eftersom det ger AD en bättre siktlinje.

Extradomarens placering är bakom mållinjen utom när det är nödvändigt att flytta sig till att vara på mållinjen för att bedöma en mål/ej mål-situation. Extradomaren tillåts inte att beträda spelplanen, om det inte finns speciella omständigheter.



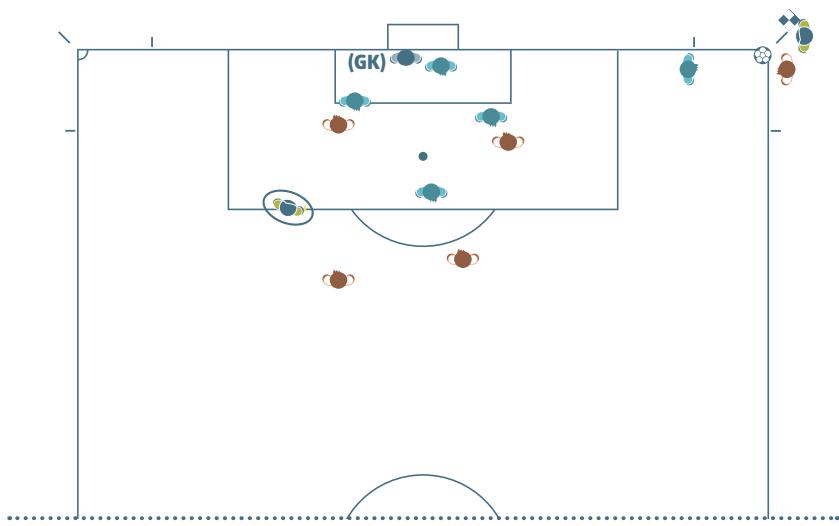
## 2. Placering och samarbete

### Samråd

När disciplinära frågor ska hanteras kan ögonkontakt och ett enkelt diskret handtecken från AD vara tillräckligt. När ett direkt samråd krävs, kan AD gå in 2–3 meter på spelplanen om det är nödvändigt. Vid samtalet bör både domaren och AD vara vända mot spelplanen för att undvika att andra hör dem och att ha uppsikt på spelarna och spelplanen.

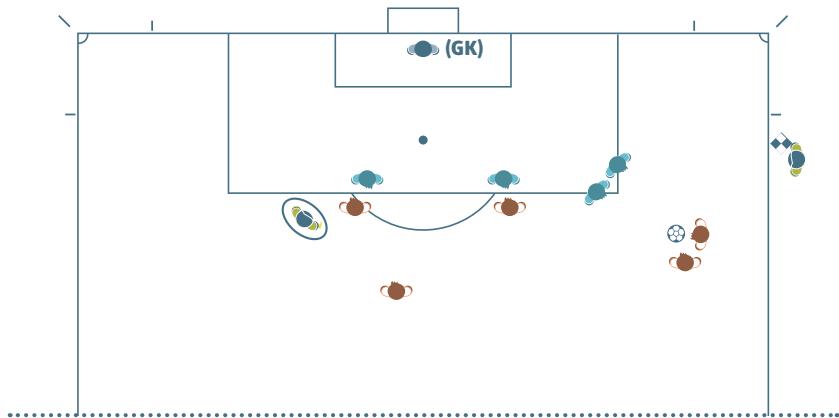
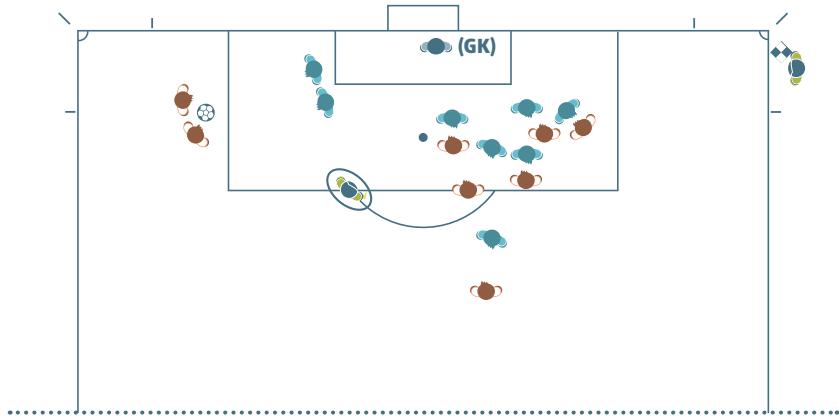
### Hörnspark

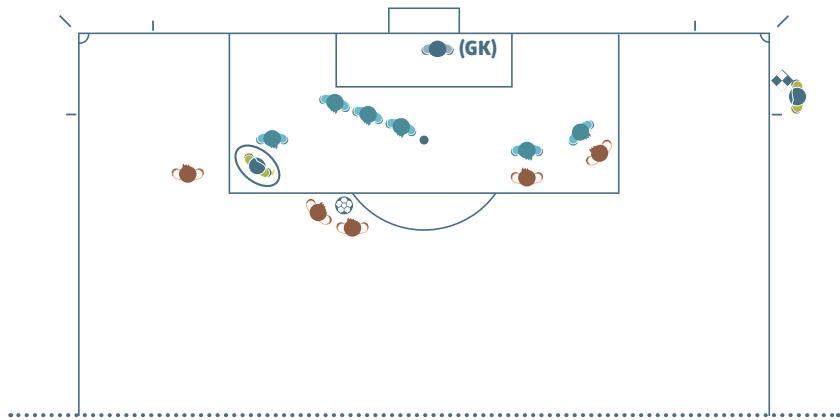
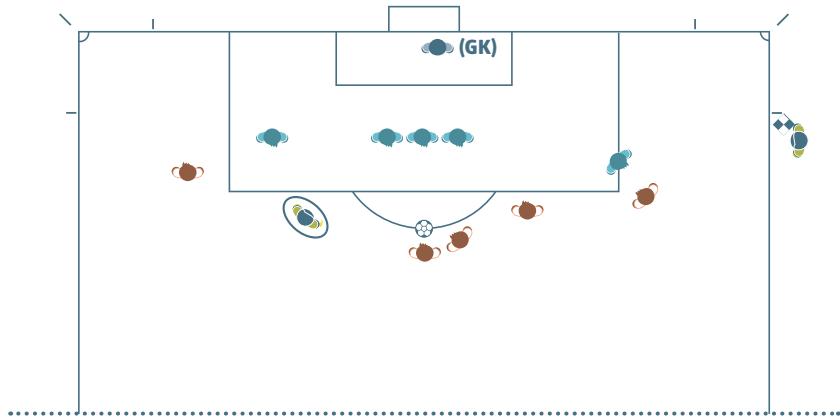
AD placering vid hörnspark är bakom hörnflaggan i linje med mållinjen, men AD får inte störa den spelare som lägger hörnsparken och måste kontrollera att bollen är placerad på rätt sätt i hörnområdet.



## Frispark

AD placering för frispark ska vara i linje med den näst sista försvararen för att kontrollera offsidelinjen. AD måste dock vara beredd att följa bollen genom att röra sig nedåt efter sidolinjen mot hörnflaggan vid direktskott mot mål.



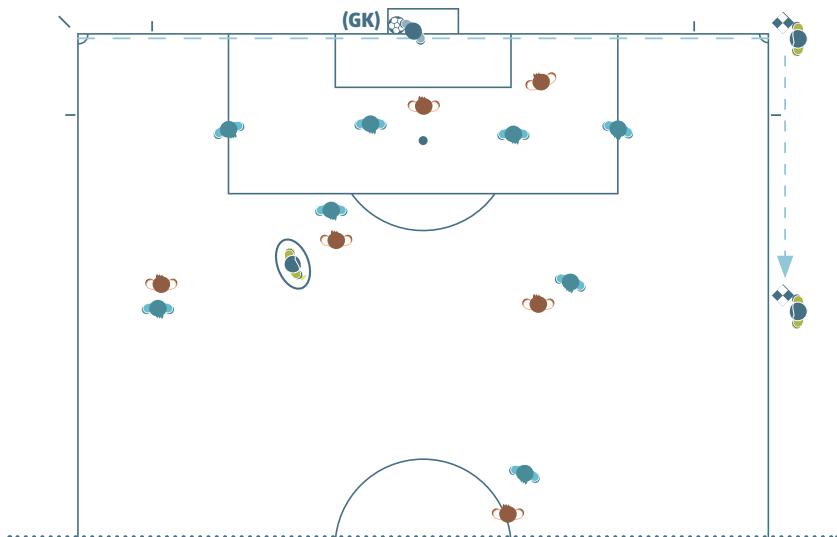


## Mål/ej mål

När ett mål har gjorts och det inte finns någon tvekan om beslutet ska domaren och AD ta ögonkontakt och AD ska snabbt röra sig 25–30 meter längs sidlinjen mot mittlinjen utan att ge signal med flaggan.

När ett mål har gjorts, men bollen fortfarande ser ut att vara i spel, ska AD först lyfta flaggan för att få domarens uppmärksamhet och sedan fortsätta med det normala målagerandet innebärande att springa 25–30 meter längs sidlinjen mot mittlinjen.

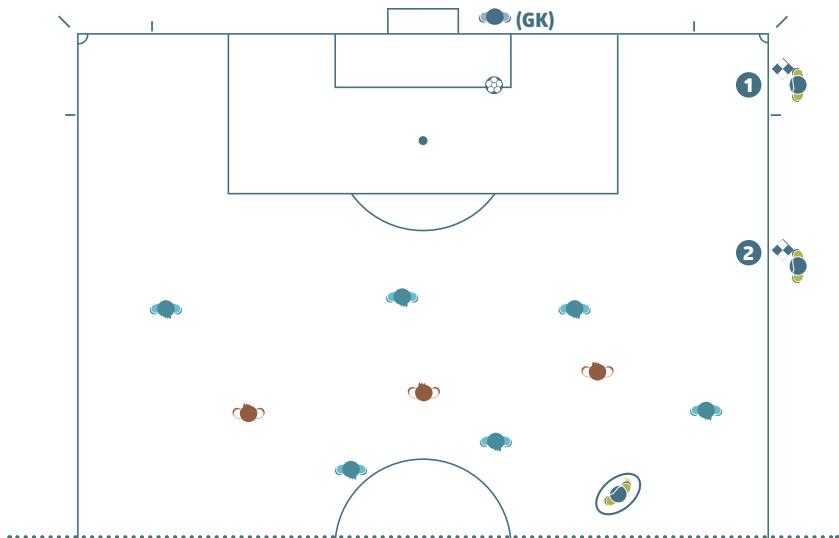
Vid tillfällen då hela bollen inte passerat mållinjen och spelet fortsätter som vanligt därför att mål inte gjorts, ska domaren ta ögonkontakt med AD och, om nödvändigt, ge ett diskret handtecken.



## Inspark

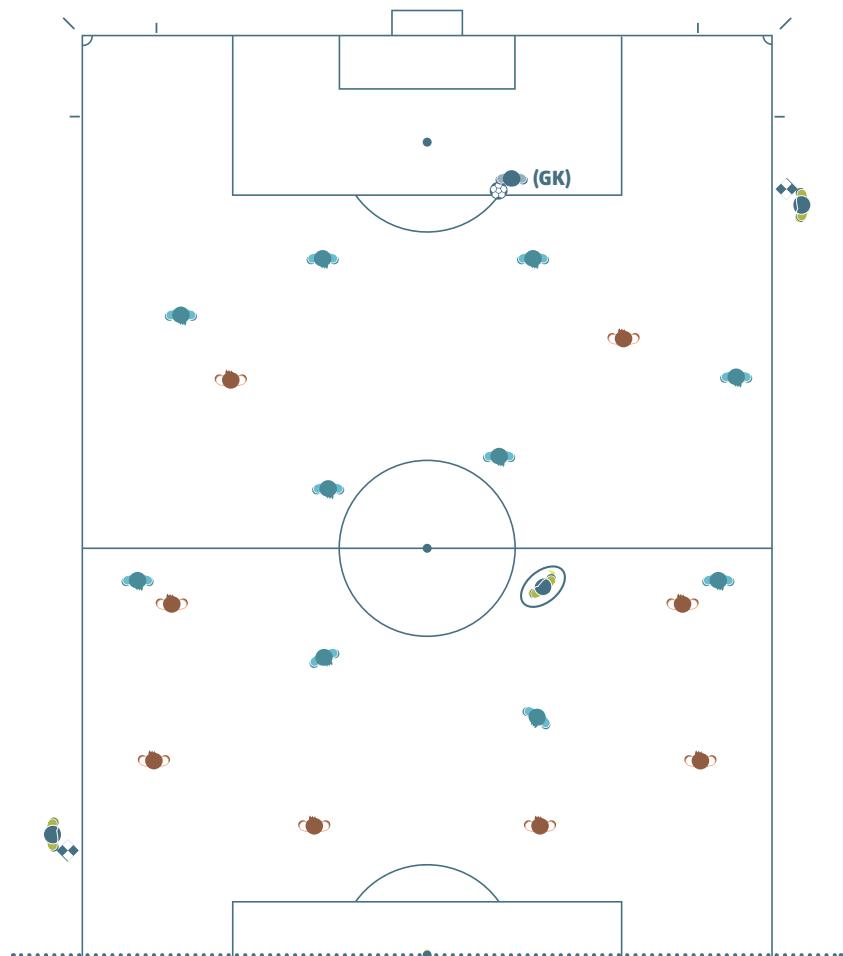
AD ska först kontrollera att bollen är inom målområdet. Om bollen inte är korrekt placerad, ska AD blir kvar på sin position, ta ögonkontakt med domaren och lyfta flaggan. När bollen är korrekt placerad inom målområdet, ska AD inta position för att kontrollera offsidelinjen.

Om det finns en ED ska AD inta position i linje med straffområdets kant och sedan offsidelinjen, medan ED ska vara placerad där mållinjen och målområdeslinjen möts och kontrollera att bollen är placerad inom målområdet. Om bollen inte är korrekt placerad ska ED meddela detta till domaren.



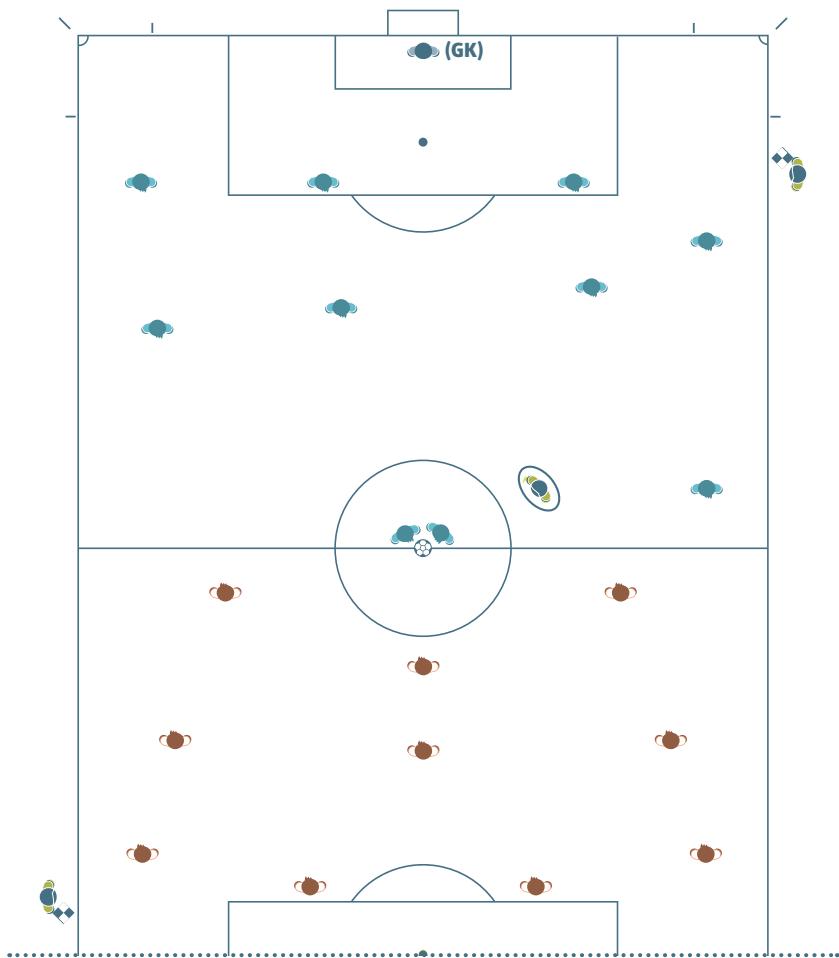
## Målvakt som spelar ut bollen

AD ska inta position i linje med straffområdets kant och kontrollera att målvakten inte spelar bollen med händerna utanför straffområdet. När målvakten har spelat ut bollen ska AD inta position för att kontrollera offsidelinjen.



## Avspark

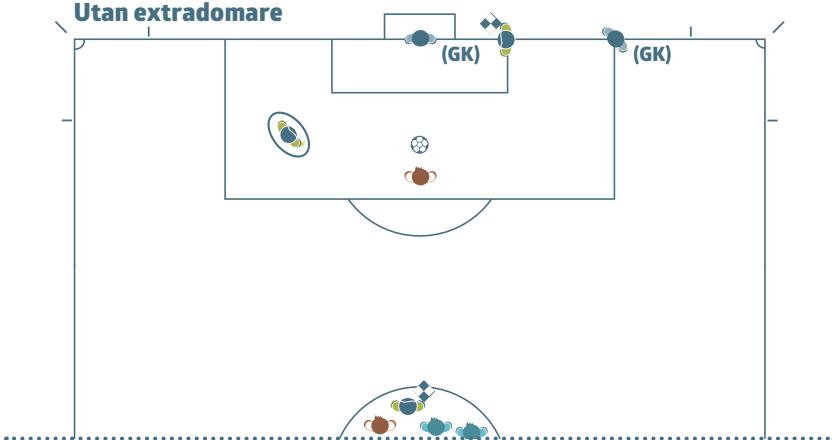
AD ska vara i linje med näst sista försvarare.



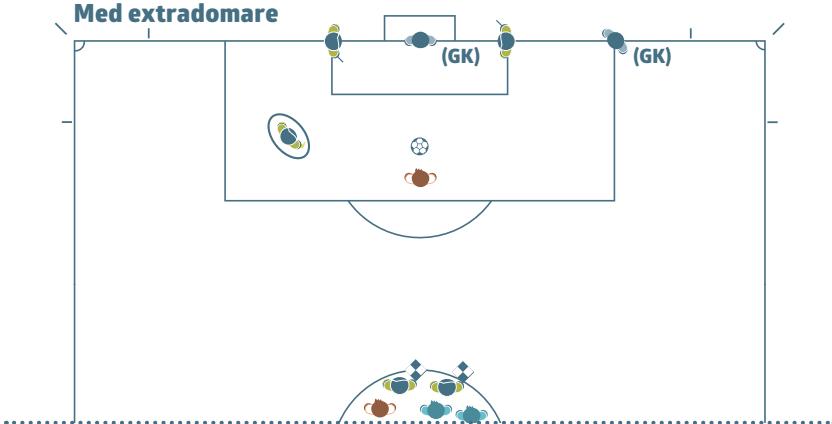
## Straffsparkstävling

En AD ska vara placerad där mållinjen och målområdeslinjen möts. Den andra AD ska befina sig i mittcirkeln för att kontrollera spelarna. Om ED finns, ska de vara placerade vid vardera punkt där mållinjen och målområdeslinjen möts, till vänster respektive höger om målet, utom om mållinjeteknik (GLT) används då endast en ED krävs. ED2 och AD1 ska övervaka spelarna i mittcirkeln; AD2 och fjärdedomedaren ska övervaka de tekniska områdena.

**Utan extradomare**

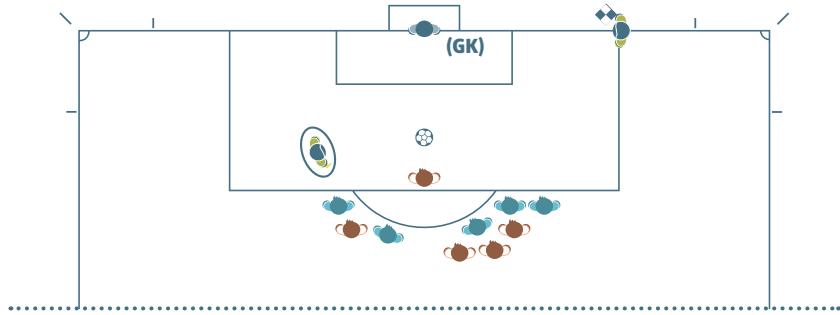


**Med extradomare**

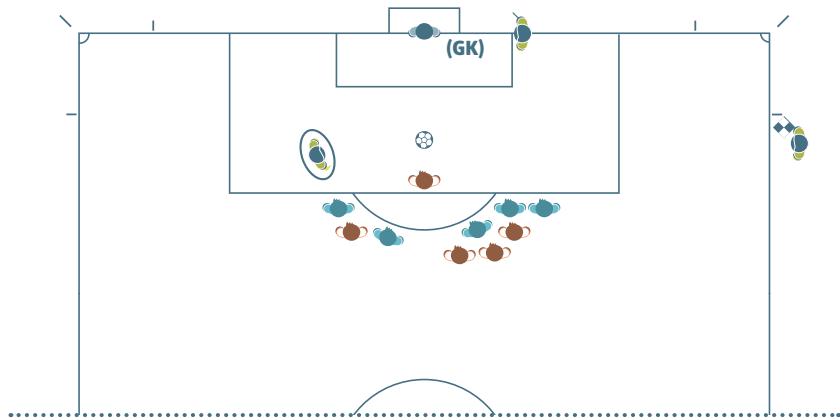


## Straffspark

AD ska inta position där mållinjen och straffområdeslinjen möts.



När ED finns ska de inta position där mållinjen och målområdeslinjen möts, medan AD intar position i linje med straffpunkten (som är offsidelinjen).



## **Masskonfrontation**

Vid masskonfrontationssituationer kan närmaste AD beträda spelplanen för att assistera domaren. Den andra AD ska observera och registrera det som händer. Fjärdedomaren ska förbli i närheten av de tekniska områdena.

## **Korrekt avstånd**

När en frispark döms mycket nära AD kan AD beträda spelplanen (vanligtvis efter begäran från domaren) för att bistå med att säkerställa att spelarna befinner sig 9.15 m från bollen. I detta fall ska domaren vänta till dess AD är tillbaka i position innan spelet återupptas.

## **Spelarbyte**

Om ingen fjärdedomare finns ska AD förflytta sig till mittlinjen för att assistera vid bytesproceduren; domaren ska vänta till dess AD är tillbaka i position innan spelet återupptas.

Om fjärdedomare finns behöver inte AD förflytta sig till mittlinjen, eftersom fjärdedomaren utför bytesproceduren, såvida inte flera byten ska göras vid samma tillfälle, då AD förflyttar sig till mittlinjen för att assistera fjärdedomaren.



# Kroppsspråk, kommunikation och visselsignal

## 1. Domare

### Kroppsspråk

Kroppsspråk är ett hjälpmedel som domaren använder för att

- underlätta matchens ledning
- visa auktoritet och självkontroll.

Kroppsspråk är inte en förklaring av ett domslut.

### Tecken

Se regel 5 för bilder.

### Visselsignal

Visselsignalen behövs för att:

- starta spelet (första och andra halvlek och förlängning), efter ett mål
- stoppa spelet
  - för frispark eller straffspark
  - om matchen uppskjuts eller avbryts
  - vid varje halvleks slut
- återuppta spelet vid
  - frispark när korrekt avstånd krävs
  - straffspark
- återuppta spelet efter att det blivit stoppat för:
  - varning eller utvisning
  - skada
  - spelarbyte.

Visselsignalen behövs INTE för att:

- stoppa spelet för klar/klart
  - inspark, hörnspark, inkast eller mål
- återuppta spelet vid
  - de flesta frisparkar, och vid inspark, hörnspark, inkast eller nedsläpp.

En visselsignal som används för ofta eller i onödan har sämre effekt när den behövs.

Om domaren vill att spelare ska vänta på signal innan spelet återupptas (t.ex. när domaren ska säkerställa att försvarsspelarna är minst 9.15 m från bollen vid frispark) ska domaren tydligt informera anfallsspelare om att vänta på signal.

Om domaren av misstag blåser av och spelet stoppas, startas det med ett nedsläpp.

## 2. Assisterande domare

### Beep-signal

Beep-signalsystemet är en extra signal som endast används för att påkalla domarens uppmärksamhet. Situationer när signalen kan vara användbar är:

- offside
- regelbrott (utom synhåll för domaren)
- inkast, hörnspark, inspark eller mål (beslut med små marginaler).

### Elektroniskt kommunikationssystem

Nät ett elektroniskt kommunikationssystem används ska domaren instruera AD när det är lämpligt att använda detta tillsammans eller istället för en fysisk signal.

### Flaggteknik

AD:s flagga ska alltid vara utvecklad och synlig för domaren. Det betyder vanligtvis att flaggan bärts i den hand som är närmast domaren. När AD ger signal ska AD sluta springa, se in mot planen, ta ögonkontakt med domaren och lyfta flaggan med en behärskad (ej hastig eller överdriven) rörelse,

Flaggan ska vara som en förlängning av armen. AD ska lyfta flaggan med den hand som kommer att användas för nästa signal. Om läget ändras och den andra handen måste användas ska AD flytta flaggan till den andra handen under midjan. Om AD signalerar att bollen är ur spel ska signalen fortsätta till dess domaren bekräftar det.

Om AD signalerar för ett utvisningsberättigat regelbrott och signalen inte omedelbart ses:

- om spelet har stoppats kan återupptagandet ändras i enlighet med Spelreglerna (frispark, straffspark, etc.)
- om spelet har återupptagits kan domaren fortfarande vidta disciplinära åtgärder men inte bestraffa regelbrottet med frispark eller straffspark.

## **Handtecken**

Som allmän regel ska inte AD använda uppenbara handtecken. Dock kan i vissa fall ett diskret handtecken hjälpa domaren. Handtecken bör ha en klar betydelse som bör ha överenskommits vid instruktionen före matchen.

## **Flaggsignaler**

Se Regel 6 för bilder.

## **Hörnspark/Inspark**

När bollen helt passerat över mållinjen nära AD bör signal ges med höger hand (bättre synfält) för att ange om det är inspark eller hörnspark.

När bollen helt passerat över mållinjen ger AD signal med flaggan med höger hand (bättre synfält) för att informera domaren om att bollen är ur spel och sedan om det är:

- nära AD – ange om det är inspark eller hörnspark
- långt från AD – ta ögonkontakt och följ domarens beslut.

När bollen klart har passerat mållinjen behöver inte AD ge signal med flaggan för att bollen lämnat spelplanen. Om beslutet om inspark eller hörnspark är uppenbart är det inte nödvändigt att ge signal, särskilt inte om domaren ger signal.

## Otillåtet spel

AD ska lyfta flaggan när otillåtet spel eller olämpligt uppträdande begås i omedelbar närhet eller utan synhåll för domaren. I alla andra situationer ska AD avvaka och ge en uppfattning om det behövs och sedan informera domaren om vad som sett och hörts och vilka spelare som varit inblandade.

Innan signal ges för ett regelbrott ska AD fastställa att:

- regelbrottet var utan synhåll för domaren eller att domaren var skyddad
- domaren inte skulle ha använt fördelsregeln.

När ett regelbrott inträffar som kräver en signal från AD, ska AD:

- lyfta flaggan med samma hand som ska användas för avslutningen av signalen – detta ger domaren en indikation om vem som ska tillämpas frisparken
- ta ögonkontakt med domaren
- vinka lätt fram och tillbaka med flaggan (undvikande några överdrivna och aggressiva rörelser).

AD ska använda ”vänta-och-se-tekniken” för att låta spelet fortsätta och inte lyfta flaggan när det lag mot vilket ett regelbrott begåtts kommer att dra nytta av fördelen; det är därför mycket viktigt för AD att ta ögonkontakt med domaren.

## Otillåtet spel inom straffområdet

När otillåtet spel begås av en försvarsspelare inom straffområdet utan synhåll för domaren, särskilt om det är nära AD:s position ska AD först ta ögonkontakt med domaren för att se var domaren är placerad och vilken åtgärd som vidtagits. Om domaren inte vidtagit någon åtgärd ska AD signalera med flaggan, använda den elektronisk beep-signalen och sedan synligt förflyttas sig längs sidlinjen mot hörnflaggan.

## Otillåtet spel utanför straffområdet

När otillåtet spel begås av en försvarsspelare utanför straffområdet (nära straffområdets gräns), bör AD ta ögonkontakt med domaren för att se domarens placering och vilken åtgärd som vidtagits, samt signalera med flaggan om det behövs. Vid kontringssituationer bör AD kunna ge information

om otillåtet spel begåtts eller ej och om otillåtet spel begåtts inom eller utanför straffområdet, samt vilken disciplinär åtgärd som bör vidtas. AD bör göra en tydlig förflyttning längs sidlinjen mot mittlinjen för att ange när regelbrottet inträffade utanför straffområdet.

### **Mål – ej mål**

När det är klart att bollen helt har passerat över mållinjen in i mål ska AD ta ögonkontakt med domaren utan att ge någon ytterligare signal.

När ett mål har gjorts, men det inte är klart om bollen passerat över mållinjen ska AD först lyfta flaggan för att få domarens uppmärksamhet och sedan bekräfta målet.

### **Offside**

Första åtgärd för AD vid ett offsidebeslut är att lyfta flaggan (med höger hand, som ger AD ett bättre synfält) och sedan, om domaren stoppar spelet, använda flaggan för att ange inom vilket område på spelplanen offsidens inträffade. Om domaren inte omedelbart ser flaggan ska AD fortsätta signalen till dess den blivit bekräftad eller bollen klart är under kontroll av det försvarande laget.

### **Straffspark**

Om målvakten uppenbart förflyttar sig från mållinjen innan bollen är spelad och förhindrar att mål görs, ska AD ange detta enligt de instruktioner domaren givit innan matchen.

### **Spelarbyte**

När AD blivit informerad (av fjärdedomaren eller en lagfunktionär) att ett spelarbyte begärts, ska AD signalera detta till domaren vid nästa spelavbrott.

### **Inkast**

När bollen helt passerar över sidlinjen:

- nära AD – en direkt signal ska göras för att ange inkastets riktning
- långt från AD och inkastbeslutet är uppenbart – AD ska göra en direkt signal ska göras för att ange inkastets riktning
- långt från AD och AD är tveksam om inkastets riktning – AD ska lyfta flaggan för att informera domaren om att bollen är ur spel, ta ögonkontakt med domaren och följa domarens signal.

### **3. Extradomare**

ED använder radiokommunikationssystem (ej flaggor) för att kommunicera med domaren. Om radiokommunikationssystemet inte fungerar ska ED använda en elektronisk beep-signalflagginne. ED använder inte vanligtvis uppenbara handtecken, men kan ge värdefullt stöd till domaren. Handtecken bör ha en klar betydelse och sådana tecken bör ha överenskommits vid instruktionen före matchen.

När ED bedömt att bollen helt har passerat över mållinjen in i mål ska ED:

- omedelbart informera domaren via kommunikationssystemet att mål borde dömas
- ge en klar signal med den vänstra armen som vinkelrätt mot mållinjen pekar mot planens mitt (flaggpinne i den vänstra handen krävs också). Denna signal krävs inte när bollen mycket klart passerat över mållinjen.

Domaren fattar slutgiltigt beslut.

# Övriga råd

## 1. Fördel

Domaren kan använda fördelsregeln när ett regelbrott inträffar, men bör överväga följande vid beslut om att antingen tillämpa fördelsregeln eller stoppa spelet:

- regelbrottets hårdhet – om regelbrottet medför utvisning ska domaren stoppa spelet och visa ut spelaren, såvida inte det är en klar möjlighet att göra mål
- platsen där regelbrottet begicks – ju närmare motståndarlagets mål, desto verkningsfullare kan fördelen bli
- möjligheterna till ett omedelbart lovande anfall
- stämningen i matchen.

## 2. Tidstillägg

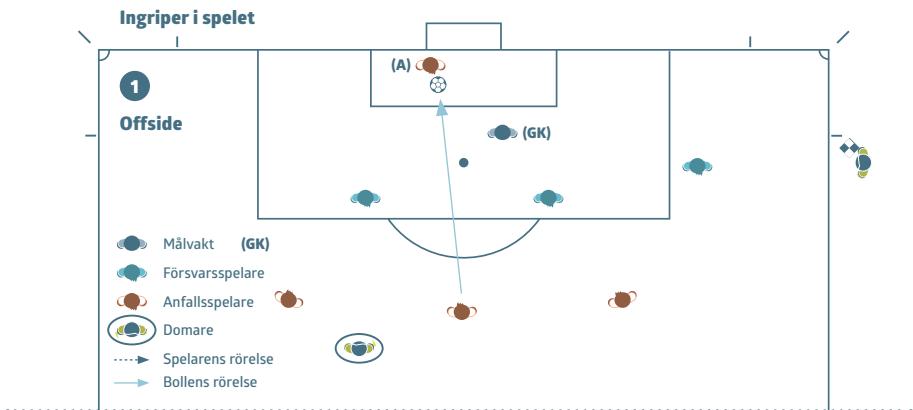
Många avbrott i spelet är fullt naturliga (t.ex. inkast, insparkar). Tillägg görs endast när fördröjningar är stora.

## 3. Fasthållning av motspelare

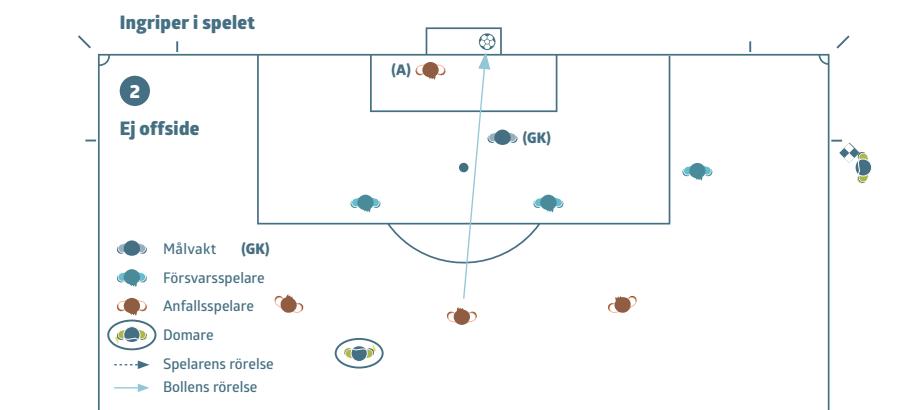
Domare påminns om att tidigt ingripa och agera bestämt mot fasthållningar, speciellt inom straffområdet vid hörnsparkar och frisparkar. Domaren ska i dessa situationer agera genom att:

- erinra spelare som håller fast en motspelare innan bollen är i spel
- varna spelaren om fasthållningen fortsätter innan bollen är i spel
- döma en direkt frispark eller straffspark och varna spelaren om det inträffar när bollen är i spel.

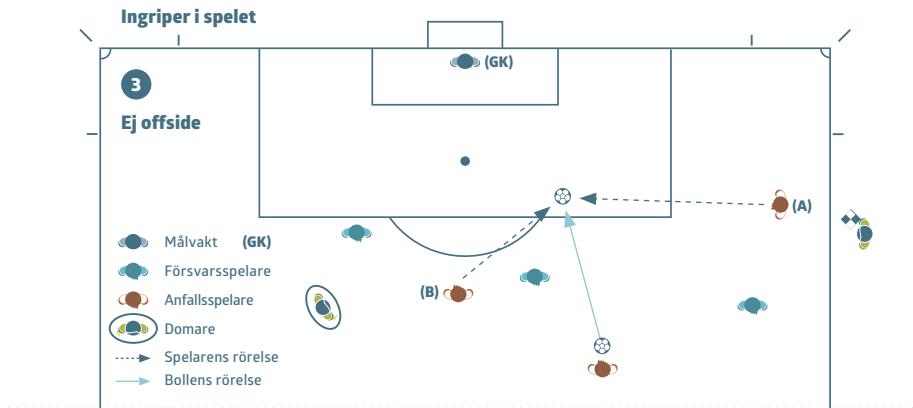
#### 4. Offside



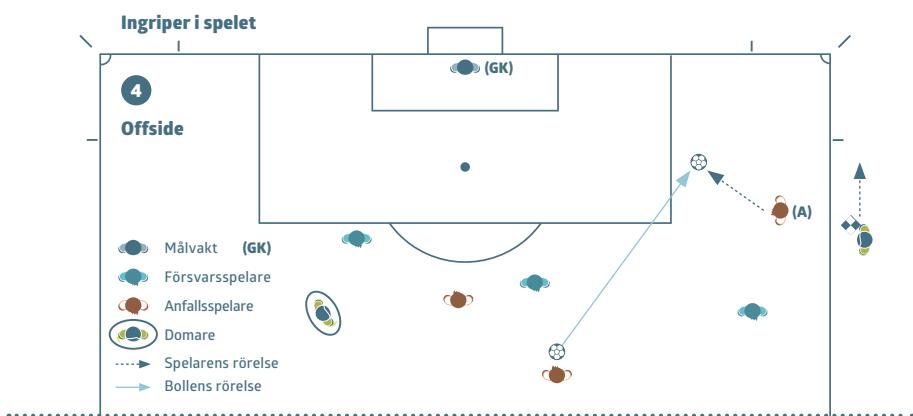
En anfallsspelare **i offsideposition** (A), som inte stör en motspelare, **vidrör bollen**. Den assisterande domaren ska lyfta flaggan när spelaren **vidrör bollen**.



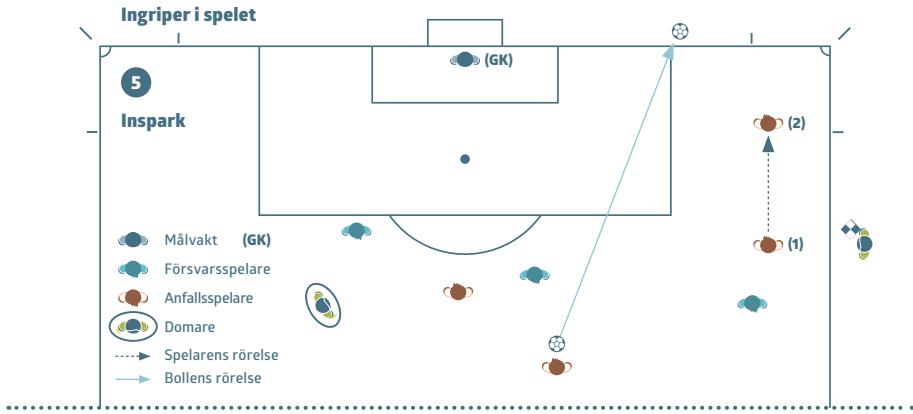
En anfallsspelare **i offsideposition** (A), som inte stör en motspelare, **vidrör inte bollen**. Spelaren vidrörde inte bollen och kan inte bestraffas.



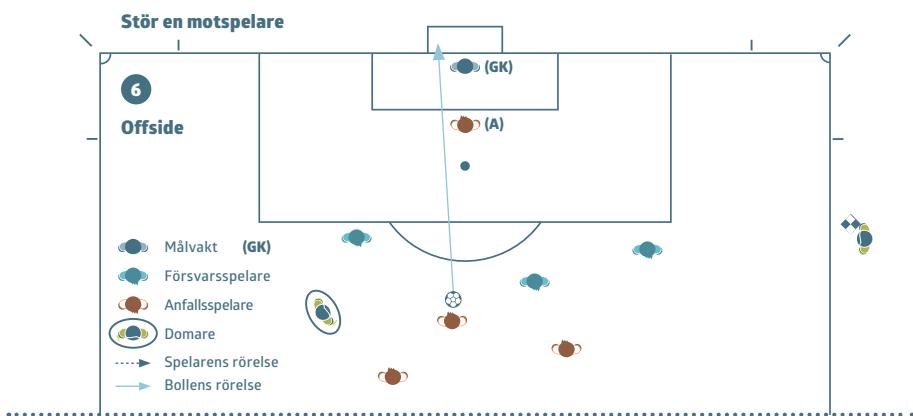
En anfallsspelare **i offsideposition** (A), springer mot bollen och en medspelare **i onsideposition** (B) springer också mot bollen och spelar den. (A) vidrörde inte bollen och kan inte bestraffas.



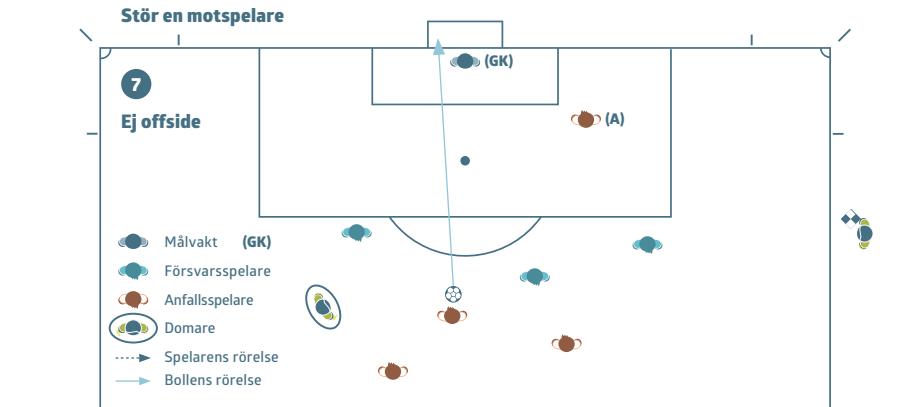
En spelare **i offsideposition** (A) kan bestraffas innan spelaren spelar eller vidrör bollen om, enligt domarens uppfattning, ingen annan medspelare i onsideposition har möjlighet att spela bollen.



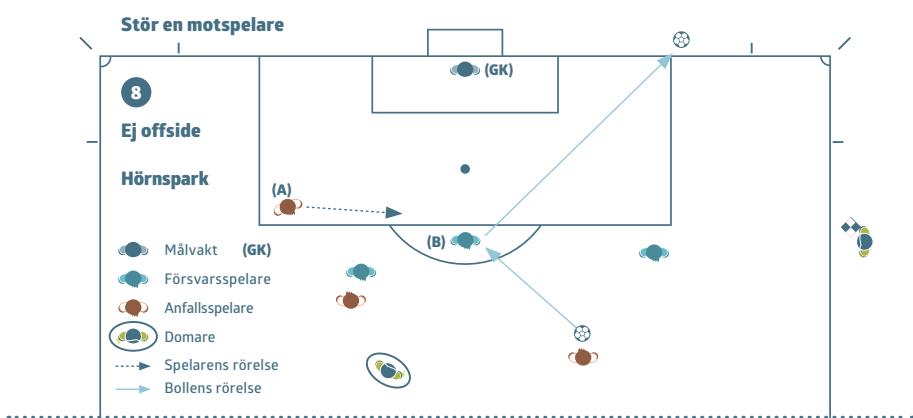
En spelare **i offsideposition** (1) springer mot bollen och **vidrör inte bollen**. Den assisterande domaren ska signalera "inspark".



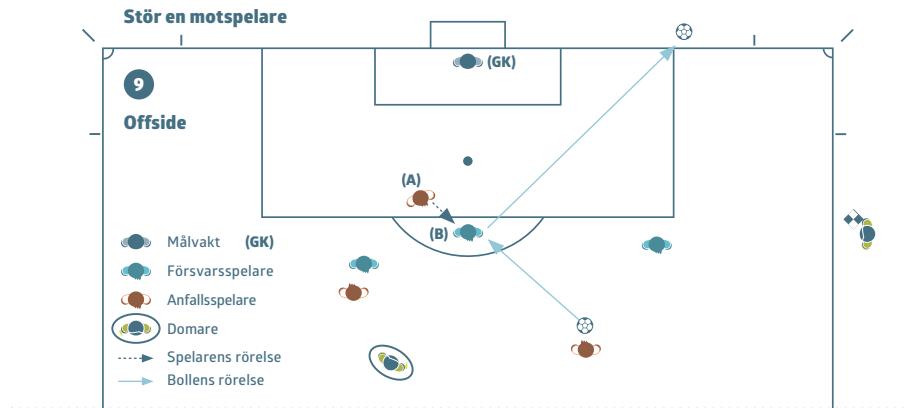
En anfallsspelare **i offsideposition** (A) skymmer tydligt målvaktens siktlinje. Spelaren ska bestraffas för att förhindra en motspelare från att spela eller kunna spela bollen.



En anfallsspelare **i offsideposition** (A) skymmer **inte** tydligt målvakten siktlinje eller utmanar en motspelare om bollen.

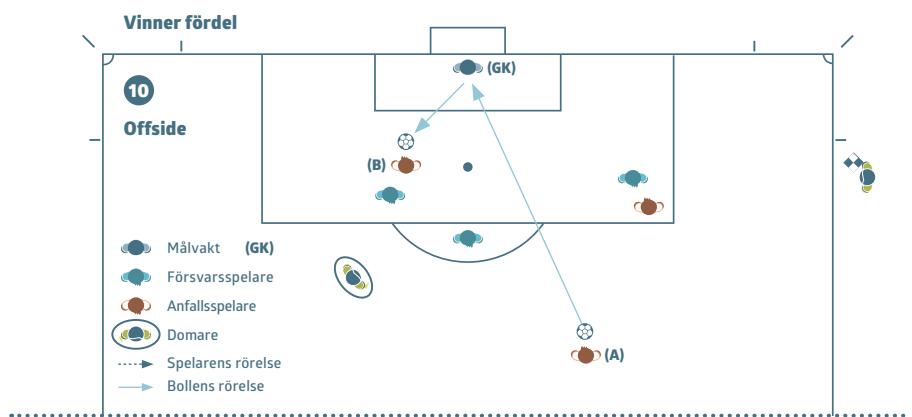


En anfallsspelare **i offsideposition** (A) springer mot bollen, men hindrar inte motspelaren från att spela eller kunna spela bollen.  
(A) utmanar **inte** en motspelare om bollen.

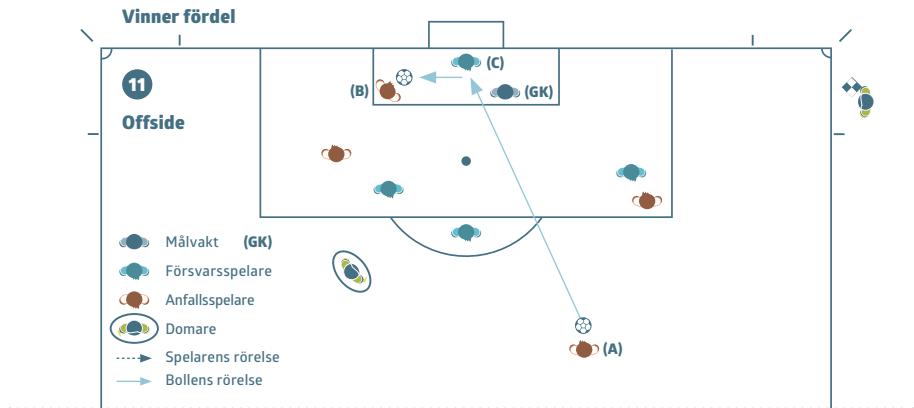


En anfallsspelare **i offsideposition** (A) springer mot bollen och hindrar en motspelare (B) från att spela eller kunna spela bollen genom att utmana motspelaren om bollen.

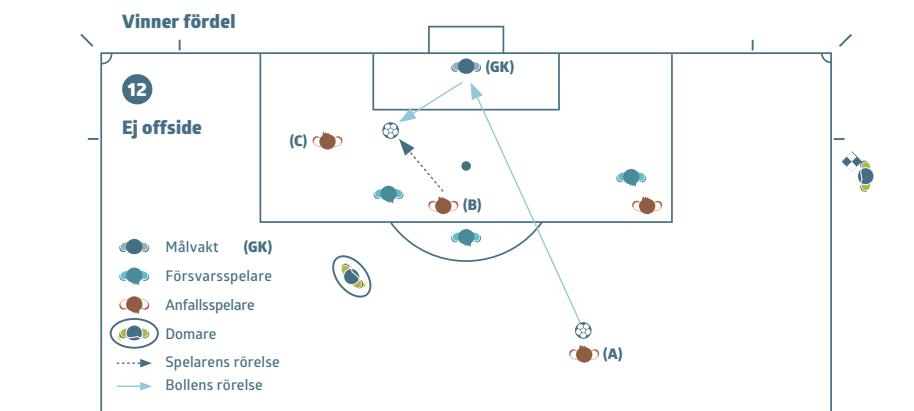
(A) utmanar en motspelare (B) om bollen.



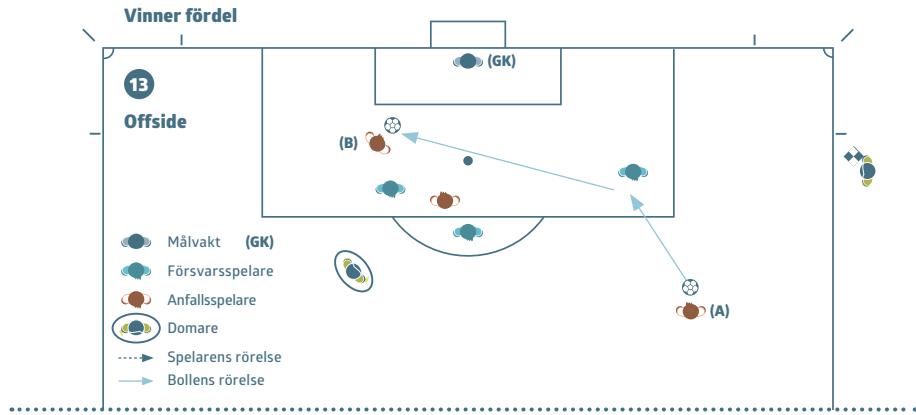
En anfallsspelare **i offsideposition** (B) bestraffas för att **spela eller vidröra bollen** som studsar, ändrar riktning eller spelas efter en avsiktlig räddning av målvakten, när spelaren varit **i offsideposition** då bollen sist spelades eller vidrördes av en medspelare.



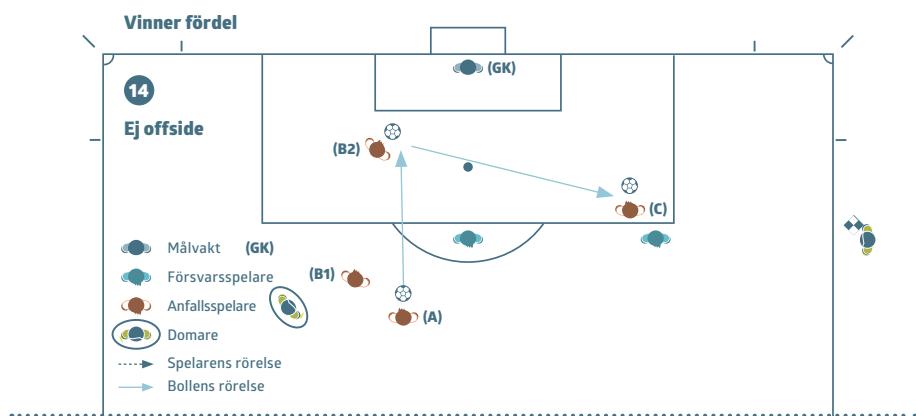
En anfallsspelare **i offsideposition** (B) bestraffas för att **spela eller vidröra bollen** som studsar eller ändrar riktning efter en avsiktlig räddning av en spelare från det försvarande laget (C) när spelaren **varit i offsideposition** då bollen sist spelades eller vidrördes av en medspelare.



Skottet från en medspelare (A) studsar från målvakten, (B) är i onsideposition och spelar bollen, (C) **i offsideposition** bestraffas inte, eftersom spelaren inte vann en fördel av att vara i den positionen, genom att spelaren inte vidrörde bollen.



Skottet från en medspelare (A) studas från eller ändrar riktning på en motspelare till anfallsspelaren (B) som bestraffas för att **spela eller vidröra bollen** efter att tidigare varit **i offsideposition**.



En anfallsspelare (C) är **i offsideposition** och stör inte en motspelare, när en medspelare (A) passar bollen till spelare (B1) i onsideposition som springer mot motståndarlagets mål och passar bollen (B2) till en medspelare (C). Anfallsspelare (C) var **i onsideposition** när bollen passades och kan inte bestraffas.

## **5. Skador**

Spelarnas säkerhet är av yttersta vikt och domaren ska möjliggöra den medicinska personalens arbete, särskilt vid allvarliga skador och/eller huvudskador. Detta innefattar att följa och bistå överenskomna procedurer för bedömning och behandling.

## **6. Behandling/bedömning efter varning/utvisning**

Tidigare var en spelare som behöver medicinsk tillsyn på planen tvungen att lämna planen innan spelet återupptogs. Detta kan bli orättvist om en motspelare orsakat skadan, eftersom det felande laget får ett numerärt överläge när spelet återupptas.

Detta krav infördes eftersom spelare ofta på ett osportsligt sätt använder en skada för att fördröja spelets återupptagande av taktiska skäl.

För att balansera dessa båda orättvisa situationer har IFAB beslutat att endast vid ett fysiskt regelbrott där en motspelare blir varnad eller utvisad kan en skadad spelare bli snabbt behandlad/bedömd och därefter bli kvar på spelplanen.

I princip bör fördräjningen inte vara längre än den som vanligtvis förekommer när medicinsk personal kommer in på spelplanen för att bedöma en skada. Skillnaden är att den punkt där domaren brukade kräva att den medicinska personalen och spelaren lämnade planen är nu den punkt där spelaren kan bli kvar.

För att säkerställa att den skadade spelaren inte använder eller utökar fördräjningen orättvist uppmanas domare att:

- vara medvetna om matchsituationen och möjliga taktiska skäl att fördräja spelets återupptagande
- meddela den skadade spelaren att om medicinsk tillsyn behövs måste den göras snabbt
- ge tecken till den medicinska personalen (inte bårbärarna) och, om möjligt, påminna dem om att vara snabba.

När domaren beslutar att spelet bör återupptas, ska antingen:

- den medicinska personalen lämna planen och spelaren bli kvar, eller
- spelaren lämna planen för fortsatt bedömning/behandling (tecken till bårbärarna kan vara nödvändigt).

Som en allmän riktskrift bör inte återupptagandet bli fördöjt med mer än cirka 20–25 sekunder efter den punkt då alla var klara för att återuppta spelet utom i fall av allvarlig skada och/eller bedömning av huvudskada.

Domaren ska göra fullt tidstillägg för avbrottet.

# NOTERINGAR

# NOTERINGAR

# NOTERINGAR

# NOTERINGAR

# NOTERINGAR

# NOTERINGAR

# NOTERINGAR