

# Samvinna fyrirliða og dómara

Aðeins fyrirliðinn má nálgast  
dómarann

Leiðbeiningar um framkvæmd

**Leiðbeiningar**

- Eðlileg samskipti milli leikmanna og dómarans eru áfram heimil og mikilvæg (til að auka gagnsæi og forðast mögulegan pírting og ágreining).
- Sérhver leikmaður (þ.m.t. fyrirliðinn) sem verður uppvís af mótmælum með orðum eða æði verður áminntur (sýnt gula spjaldið).
- Dómarinn mun útskýra mikilvægar ákvarðanir fyrir fyrirliðanum/fyrirliðunum og/eða leikmanninum/leikmönnum sem áttu í hlut þar sem það á við.
- Til þess að koma í veg fyrir að æstir leikmenn hópist um dómarann á mikilvægum augnablikum eða eftir ákvarðanir hans í lykil atvikum:
  - er einungis einum leikmanni (oftast fyrirliðanum) úr hvoru liði heimilt að nálgast dómarann og við þær aðstæður skulu þeir ávallt allir koma fram af gagnkvæmri virðingu;
  - getur dómarinn hvatt/skipað leikmönnum (munnlega eða með merkjagjöf) að halda sig fjarri;
  - þá skulu fyrirliðar liðanna aðstoða við að beina samherjum sínum frá dómaranum;
  - þá kunna þeir leikmenn sem nálgast/umkringja dómarann þegar þeim er það óheimilt að verða áminntir (sýnt gula spjaldið);
  - þá kann dómarinn að bíða með því að flauta leikinn á að nýju til þess að gefa fyrirliðanum/fyrirliðunum tíma til þess að ræða við samherja sína til þess að útskýra niðurstöðuna, krefjast betri hegðunar þeirra o.s.frv.
- Dómari getur heimilað öðrum leikmönnum en fyrirliðanum að nálgast sig og eiga við sig samskipti, t.d. ef leikmaðurinn hefur brotið af sér, á honum hefur verið brotið og/eða hann sé meiddur.

**Leiðbeiningar í tilvikum þar sem markvörðurinn er fyrirliði**

- Ef markvörðurinn er fyrirliði ber að tilkynna dómaranum hvaða leikmaður liðsins hafi verið útnefndur til þess að eiga samskipti við dómarann í stað markvarðarins eigi síðar en við hlutkestið fyrir upphaf leiks.
- Einungis markvörðurinn, eða hinn útnefndi staðgengill hans, má nálgast dómarann (ekki báðir í einu).
- Ef hinum útnefnda leikmanni er skipt, eða vísað, af leikvelli bera að útnefna annan leikmann í hans stað.

