

IIHF SPĒLES TIESĀŠANAS PROCEDŪRU MANUĀLS

# TRĪS TIESNEŠU SISTĒMĀ



INTERNATIONAL  
ICE HOCKEY  
FEDERATION

# IIHF SPĒLES TIESĀŠANAS PROCEDŪRU MANUĀLS

## 3 TIESNEŠU SISTĒMĀ

|                  |                                                          |               |
|------------------|----------------------------------------------------------|---------------|
| <b><u>1.</u></b> | <b><u>IEVADS</u></b>                                     | <b>- 4 -</b>  |
| 1.1.             | TRĪS TIESNEŠU SISTĒMAS DEFINĪCIJA                        | - 4 -         |
| 1.2.             | TIESNESIS                                                | - 4 -         |
| 1.3.             | LĪNIJTIESNESIS                                           | - 4 -         |
| 1.4.             | TERMINI                                                  | - 4 -         |
| 1.5.             | REALIZĀCIJA                                              | - 4 -         |
| <b><u>2.</u></b> | <b><u>GALVENAIS TIESNESIS</u></b>                        | <b>- 5 -</b>  |
| 2.1.             | SPĒLĒTĀJU MAIŅA – PROCEDŪRA                              | - 5 -         |
| 2.2.             | TIESNEŠA POZĪCIJA IEMETIENOS                             | - 5 -         |
| 2.3.             | POZICIONĒŠANĀS SPĒLES LAIKĀ                              | - 7 -         |
| 2.4.             | BIEŽĀK PIEĻAUTĀS KĻŪMES UN PADOMI                        | - 11 -        |
| <b><u>3.</u></b> | <b><u>LĪNIJTIESNEŠI</u></b>                              | <b>- 12 -</b> |
| 3.1.             | POZICIONĒŠANĀS SPĒLES LAIKĀ                              | - 12 -        |
| 3.2.             | POZICIONĒŠANĀS IEMETIENOS                                | - 14 -        |
| <b><u>4.</u></b> | <b><u>PROCEDŪRA “SAĶERŠANĀS UN KONFLIKTU” LAIKĀ</u></b>  | <b>- 17 -</b> |
| 4.1.             | GALVENĀ TIESNEŠA PIENĀKUMI                               | - 17 -        |
| 4.2.             | LĪNIJTIESNEŠA PIENĀKUMI                                  | - 17 -        |
| 4.3.             | BIEŽĀK PIEĻAUTĀS KĻŪMES UN PADOMI                        | - 17 -        |
| <b><u>5.</u></b> | <b><u>PROCEDŪRAS UN PIENĀKUMI SODA METIENA LAIKĀ</u></b> | <b>- 18 -</b> |
| 5.1.             | VISPĀRĪGĀ PROCEDŪRA                                      | - 18 -        |

## **PRIEKŠVārds**

Laipni lūgti atjauninātajā un jaunajā trīs tiesnešu sistēmas procedūru rokasgrāmatas versijā, kas ir palīgrīks un vadlīnijas, lai jūs kā spēles tiesnesis vai inspektors (*turpmāk šajā tekstā arī kā tiesnešu koučs*) varētu labāk izprast labāko un efektīvāko veidu, kā strādāt kā galvenajam tiesnesim vai līnijtiesnesim.

Kā pasaules hokeja vadošā organizācija IIHF cenšas vienādot galvenos spēles elementus, lai tie būtu pēc iespējas līdzīgāki neatkarīgi no tā, kādā līmenī vai kurā pasaules vietā spēle tiek spēlēta. Vienota kārtība un darba modeļi spēļu tiesnešiem ir viens no galvenajiem soļiem, lai nodrošinātu, ka nacionālās līgas un turnīri un arī visi starptautiskie turnīri tiek vadīti pēc iespējas labāk.

IIHF cer, ka jūs kā šī dokumenta lasītājs spēsiet izprast un strādāt kā spēles oficiālais pārstāvis trīs oficiālo amatpersonu (tiesnešu) sistēmā:

- Iegūt pamatzināšanas par tiesāšanu trīs amatpersonu sistēmā.
- Izskaidrot dažādās atbildības jomas un uzdevumus 3 tiesnešu sistēmā.
- Vienādot darba modeli IIHF tiesnešu saimē.

Lūdzu, ņemiet vērā, ka šis dokuments ir aktīvs dokuments, mēs nepārtraukti strādājam pie mūsu procedūru un spēļu tiesnešu lomas pilnveidošanas un attīstīšanas, tāpēc ir svarīgi, lai jūs vienmēr pārliecinātos, ka jums ir jaunākā šī manuāla versija, kas lejupielādēta no IIHF tīmekļa vietnes.

Novēlam Jums lielu veiksmi, lasot un izglītojoties saistībā ar trīs oficiālo amatpersonu sistēmu, kā arī to ieviešanu nākamajās spēlēs!

**Danny Kurmann**

IIHF Tiesnešu vadītājs  
Starptautiskā Ledus Hokeja federācija

**Joel Hansson**

Tiesnešu darba attīstības vadītājs  
Starptautiskā Ledus Hokeja federācija

## 1. IEVADS

### 1.1. TRĪS TIESNEŠU SISTĒMAS DEFINĪCIJA

Spēļu tiesneši strādā pēc trīs tiesnešu sistēmas, kas ir viens no tradicionālākajiem hokeja spēļu tiesāšanas veidiem. Trīs tiesnešu sistēma iezīmē daudzas pamatprocedūras, uz kurām balstās citas tiesāšanas sistēmas. Spēles tiesnesim, kurš pārzina šo sistēmu un ir pārliecināts par to, ka tā darbojas, būs labas iespējas gūt panākumus jebkurā citā spēles tiesāšanas sistēmā. Trīs oficiālo amatpersonu sistēma kā saprotams sastāv no trim spēles tiesnešiem, kuri ir sadalīti vienā galvenajā tiesnesī un divos līnijtiesnešos. Komandas darbs ir panākumu atslēga, zināt pienākumus un paveikt darbu.

### 1.2. TIESNESIS

Galvenajam tiesnesim svarīgākais trīs amatpersonu sistēmā būs sadarbība starp abiem līnijtiesnešiem uz ledus. Šajā sistēmā galvenā tiesneša amats brīžiem ir vientuļš darbs, jo visa galvenā atbildība gulstas uz viņu, taču, darbojoties komandā ar līnijtiesnešiem, sarežģītākās situācijas varētu tikt atvieglotas. Galvenajam tiesnesim ir jābūt pietiekami mobilam, lai iegūtu perfektu leņķi notiekošās situācijas apskatei un tajā pašā laikā spētu aptvert pēc iespējas lielāku ledus laukuma daļu kopumā. Ir viegli attapties vērojot tikai aktīvās spēles laukumu un kļūt par spēles tiesnesi, kas "dzenas pakaļ spēlei". Tas izvirza augstas prasības galvenā tiesneša spēles izjūtai, "hokeja IQ" un spējai nolasīt, kur varētu rasties potenciālās situācijas.

### 1.3. LĪNIJTIESNESIS

Ļoti svarīgi, lai spēles laikā līnijtiesnesis labi kontrolētu spēlētājus uz visa laukuma un tajā pašā laikā nosegtu savas atbildības zonas. Šajā procedūru kombinācijā labs līnijtiesnesis var arī labā veidā atbalstīt galveno tiesnesi gan spēles laikā, gan apturētajos spēles brīžos. Lai to spētu izdarīt, ir augstas prasības attiecībā uz tiesneša "hokeja IQ", lai pareizi lasītu spēli un reaģētu uz to. Līnijtiesneša galvenā atbildības joma ir uzraudzīt procedūras un lēmumus saistībā ar zonām un pārmietieniem, un tie katram līnijtiesnesim ir jānostāda sev pirmajā vietā pirms galvenā tiesneša atbalstīšanas.

### 1.4. TERMINI

**GALVENAIS TIESNESIS** = vienīgais spēles tiesnesis, kuram ir galvenā atbildība par soda un vārtu noteikšanu.

**LĪNIJTIESNESIS** = tiek iedalīts līnijtiesnesis Nr. 1 (**L1**) un līnijtiesnesis Nr. 2 (**L2**). L1 pieņem lēmumu par zonām un lēmumu par "skrējieniem" pēc ripas aktīva pārmietiena laikā. Tiesneša atbalstīšana tuvējā zonā ap spēli/ ripu. L2 savu uzmanības zonu tur ap centra līniju - fiksē pārmietienus, atbalsta L1, pieņemot lēmumus par zonām. Atbalsta galveno tiesnesi ar spēlētāju kontroli ārpus galvenās spēles zonas.

**ATRAUTS NO SPĒLĒS** = Tiesnesis ir novietots tādā pozīcijā, kurā tam nav laba leņķa uz galveno fokusa zonu.

### 1.5. REALIZĀCIJA

Hokeja spēle ir komandas sporta veids no sākuma līdz beigām. Ir svarīgi, lai visi trīs uz ledus esošie tiesneši uzņemtos individuālu atbildību un darbotos pēc iespējas labāk. Ļoti svarīgs aspekts, ir lai spēles tiesneši pilnībā izmantotu savu "hokeja IQ", spēles izjūtu



vislabākajā veidā, pielietojot šo rokasgrāmatu kopā ar oficiālo spēles noteikumu ievērošanu, lai spēle tiktu pasniegta vislabākajā iespējamā veidā.

## 2. GALVENAIS TIESNESIS

### 2.1. SPĒLĒTĀJU NOMAIŅAS – PROCEDŪRA

Veicot spēlētāju nomaiņas procedūru, svarīgākais tiesnesim ir atrasties skaidrā un atklātā pozīcijā, kas nodrošina labu kontaktu un komunikāciju ar abām komandām. Veicot spēlētāju nomaiņas procedūru, tiesneša atrašanās pozīcija mainās atkarībā no tā kur notiks nākamais spēles iemetiens.

- **Iemetiens centrā:** Lai saglabātu labu kontaktu ar spēlētāju soliņiem, nomaiņas procedūra tiek veikta ledus centrā, tiesnesis atrodas aptuveni vienu metru uz priekšu virzienā uz spēlētāju soliņiem.
- **Iemetiens neitrālajā zonā:** Tiesnesis ieņem pozīciju pretējā pusē no iemetiena punkta, un veic spēlētāju nomaiņu punktā, kas atrodas starp iemetiena punktu neitrālajā zonā un beigu zonā. Tuvu sākuma pozīcijai, kas tiks izmantota pēc tam, kad nomaiņas procedūra ir pabeigta.
- **Iemetiens gala zonā:** Tiesnesis ieņem vietu pie apļa augšējās malas pretējā pusē no apļa, kas tiek izmantots gaidāmajam iemetienam. Pēc spēlētāju nomaiņas procedūras beigšanas tiesnesis aktīvi slido, lai atgrieztos pamatpozīcijā iemetienam gala zonā.

Visas spēlētāju nomaiņas procedūras laikā līnijtiesnešiem ir jāpievērš visa uzmanība, lai nodrošinātu labu spēlētāju kontroli un tajā pašā laikā ar ātrumu ieņemtu pareizu pozīciju nākamā iemetiena veikšanai.

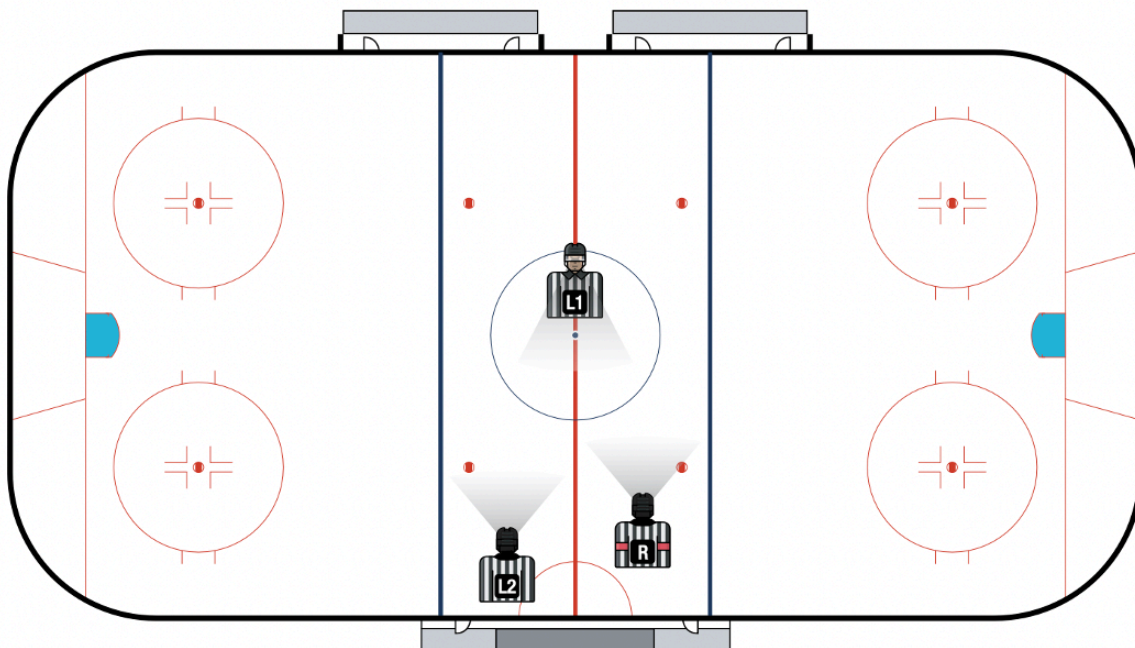
### 2.2. TIESNEŠA POZĪCIJA IEMETIENOS



## IIHF SPĒLES TIESĀŠANAS PROCEDŪRU MANUĀLS

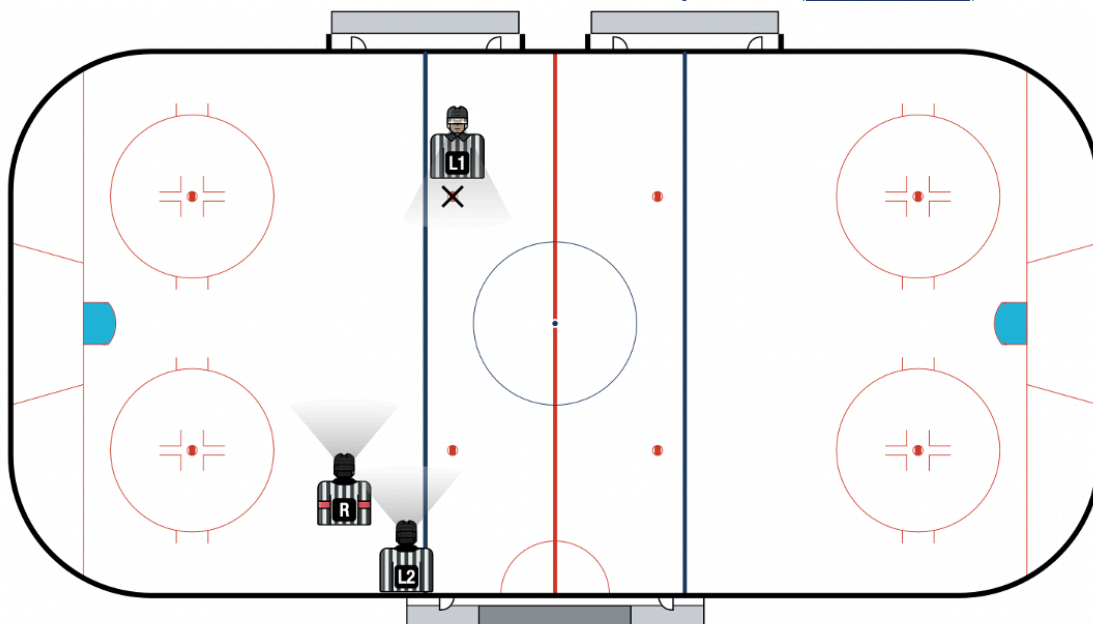
### 3 TIESNEŠU SISTĒMĀ

Lai veiktu iemetienu neitrālajā zonā pa vidu, tiesnesim jāpozicionē sevi uz tiesnešu soliņa pusē aptuveni 3 metru attālumā no galu bortiem un 1,5 metru attālumā no abām sarkanās līnijas pusēm, lai netraucētu līnijas tiesneša skatam. Tas ļaus tiesnesim būt spēles epicentrā vai ātri pārvietoties abos virzienos, sekojot līdzī spēles virzībai. (**ATTĒLS nr.1**)



**ATTĒLS nr.1**

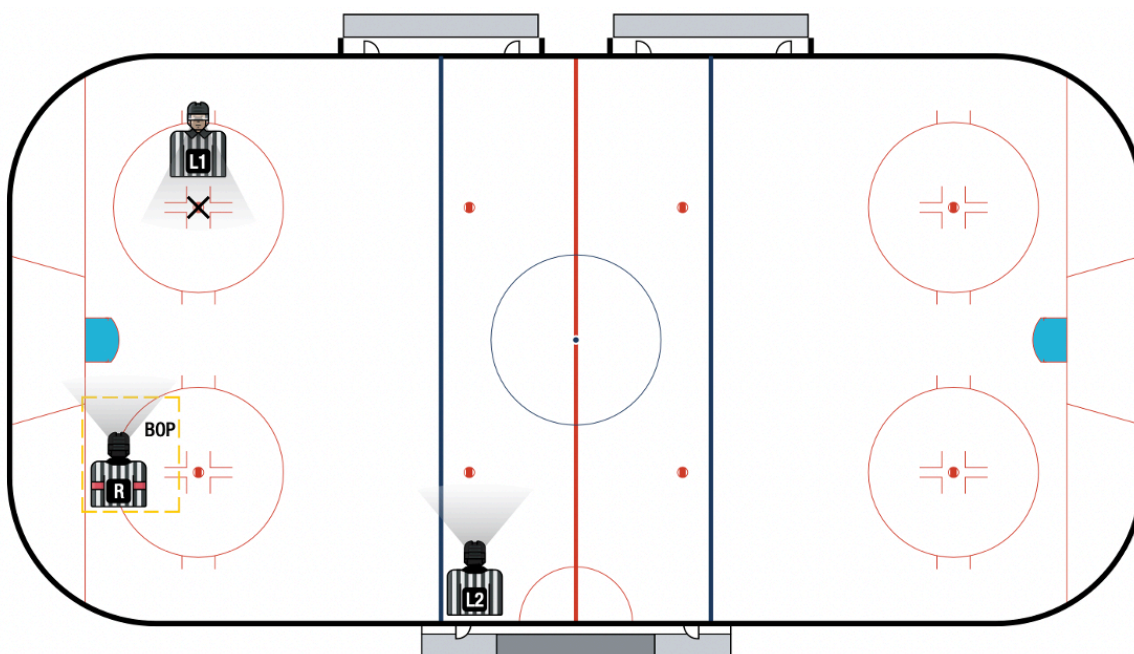
Ja iemetiens notiek jebkurā no pārējām četrām neitrālās zonas vietām, galvenajam tiesnesim jāatrodas pretējā ledus pusē, apmēram 1,5 metrus no zilās līnijas un 1,5 līdz 3 metrus no borta. No šīs pozīcijas, ja spēle nonāk beigu zonā, tiesnesis var ātri sekot līdzī un ieņemt savu "beigu zonas pozīciju". Savukārt, ja spēle virzās augšup, tiesnesis atrodas pietiekami tālu no borta, lai izvairītos no sadursmes ar līnijas tiesnesi (**ATTĒLS nr. 2**)



**ATTĒLS nr. 2**

Ja iemetiens notiek kādā no galu iemetienu punktiem tiesnesim jāatrodas "Bāzes pozīcijā" (*orģināli "Base of Operations position" " (BOP) "*). No šīs pozīcijas tiesnesis būs gatavs spēlei tuvu pie vārtiem, un viņam būs lielisks skats uz vārtu līniju. Turklāt šajā pozīcijā tiesnesis netraucēs, ja tiks izdarīts ātrs metiens pa vārtiem (**ATTĒLS nr.3**). Galvenajam tiesnesim jāizvairās no zonas aiz vārtu līnijas un stūriem. Ja tiesnesis atradīsies šajās zonās, viņš zaudēs mobilitāti spēlētāju burzmas dēļ, būs iespiests pie vārtiem un pārāk tālu aiz spēles, ja tā ātri izlauzīsies no zonas.

Ja centrs un komanda tiek brīdināta par iemetiena pirmo pārkāpumu, tiesnesis nepārvietojas uz otru iemetiena pusi. Tomēr tiesnesim jābrīdina pārkāpēju komanda, ka par otro pārkāpumu tiks piemērots sods. Līnijas tiesnesim, kas veic iemetienu, jādod galvenajam tiesnesim laiks, lai izteiktu brīdinājumu un atgrieztos atpakaļ savā pareizajā pozīcijā.



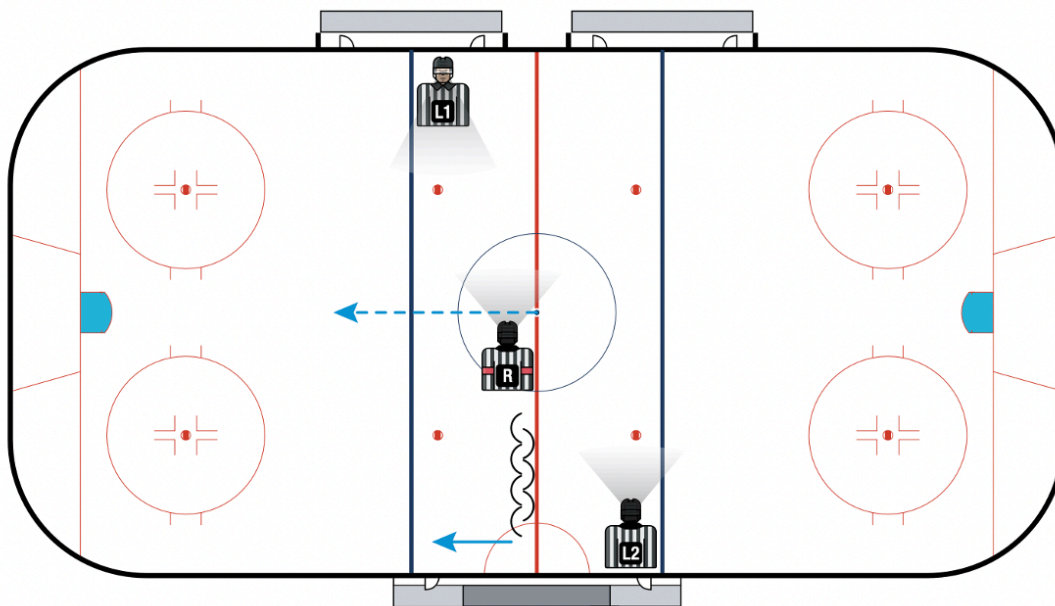
**ATTĒLS nr.3.**

### 2.3. POZICIONĒŠANĀS SPĒLES LAIKĀ

Trīs spēles tiesnešu sistēmā galvenā tiesneša pozīcija ir gandrīz tāda pati kā divu tiesnešu sistēmā, ar dažām izmaiņām. Šajā sistēmā galvenā tiesneša pienākums ir piespriest sodus par pārkāpumiem jebkurā vietā uz ledus. Tiesnesis nespriež par zonām vai pārmietieniem, par tiem ir atbildīgs līnijas tiesnesis. Ja pārkāpums ir ļoti acīmredzams un līnijas tiesnesis ir bloķēts, galvenais tiesnesis var apturēt spēli. Šāda veida fiksējumi ir tikai izņēmuma gadījumi.

Pēc tam, kad tiesnesis ir veicis iemetienu centrālajā ledus daļā, viņam ir obligāti pēc iespējas ātrāk jāatgriežas pie borta, jo, kamēr tiesnesis atrodas ledus vidū, daļa ledus un daži spēlētāji atrodas aiz tiesneša muguras. Laba novietojuma noteikšana nozīmē, ka visi spēlētāji atrodas tiesneša priekšā (**ATTĒLS nr.4**).





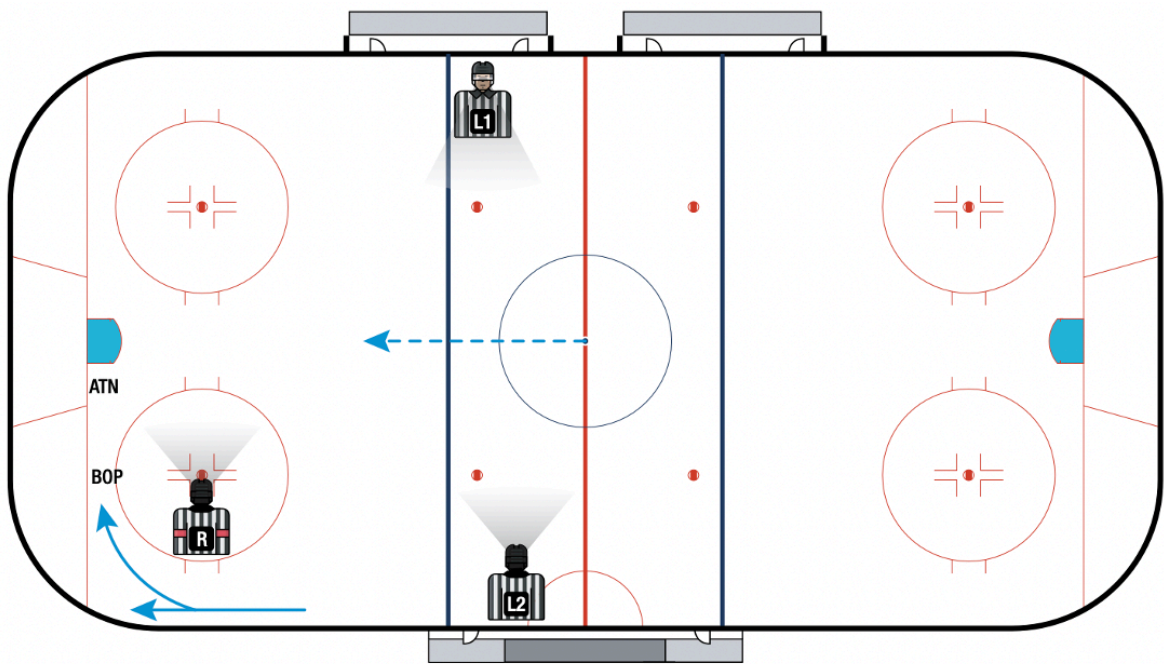
ATTĒLS nr.4.

Kā tiesnesim pēc iemetiena atgriezties pie borta? Vai tiesnesis slido atmuguriski gar sarkano viduslīniju uz bortu? Atbilde uz abiem šiem jautājumiem var atšķirties atkarībā no ripas virziena pēc iemetiena. Ja ripa paliek ledus centrālajā zonā, atbilde uz otro jautājumu ir "jā", ja ripa atrodas tiesneša priekšā. Loģiskās domāšanas diktē, ka tiesnesis neslido pie borta, ja ripa ir aiz viņa muguras. Ja ripa nonāk gala zonā, atbilde ir "nē", jo tiesnesim ir jāseko līdzī spēlei. Tas nozīmē, ka tiesnesim ir jāskatās uz gala un sānu bortu un jāpaliek pareizā spēles darbības zonā.

**Piezīme:** Pieredzējušiem tiesnešiem ir atļauts izmantot sānu soļa kustību aiz tīkla, lai iegūtu labāku pozīciju pie vārtiem un paliktu tālāk no spēles. Šī ir izņēmuma procedūra, un to drīkst veikt tikai tad, ja to diktē spēle un tas ir droši.

Kad spēle virzās uz beigu zonu, tiesnesim jāseko līdzī spēlei šādā attālumā - Ja ripa atrodas pretējā ledus pusē, tad jāseko no 6 līdz 8 metriem aiz spēles, un no 8 līdz 10 metriem aiz spēles, ja ripa atrodas tajā pašā ledus pusē. Tas nodrošinās tiesnesim labu skatu uz visiem spēlētājiem. Arī tad, ja ripa pēkšņi pāriet otras komandas īpašumā un spēle sāk virzīties pretējā virzienā, tiesnesim būs pietiekami daudz vietas, lai netraucētu spēlei. Ja spēle nonāk dziļi beigu zonā, tiesnesim jāņem "beigu zonas pozīcija", kā aprakstīts iepriekš šajā nodaļā (**ATTĒLS nr.5**).

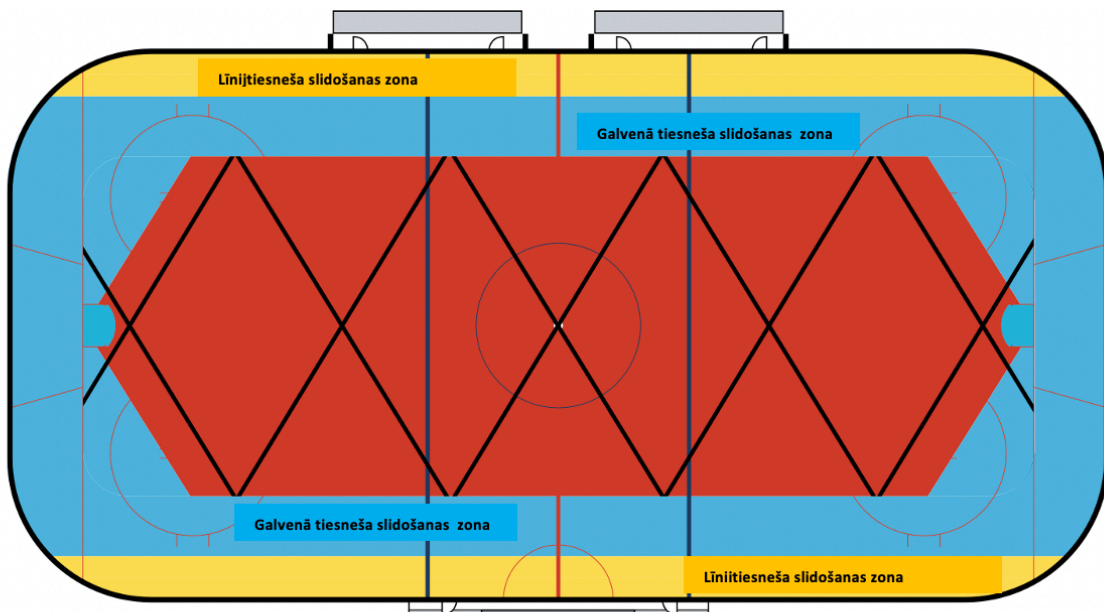




**ATTĒLS nr.5**

Galvenajam tiesnesim slidojot pa ledu, jābūt tikai zilajā zonā. Sarkanajā zonā tiesneši nedrīkst atrasties, kā arī nedrīkst "pārbraukt" no vienas ledus puses uz otru, kamēr notiek spēle (**ATTĒLS nr.6**). Pa to tiesneši var pārvietoties spēles pārtraukuma laikā, atkarībā no tā, kurā vietā tiek izdarīts iemetiens kā arī, ja iemetiens notiek centrā.

**Piezīme:** pieredzējušiem tiesnešiem ir atļauts pārvietoties aiz vārtu līnijas, kad to diktē spēle, izmantojot "uzturēšanās ārpus problēmu zonas". Tūlīt, kad spēle neprasa šādu kustību, tiesnesim jāatgriežas atpakaļ pie parastās procedūras.

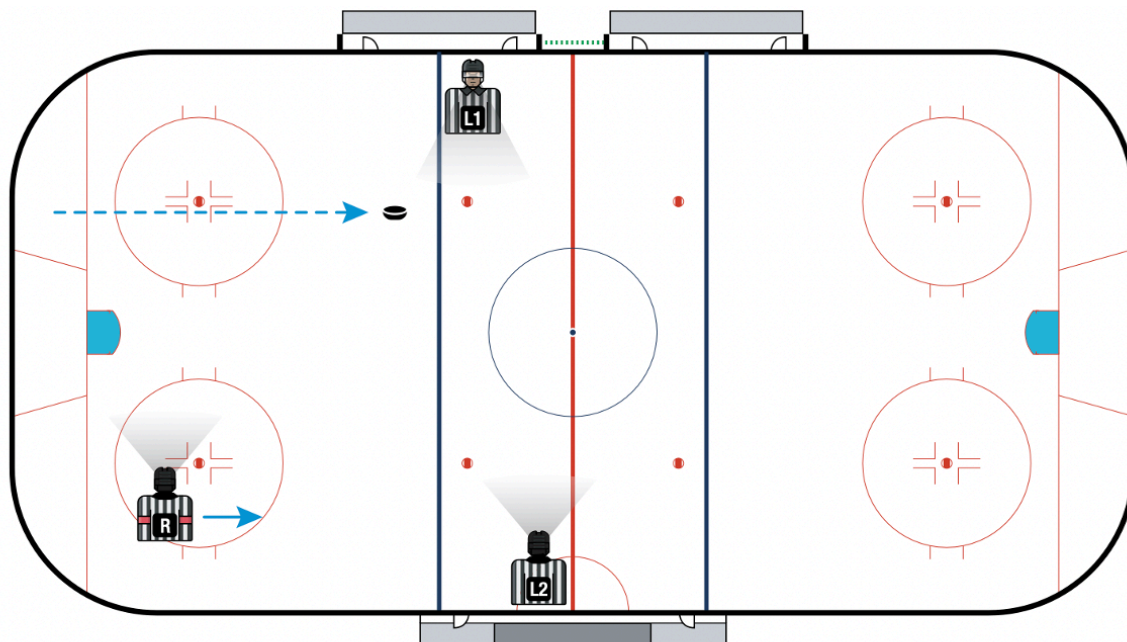


**ATTĒLS nr.6**

## IIHF SPĒLES TIESĀŠANAS PROCEDŪRU MANUĀLS

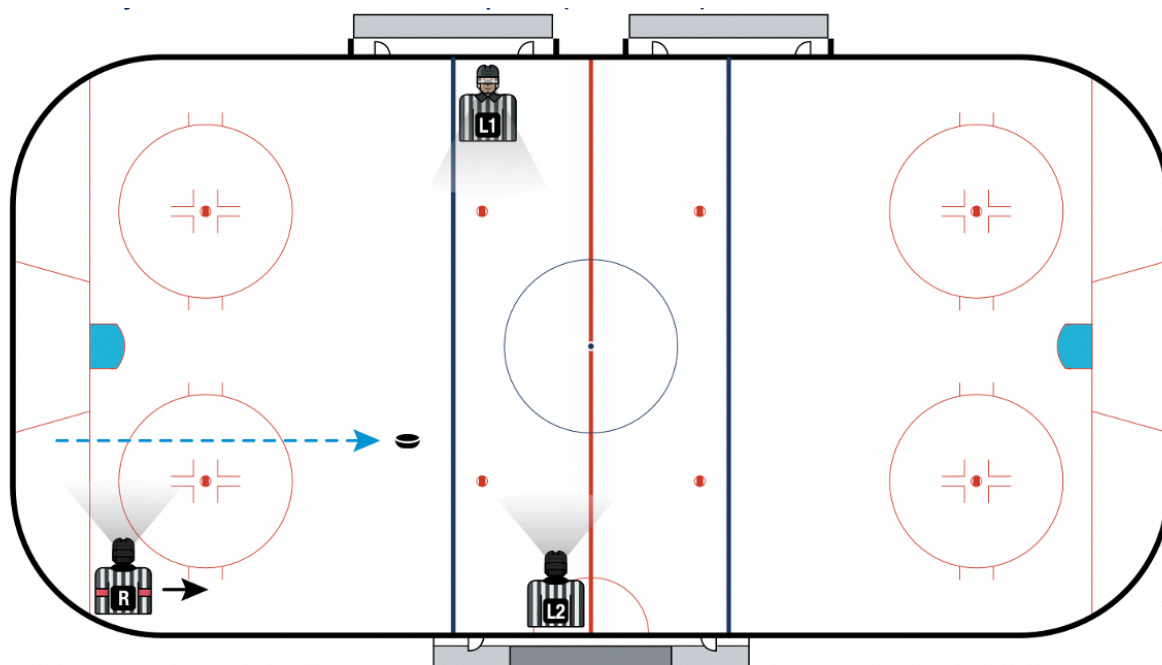
### 3 TIESNEŠU SISTĒMĀ

Ja ripa nonāk aizsargājošās komandas rīcībā, tiesnesim jābūt gatavam pārvietoties ārā no gala zonas kopā ar spēli. Ja ripa atrodas pretējā ledus pusē, tiesnesim jāatrodas 2 līdz 4 metrus no borta un 6 līdz 8 metrus aiz spēles (**ATTĒLS nr.7**).



**ATTĒLS nr.7**

Ja ripa atrodas tajā pašā ledus pusē, tiesnesim jāatrodas 1 līdz 1,5 metru attālumā no borta un jāseko 8 līdz 10 metrus aiz spēles (**ATTĒLS nr.8**).



**ATTĒLS nr.8**



Kad ripa atrodas tajā pašā ledus pusē, tiesnesim jāatrodas pie borta, lai nodrošinātu:

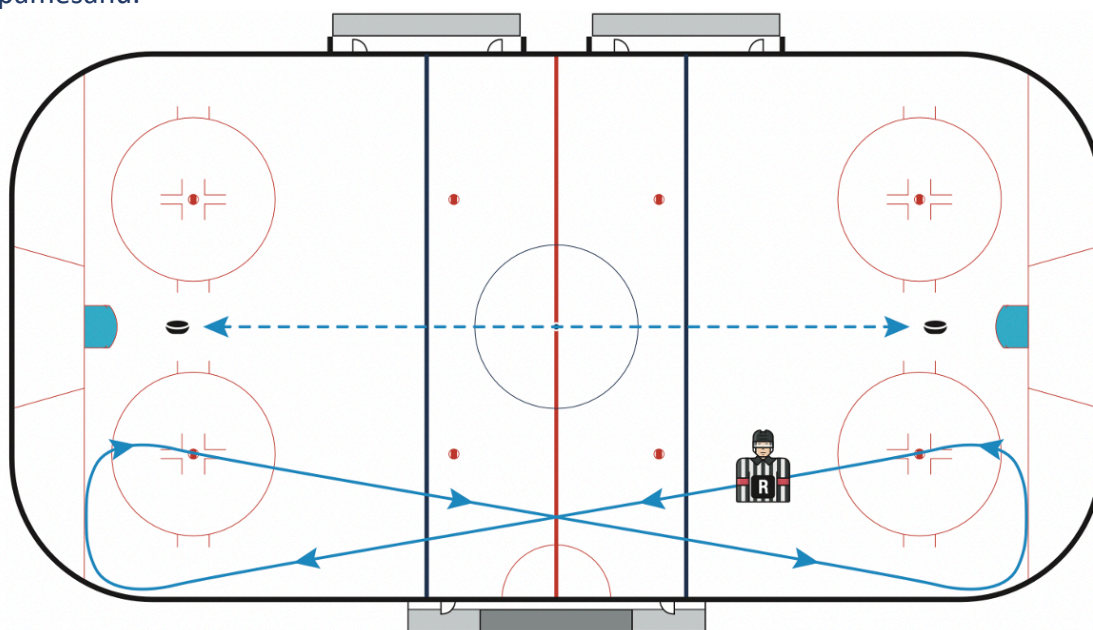
- Neviena spēlētājs neatrodas aiz tiesneša,
- Tiesnesis netraucē spēlei,
- Ja tiesnesim draud trieciens no spēlētāja puses, saskarei jābūt pret bortiem, drošības apsvērumu dēļ.

Kad spēle notiek beigu zonā, tiesnesis izmanto "**beigu zonas pozicionēšanu**", kā aprakstīts iepriekš šajā sadaļā. Kad spēle virzās uz neitrālo zonu un tuvojas tālajai zilajai līnijai, tiesnesim jāpaliek tuvu sānu bortiem, ja ripa atrodas tajā pašā ledus pusē, un aptuveni 8 līdz 10 metrus aiz spēles. Tas ļaus tiesnesim saglabāt visu spēlētāju pārredzamību. Ja ripa maina virzienu un sāk atgriezties atpakaļ, tiesnesis varēs izvairīties no spēlētāju kustības ceļa. Tomēr, ja spēle notiek pretējā ledus pusē, tiesnesim ir jāatkāpjas 6 līdz 8 metrus aiz spēles. Šādā pozīcijā tiesnesim būs pietiekami daudz laika, lai atgrieztos atpakaļ, ja spēle atgriezīsies maina virzienu. Kad spēle virzās uz beigu zonu, tiesnesis var noteikt savu "beigu zonas pozīciju", pamatojoties uz spēles atrašanās vietu.

#### 2.4. BIEŽĀK PIEĻAUTĀS KĻŪMES UN PADOMI

Bieži sastopama tiesnešu kļūda ir nespēja iziet no uzbrukuma zonas, lai turpinātu spēli, ja tajā ir atpalikuši pretinieku spēlētāji. Sekojiet līdzi spēlei, vairākas reizes atskatieties atpakaļ un ļaujieties uz savu līnijas tiesnesi, kas sazināsies ar šiem spēlētājiem un informēs jūs par iespējamām problēmām. Lai samazinātu apstāšanās un atsākšanas gadījumu skaitu un saglabātu teicamu pozīciju spēles laikā, centieties saglabāt "figūras 8" pozicionēšanas modeli, izmantojot stingrus pagriezienus (**ATTĒLS nr.9**).

Daudzas nesaskaņas notiek zonā ap vārtiem. Kad spēle ir apturēta, tiesnesim jāpārvietojas uz pozīciju, kas atrodas ne tālāk kā trīs metrus no vārtiem, bet tā, lai visi spēlētāji un abi soliņi būtu labi pārredzami. Jūsu klātbūtne un verbāla saziņa atturēs no jebkādam izdarībām, un jūs labi redzēsiet jebkuru konfliktsituāciju vai spēlētāju soliņu pamešanu.



ATTĒLS nr.9

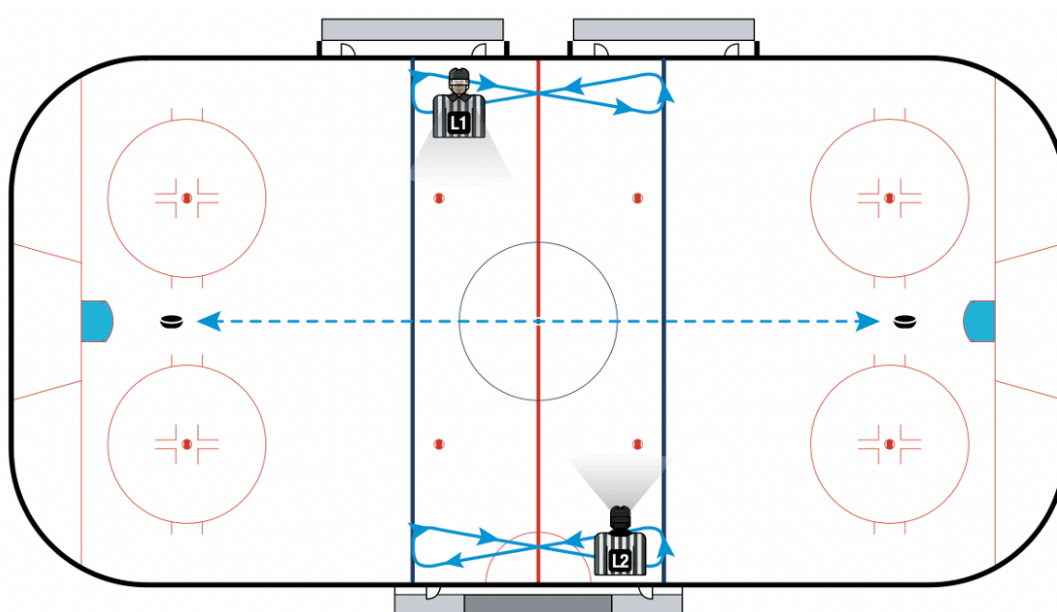
Lielāko daļu iemetienu veic līnījtiesnesis. Līnījtiesnesim, kurš veiks iemetienu, būtu jāuzņemas ripas atrašana un iegūšana. Spēles apturēšanas brīdī abiem līnījtiesnešiem svarīgākā prioritāte ir sekot līdzi spēlētājiem uz ledus. Ja divi spēlētāji stāv, sarunājas un izaicina viens otru, viņiem nekavējoties jāapzinās šīs iespējamās problēmas, ātri jāierodas un jāatdala spēlētāji, pirms radušās nopietnas situācijas. Ja potenciālu problēmu nav, viens no līnījtiesnešiem dodas uz vietu kurā tiks veikts iemtiens, bet otrs līnījtiesnesis atrod ripu, slido atpakaļ un ieņem iemetiena veikšanas pozīciju.

### 3. LĪNIJTIESNEŠI

#### 3.1. POZICIONĒŠANĀS SPĒLES LAIKĀ

- Viņiem vienmēr jābūt pozīcijā, lai varētu kontrolēt spēli - laba redzamības līnija (ar labu redzamības līniju jūs izpelnāties uzticību);
- Viņiem jāatrodas pie savas zilās līnijas (vai nedaudz iekšpus zilās līnijas), nodrošinot vislabāko pozīciju, lai varētu iegūt netraucētu skatu visas līnijas garumā. To sauc par "strādāt uz līnijas", kad ripa šķērso līniju.
- Viņiem nevajadzētu pārkāpt pāri līnijai vai nonākt bīstamā pozīcijā, palecoties un sēžot uz bortiem.

Viņiem jāstrādā no zilās līnijas līdz vietai aptuveni pa vidu starp centrālo sarkano līniju un otru zilo līniju (**ATTĒLS nr.10**).



ATTĒLS nr.10

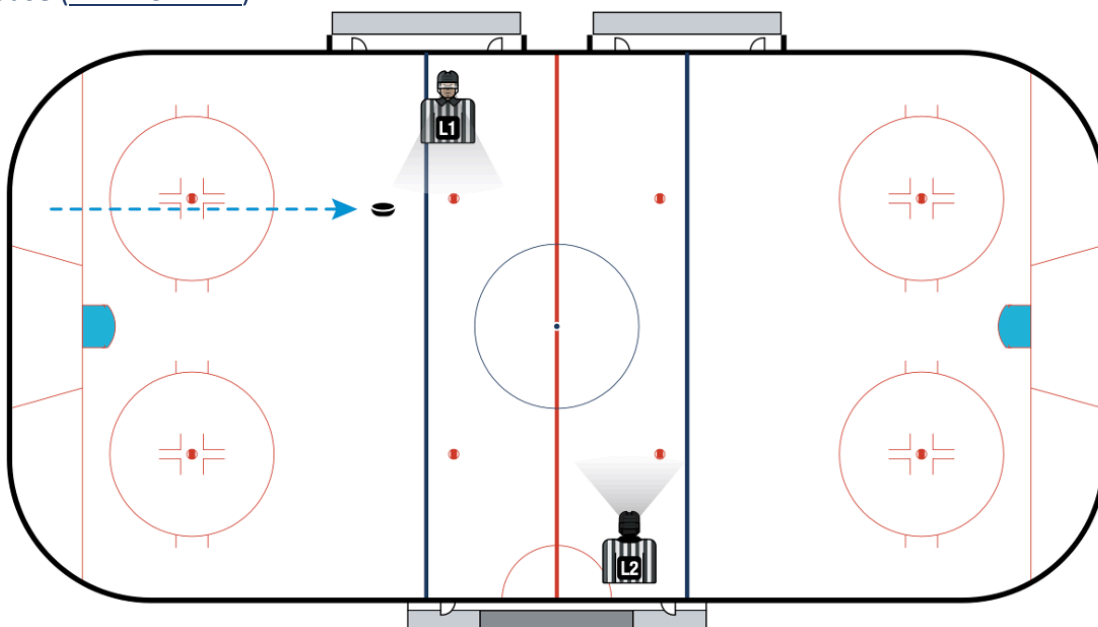


## IIHF SPĒLES TIESĀŠANAS PROCEDŪRU MANUĀLS

### 3 TIESNEŠU SISTĒMĀ

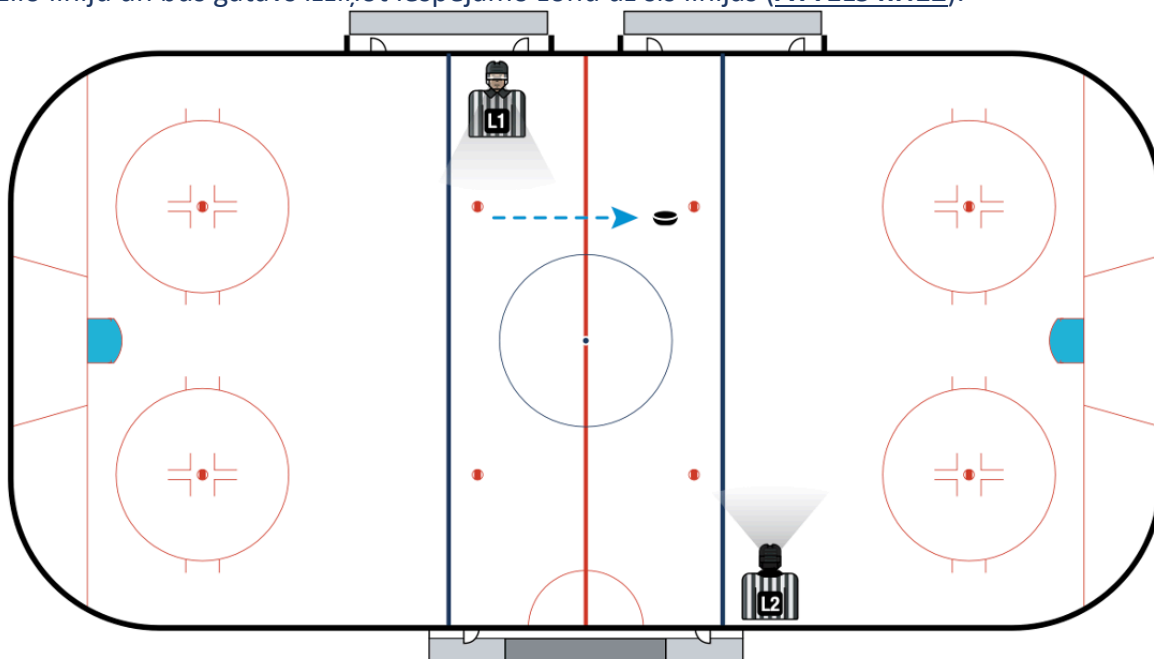
Aizmugurējam līnijasnesim vienmēr ir jānostājas tā, lai viņš atrastos tajā pašā līmenī, kurā atrodas vistālāk uzbrūkošais spēlētājs, lai segtu savu zilo līniju ātras piespēles vai tālas piespēles gadījumā.

Kad spēle notiek beigu zonā, priekšējam līnijasnesim (**L1**) jāatrodas vienu soli ārpus zilās līnijas, jāpagriež ķermenis 45 grādu leņķī, lai redzētu visu beigu zonu, kamēr otram līnijasnesim (**L2**) jāatrodas pa vidu starp šo zilo līniju un centra sarkano līniju pretējā ledus pusē (**ATTĒLS nr.11**).



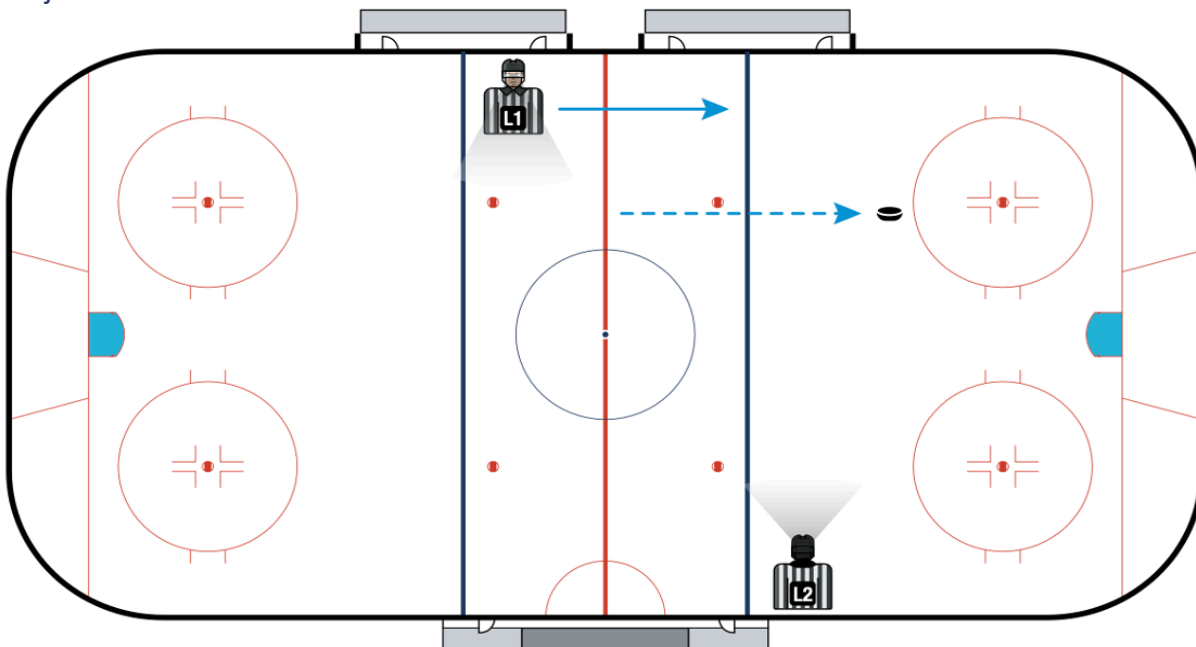
**ATTĒLS nr.11**

Līnijasnesim (**L1**) ir jānovēro uzbrūkošie spēlētāji aiz aktīvās spēles, kad spēle iziet no gala zonas, un jāspēj laikus atgriezties pie zilās līnijas, lai būtu gatavs fiksēt līniju, ja spēle maina virzienu. Pēc tam, kad ripa šķērso zilo līniju, **L2** pārvietosies uz uzbrūkošās komandas zilo līniju un būs gatavs izziņot iespējamo zonu uz šīs līnijas (**ATTĒLS nr.12**).



**ATTĒLS nr.12**

Kad ripa tuvojas zilajai līnijai, **L2** ir jāatrodas pie tās, bet **L1** ir jāpārvietojas uz pozīciju pa vidu starp centra sarkano līniju un zilo līniju. Abiem līnījtiesnešiem vienmēr jāatrodas pie savas zilās līnijas un pareizā pozīcijā pie jebkura iespējamā zonas pārkāpuma (**ATTĒLS nr. 13**). Kad ripa pamet beigu zonu, tad pozīciju ieņemšanas procedūra katram līnījtiesnesim ir pretēja.

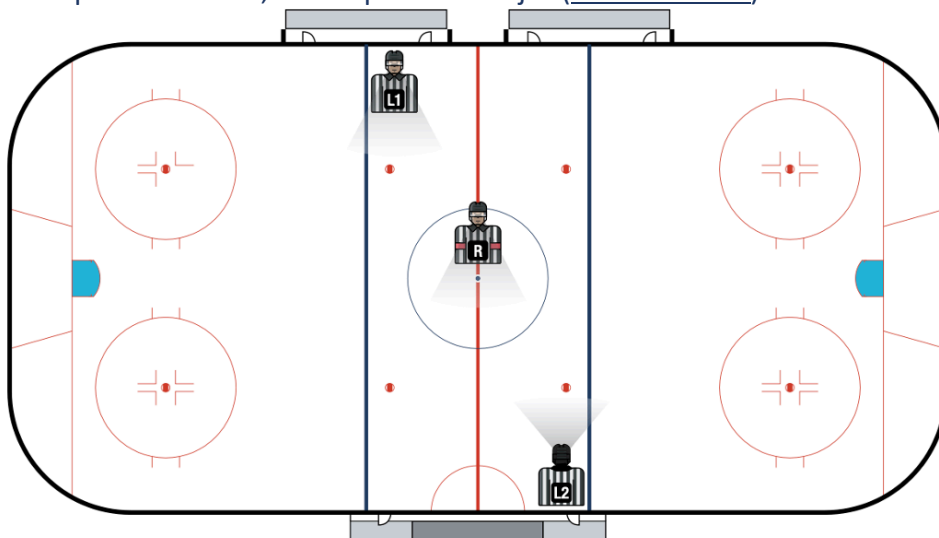


**ATTĒLS nr. 13**

### 3.2. POZICIONĒŠANĀS IEMETIENOS

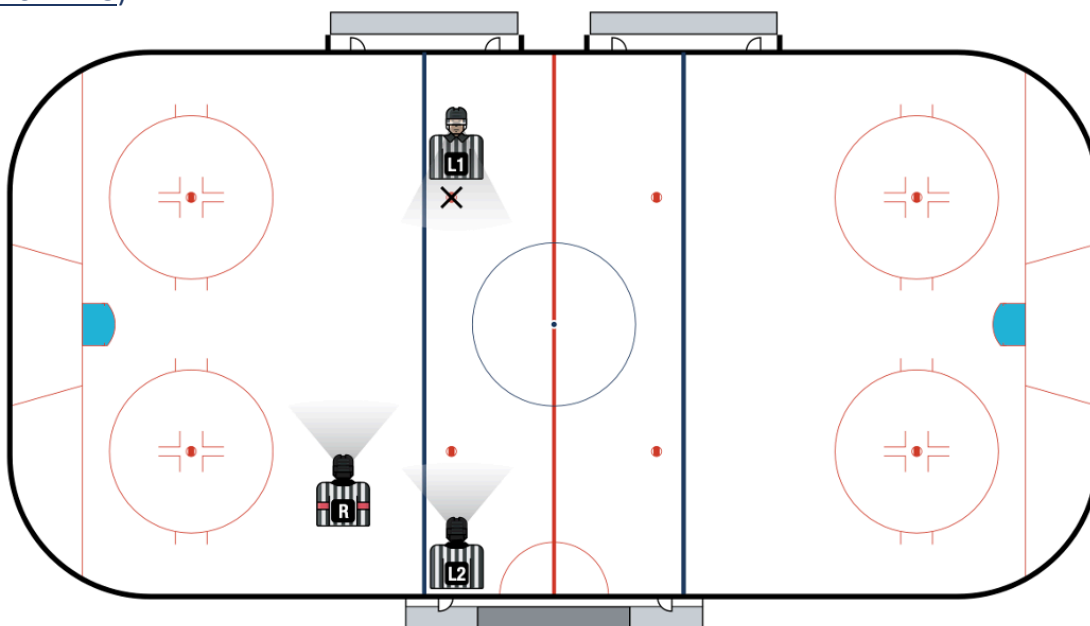
- Iemetienu veic līnījtiesnesis kurš ir slidojis pēc un ieguvis ripu.
- Līnījtiesnesim, kas neveic iemetienu, ir jānotur un jānosedz otra līnījtiesneša zilā līnija.

Kad galvenais tiesnesis veic iemetienu centrā, abiem līnījtiesnešiem jāatrodas pretējās ledus pusēs pie sānu borta, tieši ārpus zilās līnijas (**ATTĒLS nr. 14**).



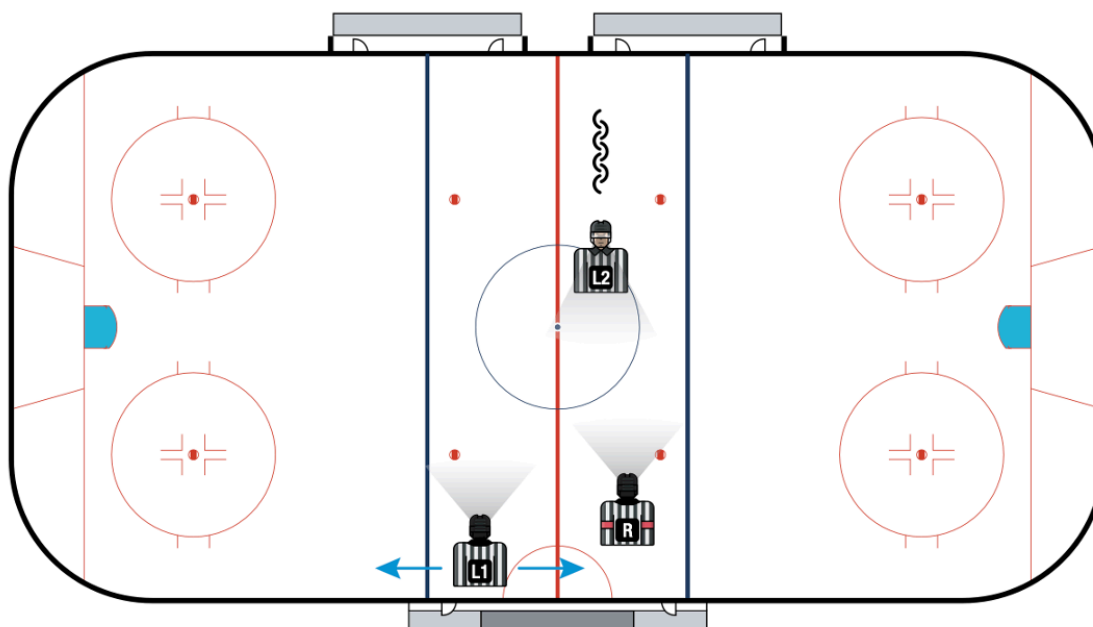
**ATTĒLS nr. 14**

Iemetieniem neitrālajā zonā L2 vienmēr jāseko līdzī spēlei un jānosedz uzbrūkošā zilā līnija, jo L1 vienmēr ieņem aizmugurējā līnijas tiesneša pozīciju starp zilo līniju un sarkano līniju (**ATTĒLS nr. 15**).



**ATTĒLS nr. 15**

Līnijas tiesnesim, kurš veic iemetienu, (L1) jābūt ar skatu vērstam pret brigādes tiesnešu soliņu, lai tīrā laika tiesnesis varētu sākt skaitīt laiku brīdī, kad ripa tiek iemesta. L2, kas atrodas brigādes tiesnešu pusē, ir atbildīgs par visām līnijām gadījumā, ja L1 ir iesprūdis ledus vidū. (**ATTĒLS nr. 16**).

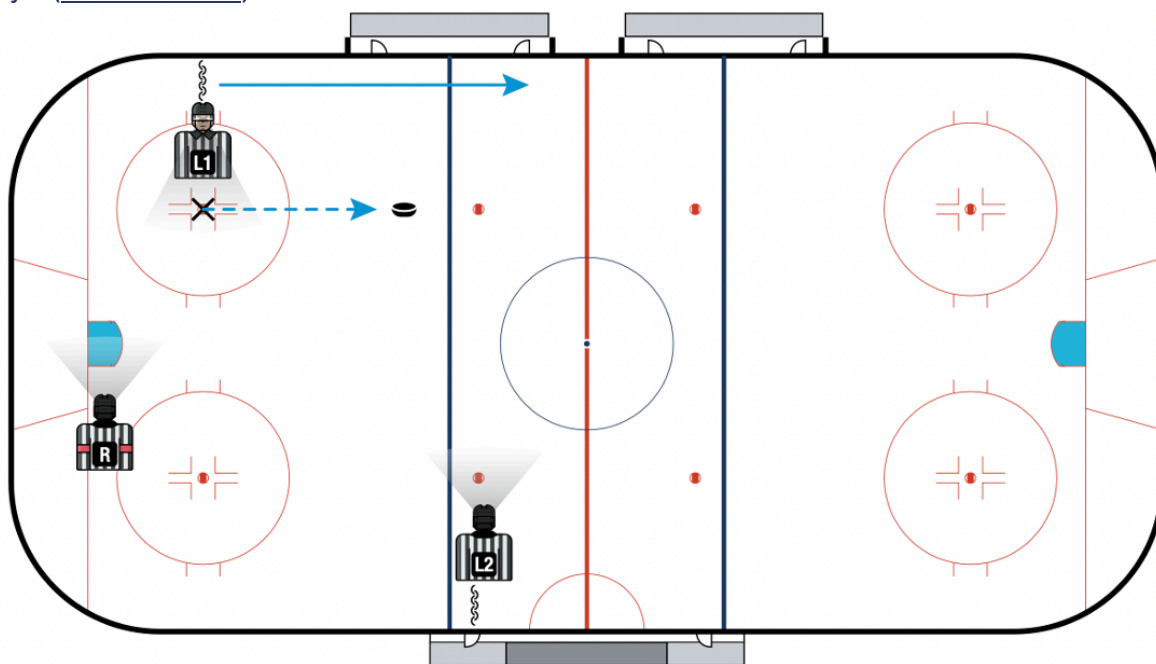


**ATTĒLS nr. 16**



Ja iemetiens notiek gala zonas iemetiena punktā, L2 ir jānostājas vienu soli ārpus zilās līnijas pretējā ledus pusē. Ja tiesnesim nav redzami spēlētāji, kas atrodas aiz L1, kurš veic iemetienu, tad L2 var atkāpties no borta atbilstošā attālumā, lai varētu labi pārredzēt situāciju.

Ja kāds spēlētājs uzsāk jebkādu manevru, L2 svilpj un paceļ savu roku, nedaudz saliektu ar atvērtu plaukstu - tās komandas pusē, kura veica pārkāpumu iemetienā. Pēc tam, kad ripa ir iemesta, L2 pārvietosies atpakaļ uz sānu apmalēm un ieņems pozīciju vienu soli ārpus zilās līnijas. L2 paliek šajā vietā, un L1 slido uz vietu starp centra sarkano līniju un zilo līniju. (**ATTĒLS nr. 17**).



**ATTĒLS nr. 17**

Abiem līnietiesnešiem jāstrādā kā komandai, vienmēr jāapzinās, kas notiek, un vienmēr jāzina, kur atrodas otrs līnietiesnesis. Viņiem vienmēr jābūt modriem un gataviem nosegt vienam otra līnijas, ja viens no līnietiesnešiem nokrīt vai tiek iesprostots ārpus aktīvās spēles. Viņiem vienmēr jābūt gataviem aizvietot galveno tiesnesi, ja viņš nokrīt vai tiek iesprostots ārpus spēles, ja spēle maina virzienu un tiesnesis ir palicis tālu atpakaļ. Šādā gadījumā līnietiesnesim var nākties ieiet beigu zonā un praktizēt "**beigu zonas pozīciju**", līdz galvenais tiesnesis atgriežas savā pozīcijā. Strādājot komandā kopā ar galveno tiesnesi, viņiem būtu jābūt pilnīgai kontrolei pār hokeja spēli.

## **4. PROCEDŪRA "SAĶERŠANĀS UN KONFLIKTU" LAIKĀ**

### **4.1. GALVENĀ TIESNEŠA PIENĀKUMI**

Galvenajam tiesnesim nekad nevajadzētu fiziski iesaistīties ar konfliktā vai cīņā iesaistītiem spēlētājiem. Galvenā tiesneša pamatprocedūra ir ieņemt pozīciju nedaudz tālāk no tiešās cīņas/konflikta zonas. Lai labi pārredzētu situāciju un varētu noteikt atbilstošus sodus, kā arī izmantotu balsi/ svilpi, lai sazinātos ar iesaistītajiem spēlētājiem.

Situācijās galu zonā ir svarīgi, lai galvenais tiesnesis aktīvi kontrolētu arī "augšējos spēlētājus, kas nav pie vārtiem" un to, vai viņi veic kādu kustību uz leju konfliktā un ap iemetiena apļa kontūrām. Neatkarīgi no tā, kurā ledus vietā notiek cīņa, galvenā tiesneša uzmanības centrā ir arī spēlētāju soliņi, ja kāds no spēlētājiem ieskrien cīņā/konfliktā vai pievienojas tam.

Galvenā tiesneša uzdevums ir aktīvi strādāt, lai iegaumētu/pierakstītu to spēlētāju skaitu, kas iesaistīti konfliktā. Tas ir svarīgi situācijā ja vārtsargs iesaistās konfliktā un kādam no uz ledus esošajiem spēlētājiem ir jāizcieš sods, vai ja ir spēlētāji, kuri situācijā iesaistīsies no soliņiem.

### **4.2. LĪNIJTIESNEŠA PIENĀKUMI**

Līnijasnesim ir jābūt tai spēles amatpersonu komandas daļai, kurš aktīvi mēģinās deeskalēt situāciju un, ja nepieciešams, fiziski pārtraukt iesaistītos spēlētājus. Līnijasnesiem vienmēr jācenšas sadarboties pārī katrā situācijā, kad viņi mēģina pārtraukt cīņu/konfliktu.

Galvenais ir laba savstarpējā saziņa.

Kad līnijasnesi pārrauga situāciju, kad ir īstais brīdis iesaistīties, ir ļoti svarīgi, lai līnijasnesu drošība tiktu likta pirmajā vietā, tam nekad nevajadzētu zaudēt prioritāti. Galvenajam tiesnesim ir jāatbalsta līnijasnesi, sodot jebkuru spēlētāju, kas apdraud līnijasnesus šajā darbā.

### **4.3. BIEŽĀK PIEĻAUTĀS KĻŪMES UN PADOMI**

Līnijasnesim ir jānosaka sev standarts, ka viņam ir jābūt pie zilās līnijas, pirms spēle šķērso līniju. Sasniedzot līniju tajā pašā laikā, kad spēle šķērso līniju, nav iespējas apskatīt visu ledus virsmu un vērot, kā spēle attīstās uz augšu.

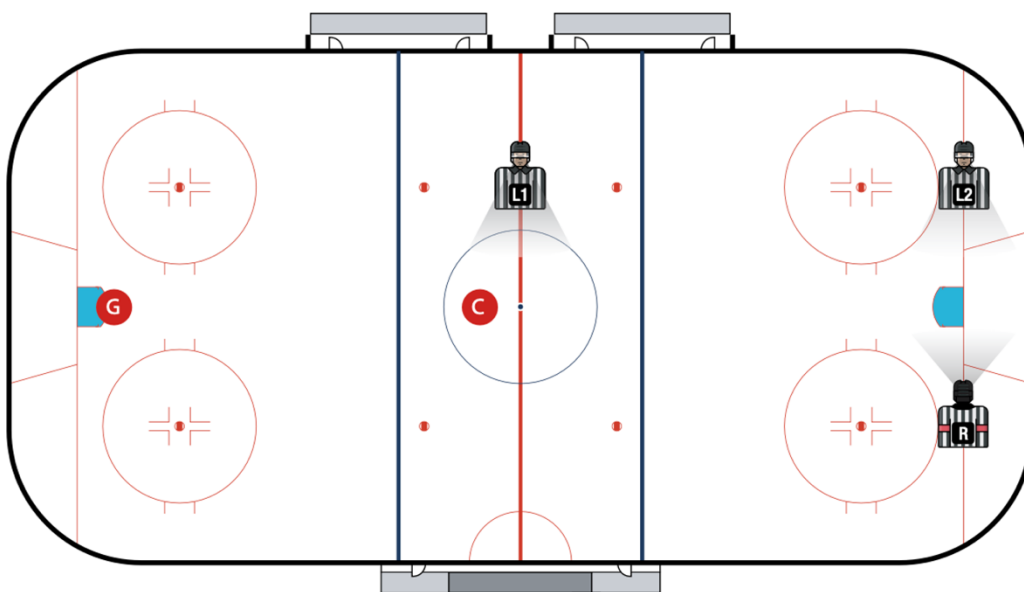
Svarīgākais faktors, kas jāņem vērā, kad notiek konflikts/cīņa, ir līdz minimumam samazināt šajā situācijā iesaistīto spēlētāju skaitu. Aktīvs darbs, lai nepieļautu citu iesaistīšanos, un verbāla un, ja nepieciešams, fiziska saziņa ir labākais veids, kā mazināt situācijas nopietnību.

## 5. PROCEDŪRAS UN PIENĀKUMI SODA METIENA LAIKĀ

### 5.1. VISPĀRĪGĀ PROCEDŪRA

Galvenais tiesnesis ieņems vietu pie vārtiem tajā pašā pusē, kurā atrodas brigādes tiesnešu soliņš. Pretējā vārtu pusē viens līnietiesnesis (L2) ieņem pozīciju, lai atbalstītu galveno tiesnesi soda metienu izpildē. Otrs līnietiesnesis (L1) novieto ripu ledus centrālajā vietā un stāv virs ripas, līdz visi soda metieniem dalībnieki ir gatavi, visi spēles tiesneši ir savās vietās un pārējie spēlētāji ir atstājuši ledus laukumu. Kad tas ir izdarīts, L1 ieņem pozīciju starp soliņiem neitrālajā zonā. Galvenjam tiesnesim jāpārliedzinās, ka visi ir gatavi soda metieniem un ka L1 ir pārvietojies no ledus centra uz savu pozīciju. Soda metiens sāksies pēc pie vārtiem esošā galvenā tiesneša svilpes signāla. Galvenajam tiesnesim būs galvenā atbildība, lai uzraudzītu soda metiena izpildītāju, kā arī vārtsargu un ripu, kas šķērso vārtu līniju.

Tikai galvenais tiesnesis drīkst dot oficiālos signālus par vārtu gūšanu vai noraidījumu, ja vārti nav gūti (līnietiesneši - ievietoja svilpi savā kabatā). Ir svarīgi, lai galvenais tiesnesis iesaistītu līnietiesnešus situācijās, kad rodas šaubas, bet lēmuma pieņemšana vienmēr ir galvenā tiesneša ziņā. Kad metiens ir izdarīts, L1 uzdevums ir kontrolēt spēlētājus un L2 uzdevums ir pārņemt ripu. Ja tas notiek spēles uzvaras metienu laikā, abi līnietiesneši pārmaiņus ir L1 un L2 (**ATTĒLS nr. 18**).



ATTĒLS nr. 18

---

### JŪSU ATSAUKSMES IR LAIPNI GAIDĪTAS

Lai sniegtu ierosinājumus, rakstiet uz e-pastu: [kriss.kupcus@ihf.lv](mailto:kriss.kupcus@ihf.lv)

## PIEZĪMES

[illegible]