IIHF SPĒLES TIESĀŠANAS PROCEDŪRU MANUĀLS

ČETRU TIESNEŠU SISTĒMĀ



IIHF

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

SATURS

1. IEVADS - 4 -

1.2. VĒSTURE - 4 -
1.3. ATŠĶIRĪBAS STARP TRĪS TIESNEŠU SISTĒMU UN ČETRU TIESNEŠU SISTĒMU - 4 -
1.4. ČETRU TIESNEŠU SISTĒMAS PRIEKŠROCĪBAS - 4 -
1.5. TERMINI - 4 -
1.6. GALVENAIS TIESNESIS - 5 -
1.7. LĪNIJTIESNESIS - 5 -
1.8. REALIZĀCIJA - 5 -
1.9. CITI PAPILDINĀJUMI - 6 -

2. IEMETIENI - 6 -

2.1.IEMETIENI - PAMATPOZĪCIJAS UN ATBILDĪBAS JOMAS - 6 -
2.2. CENTRA IEMETIENS - PERIODA SĀKUMS - GALVENAIS TIESNESIS - 6 -
2.3. CENTRA IEMETIENS - LĪNIJTIESNESIS - 8 -
2.4. GALA ZONU IEMETIENI - 11 -
2.5. NEITRĀLĀS ZONAS IEMETIENI - 12 -

3. PROCEDŪRAS UN ATBILDĪBAS JOMAS - 13 -

3.1. VISPĀRĪGAS VADLĪNIJAS - 13 -
3.2. TIESNEŠA KUSTĪBAS - IEEJOT GALA ZONĀ - 14 -
3.3.PIENĀKUMI GALA ZONĀ - 18 -
3.4. PROCEDŪRAS UN PASĀKUMI NEITRĀLAJĀ ZONĀ - 21 -
3.5. SPĒLES PĀREJA CAUR NEITRĀLO ZONU - 25 -
3.6. PROCEDŪRAS UN PIENĀKUMI SODA METIENU LAIKĀ - 28 -
3.7. PROCEDŪRA UN ATBILDĪBAS JOMAS PĀRMETIENU LAIKĀ - 30 -

4. PROCEDŪRA SPĒLES PĀRTRAUKUMU LAIKĀ - 32 -

4.1 SODU FIKSĒŠANA - 32 -
4.2 PROCEDŪRA PIEŠĶIROT PĀRKĀPUMUS - 32 -
4.3. PROCEDŪRA KONFLIKTA / CĪŅAS LAIKĀ - 33 -
4.4. MAIŅAS PROCEDŪRA SPĒLES PĀRTRAUKUMU BRĪŽOS - 33 -
4.5. PROCEDŪRA OFICIĀLAI SPĒLES MOMENTA VIDEO CAURSKATEI - 34 -

5. 2 GALVENIE TIESNEŠI UN 1 LĪNIJTIESNESIS - 35 -

5.1. KONTEKSTS - 35 -
5.2. IEMETIENA PROCEDŪRAS - 36 -
5.3. IEMETIENU PROCEDŪRAS GALA ZONĀ - 38 -
5.4. SODA METIENS / PĒC SPĒLES SODA METIENU SĒRIJA - 39 -
5.5. SPĒLĒTĀJU NOMAIŅAS PROCEDŪRA (ATSAUCE UZ IIHF HOKEJA SPĒLES NOTEIKUMU PUNKTU 82.2.) - 40 -
5.6. ZONAS - 41 -

5.7. PĀRMETIENS **- 41 -**

1. IEVADS

1.1. MĒRĶI UN UZDEVUMI

- Iegūt pamat zināšanas par tiesnešu darbu četru tiesnešu sistēmā.
- Noskaidrot dažādās atbildības jomas un uzdevumus četru tiesnešu sistēmā.
- Vienādot IIHF/LHF tiesnešu procedūras un mehāniku IIHF/LHF tiesnešu saimē.

1.2. VĒSTURE

- 1998.-1999. gada sezonā NHL (Nacionālā Hokeja Līga) sāka izmantot četru oficiālo tiesnešu sistēmu, katrai komandai aizvadot 20 mājas spēles, kuras tika aizvadītas pēc četru oficiālo tiesnešu sistēmas. 1999.-2000. gada sezonā, viņi šo sistēmu izmantoja 50 spēlēs katrai komandai, un 2000.-2001. gada sezonā tā tika pilnībā ieviesta līgā.
- Starptautiskā līmenī četru tiesnešu sistēmu IIHF iepazīstināja kā daļu no 2008.gada pasaules čempionāta Kanādā un U20 elites turnīra Čehijā.

1.3. ATŠĶIRĪBAS STARP TRĪS TIESNEŠU SISTĒMU UN ČETRU TIESNEŠU SISTĒMU

- Tiesnesim būs iespēja biežāk redzēt spēli sev priekšā, nevis sekot līdzi spēlei no aizmugures.
- Četru tiesnešu sistēmā slidošana atmuguriski tiek izmantota salīdzinoši daudz biežāk nekā salīdzinājumā ar trīs tiesnešu sistēmu. Galvenajam tiesnesim ir lielāka vajadzība pēc atmuguriskas slidošanas prasmēm un tehnikas, lai varētu pilnībā izmantot spēles potenciālu šajā sistēmā.
- Rada lielāku drošības sajūtu uz ledus spēlētājiem un tiesnešu komandai, jo atbildība par sodu izziņošanu ir sadalīta starp diviem galvenajiem tiesnešiem, nevis vienu.
- Saziņa ar komandām un spēlētāju soliņiem būs citāda un optimizētāka, izmantojot šīs procedūras mehāniku.
- Līnijtiesnešu pamatdarbs nedaudz atšķirsies no trīs tiesnešu sistēmas, kā arī uzmanība tiks pievērsta līnijtiesnešu darbībai un intensitātei.

1.4. ČETRU TIESNEŠU SISTĒMAS PRIEKŠROCĪBAS

- Kopumā pārklāj lielāku ledus virsmas kā tiesnešu komanda.
- Skaidrāk noteiktas atbildības jomas, kas padara skaidrāku katra atsevišķa spēles tiesneša galveno darbības jomu.
- Labāka redzamība situācijās, lai varētu veikt pareizus spriedumus.

1.5. TERMINI

- **GALVENAIS TIESNESIS =** ir sadalīts starp tiesnesi Nr. 1 (**R1**) un tiesnesi Nr. 2 (R2). **R1** sauc par primāro "galveno tiesnesi". Bieži vien tas ir spēļu zonai vistuvāk esošais tiesnesis. R2 tiek saukts par "aizmugurējo tiesnesi". Atbildīgs par zonu ārpus galvenās spēles zonas un atbalsta **R1**. Tekstā arī GT.
- **LT =** ir sadalīts arī līnijtiesnesis (**LT**) Nr. 1 (**L1**) un līnijtiesnesis (**LT**) Nr. 2 (L2). L1 pieņem lēmumu par zonām un lēmumu par "skrējienu" pēc ripas aktīvā pārmetiena laikā. Atbalsta galvenos tiesnešus tuvējā zonā ap spēli/ ripu. L2 tur uzmanības zonu ap centra līniju - fiksē pārmetienus, atbalsta L1, pieņemot lēmumus par zonām.

Atbalstīt galvenos tiesnešus ar spēlētāju kontroli ārpus galvenās spēles zonas. Turpmāk līnijtiesneši tekstā tiks saukti par "**LT**" vai "L1 / L2''.

- **ATRAUTS NO SPĒLES=** Spēles tiesnesis ir nostādīts tādā pozīcijā, kur viņam nav labas redzamības uz viņa galveno atbildības zonu, vai atrodas pārāk tālu no spēles, kas samazina redzamību un mazina klātbūtni.
- **REDZAMĪBAS LĪNIJA =** Laukums un redzamības līnija, kas spēles tiesnesim ir attiecībā pret spēli un atbildības zonu. Šajā dokumentā precizēts ar aizsegtu redzamības līniju no spēles tiesneša "galvas".
- **NOTEIKTĀ ZILĀ LĪNIJA =** zilā līnija, par kuru **LT** ir atbildīgs lielākajā daļā spēles situāciju.
- **VCK =** Video caurskates konsultants.

1.6. GALVENAIS TIESNESIS

Galvenajam tiesnesim četru tiesnešu sistēmā vissvarīgākā ir abu galveno tiesnešu sadarbība uz ledus. Šajā sistēmā komandas darbs būs lielākais veiksmes faktors, uz kuru būs jātiecas, lai katra tiesneša darbs būtu perfekts. Tiesnesim ir jābūt mobilitātei, kas ir nepieciešama, lai iegūtu perfektu redzamības līniju, lai pārredzētu situāciju, kas notiek attiecīgajā atbildības zonā, un pārliecinātos, ka viņš / viņa "neskrien pakaļ spēlei". Tas izvirza augstas prasības tiesneša spēles izjūtai, hokeja IQ un spējai paredzēt, kur varētu rasties potenciālās situācijas.

Tas ir svarīgs līdzsvars starp abiem tiesnešiem, jo viņiem nekad nevajadzētu minēt vai piešķirt sodus, kurus viņi nav redzējuši, bet tajā pašā laikā ne tikai plūst līdzi spēlei un padarīt partneri par vienu no diviem tiesnešiem, kurš veic visu sodu piešķiršanu un darbu spēles laikā.

1.7. LĪNIJTIESNESIS

Četru tiesnešu sistēmā **LT** pamatdarbs nav pārāk atšķirīgs no trīs tiesnešu sistēmas. Joprojām svarīgākajai prioritātei ir jābūt tam, lai **LT** spēles laikā labi kontrolētu spēlētājus pār visu ledus laukumu un tajā pašā laikā nosegtu savas atbildības zonas. Šādā procedūru kombinācijā labs **LT** var arī labi atbalstīt galveno tiesnesi gan spēles laikā, gan spēles pārtraukumu brīžos. Lai to spētu izdarīt, no tiesneša hokeja IQ tiek prasīts, lai viņš spētu pareizi lasīt spēli un reaģēt uz to. Galvenā **LT** atbildības joma ir uzraudzīt procedūras un lēmumus saistībā ar pārmetieniem un zonām, un tie ir jāuzstāda par prioritāti katram LT pirms galvenā tiesneša atbalstīšanas.

1.8. REALIZĀCIJA

Hokeja spēles tiesāšana ir komandas darbs no pirmās ripas iemetiena līdz pat beigu svilpei. Ir svarīgi, lai visi četri uz ledus esošie tiesneši uzņemtos individuālu atbildību un strādātu spēli pēc iespējas labāk. Ļoti svarīgs aspekts ir tas, lai spēles tiesneši pēc iespējas labāk izmantotu savu hokeja IQ un spēles izjūtu, lai piemērotu šo rokasgrāmatu kopā ar oficiālajiem IIHF noteikumiem un to standartu ievērošanu, lai spēle tiktu apkalpota vislabākajā iespējamajā līmenī.

1.9. CITI PAPILDINĀJUMI

Tiesnešu darbs hokejā ir sarežģīts uzdevums. Nav iespējams izklāstīt visas situācijas, kas var notikt spēles laikā. Šī rokasgrāmata ir jāuztver kā pamata izklāsts, kas visiem tiesnešiem var kalpot kā sākumpunkts un kopīga karte, pēc kuras vadīties, risinot spēles problēmas, taču tajā nav visu atbilžu par katru iespējamo notikumu.

2. IEMETIENI

2.1.IEMETIENI - PAMATPOZĪCIJAS UN ATBILDĪBAS JOMAS

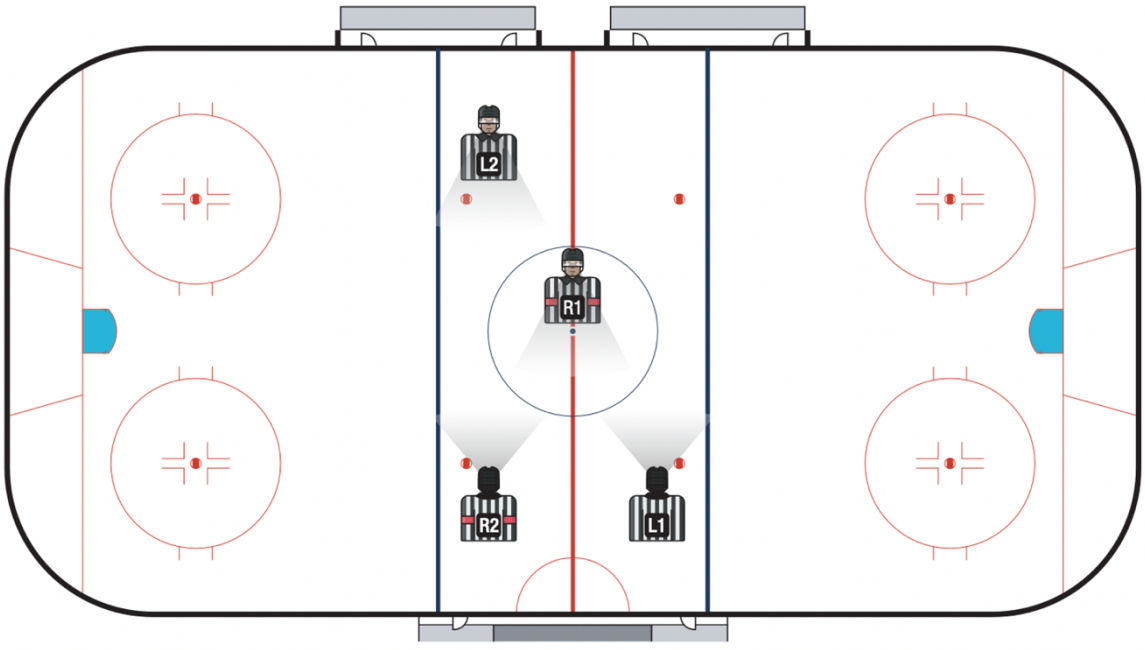
LT vadīs visus iemetienus ledus centrā, izņemot metienus centrā perioda sākumos pamatlaikā, šos iemetienus veiks galvenais tiesnesis. Papildlaika sākumā centra iemetienu veic **LT**.

Iemetienus ledus centrā drīkst veikt tikai šādos gadījumos. Perioda sākumos, pēc gūtiem vārtiem, priekšlaicīga vārtsarga maiņa (ja to paredz noteikumi) un kļūdaini fiksēts pārmetiens. Visās pārējās situācijās jāizmanto pareizais iemetiena punkts neitrālajā vai uzbrukuma/aizsardzības zonā.

2.2. CENTRA IEMETIENS - PERIODA SĀKUMS - GALVENAIS TIESNESIS

Pamat-izvietojums:

R1, kas veic iemetienu, ķermenim jābūt vērstam pret brigādes tiesnešu soliņu. R2 ieņem pozīciju starp centra ledus līniju un zilo līniju. L2 ieņem pozīciju uz tās pašas zilās līnijas, kurai **R2** ir vistuvāk, bet pretējā ledus pusē. L1 atrodas pa diagonāli no L2. (***2.20. attēls***).

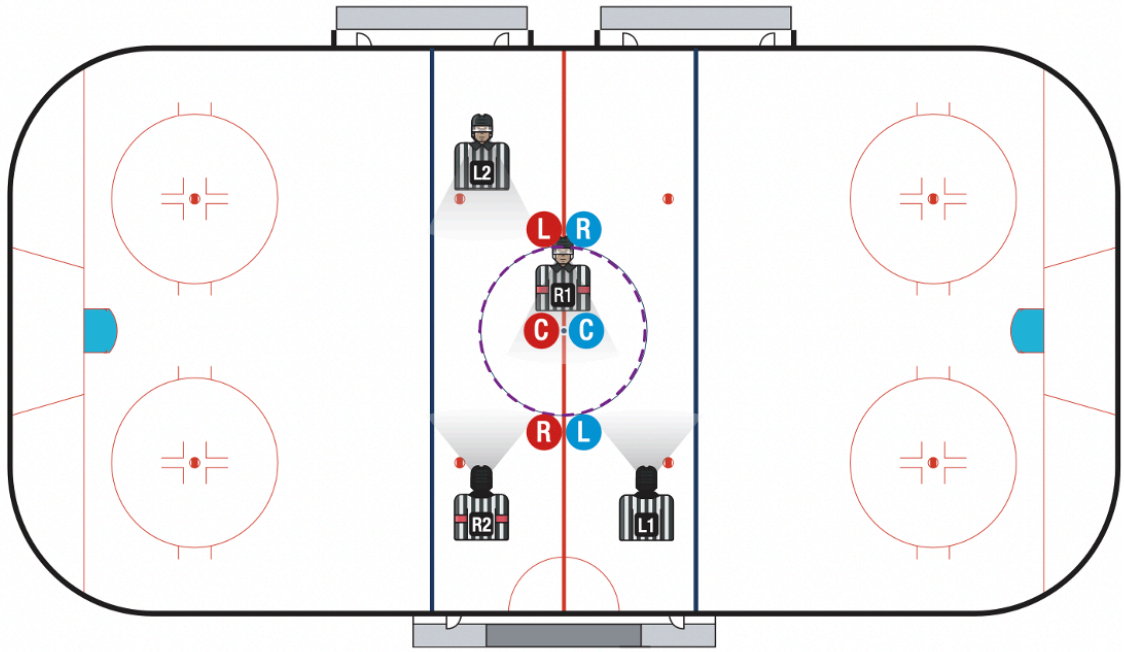


2.20. attēls

Šīs īpašās pamat-procedūras izmantošanas mērķis ir optimizēt redzamības līniju skaitu galvenajā zonā, kur var rasties fokusa situācijas. Tas ir svarīgi pat tad, ja spēles laikā šī

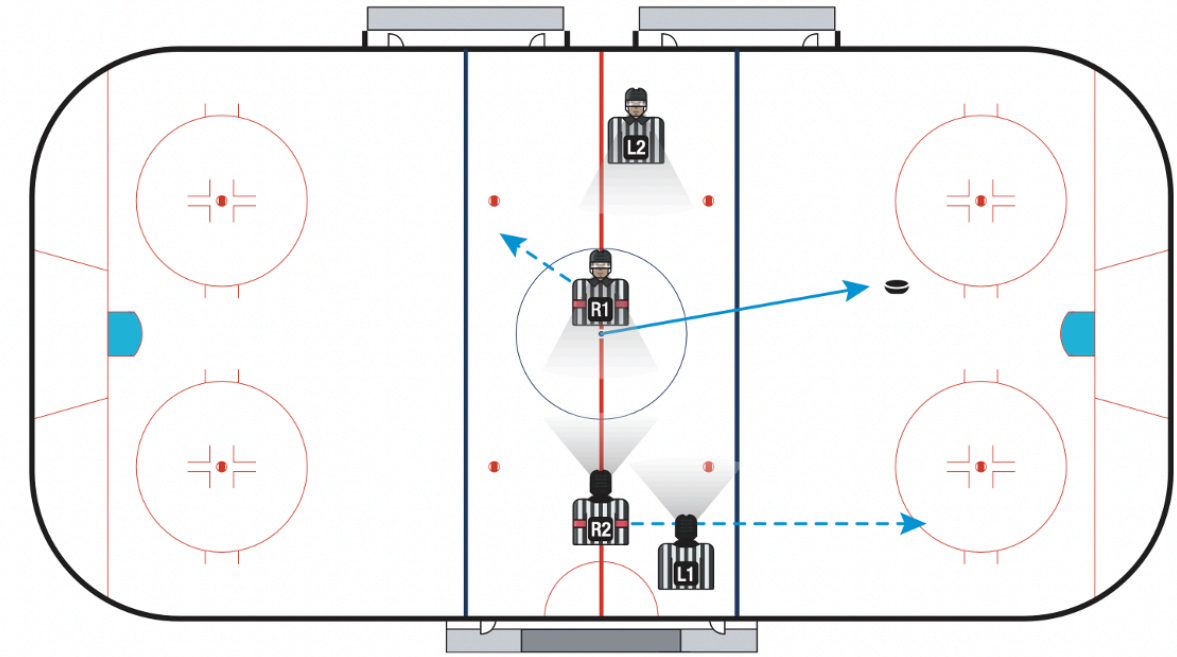
iemetiena situācija radīsies tikai trīs reizes. Un tie būs tikpat svarīgas kā jebkura citi iemetieni, lai uzstādītu un uzturētu labu standartu visā spēles laukumā.
R2 un L1 nevajadzētu novietot pie vienas un tās pašas zilās līnijas/iemetiena punkta, lai nezaudētu pozitīvo faktoru, ka arī šajā situācijā ir pēc iespējas vairāk redzamības līniju.

Atbildības jomas:
R2 kontrolē spēlētājus, kas atrodas aiz **R1** muguras, un spēlētājus, kuri piedalās iemetienā.
R1 kontrolē divus spēlētājus, kas piedalās iemetienā. L1 un L2 uzrauga malējos spēlētājus ārpus iemetiena apļa (***2.21. attēls***).



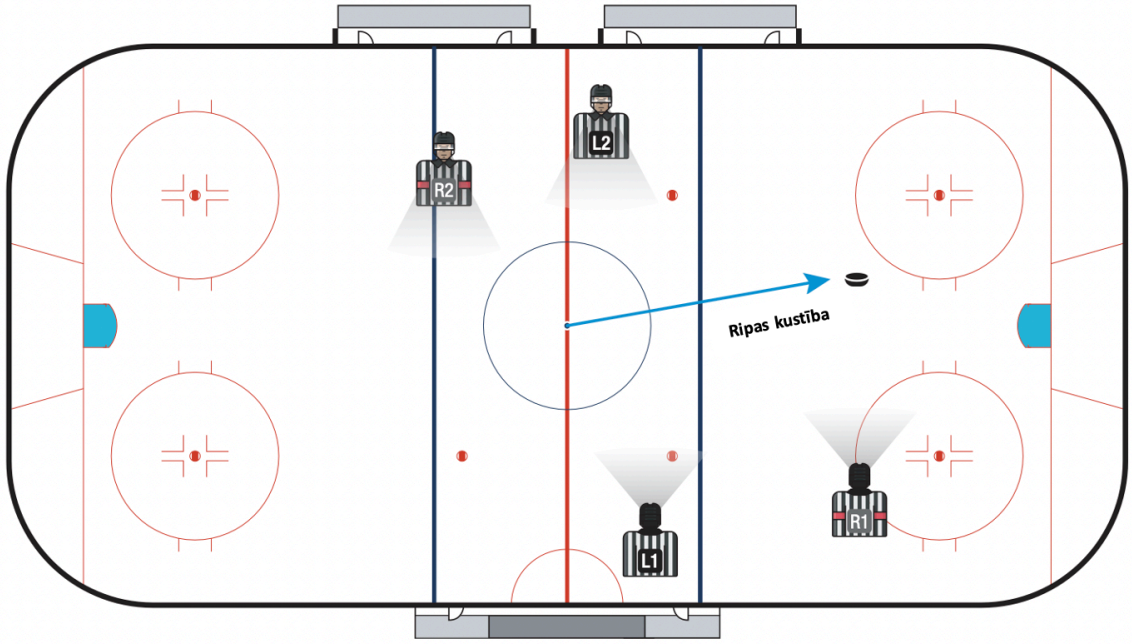
2.21. attēls

Procedūra:
R1 iemet ripu, paliek pozīcijā, lai kontrolētu spēlētājus un spēli pirms iziešanas no centra iemetiena apļa. **R1** slido uz pretējo ledus malu, no tās kur notiek spēle. **R2** seko līdzi spēlei uz to ledus pusi, kur tā virzās pēc iemetiena. Tas nozīmē, ka **R1** un **R2** šajā pārejā apmainīsies ar savām atbildības zonām. Pēc iemetiena L1 un L2 pārvietosies uz savu norādīto līniju, kas būs viņu uzmanības zona. Kā redzams šajā piemērā, L1 ieņems pozīciju, lai vērotu zonas pārkāpumu uz noteiktās zilās līnijas, bet L2 atbalstīs (***2.22. attēls***).



2.22. attēls

Visiem tiesnešiem ir jāapzinās, ka **R1** var tikt atrauts no spēles, izbraucot no iemetiena apļa, tāpēc ir svarīgi, lai LT atbalstītu komandu ledus nosegšanā visās situācijās. (***2.22-1 attēls***).



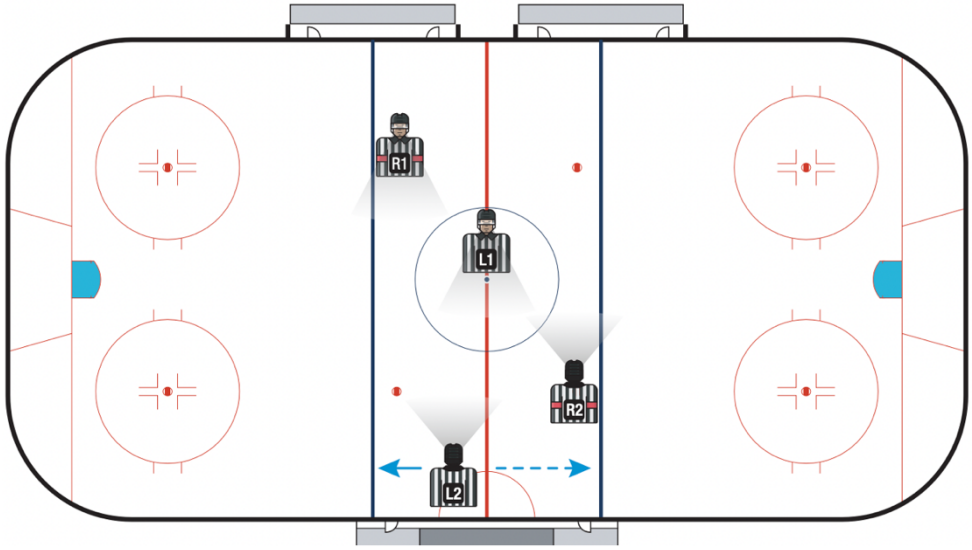
2.22-1 attēls

2.3. CENTRA IEMETIENS - LĪNIJTIESNESIS

Pamat-izvietojums:

Ja iemetiens tiek izpildīts pēc vārtu guvuma, **R1** ieņems vietu pie komandas, kas guvusi vārtus, spēlētāju soliņa. Ja iemetiens tiek veikts kādā no citām minētajām situācijām, tad **R1** izlemj, kurā pusē novietosies **R1**/**R2**, un L2 ieņem pozīciju attiecīgi no viņiem. **R1** un **R2** ieņems pozīciju pie iemetiena punktiem neitrālajā zonā, diagonāli viens no otra, lai optimizētu redzamības līnijas atbildības zonā. L1 ieņem pozīciju centra iemetiena punktā ar

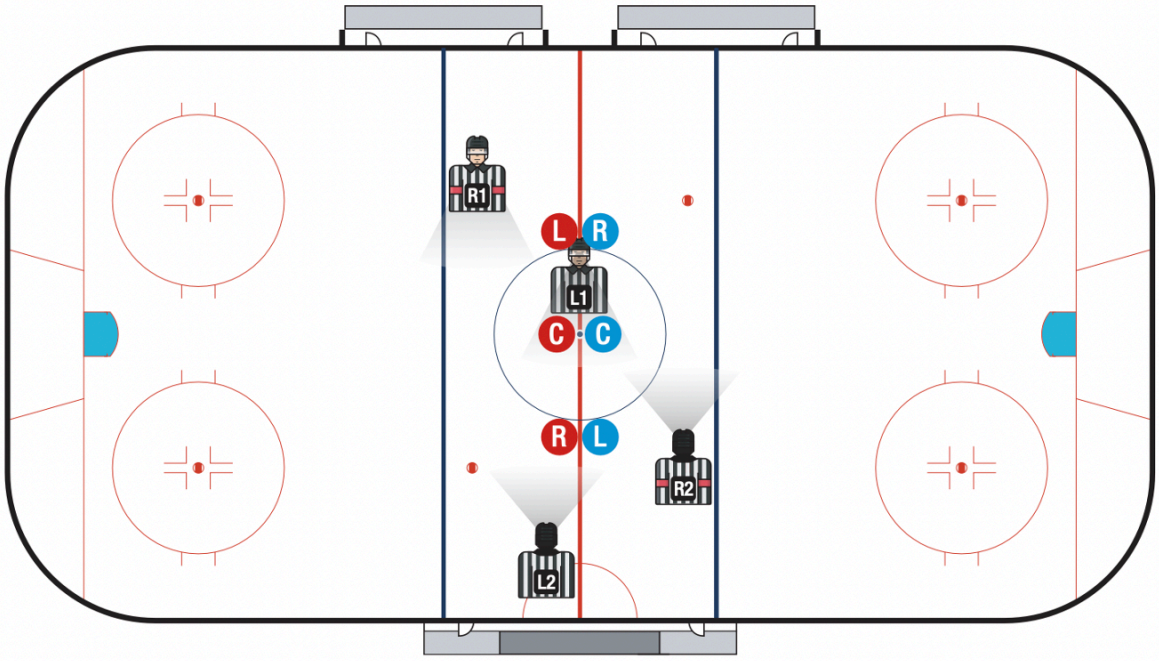
skatu vērstu pret brigādes tiesnešu soliņu un veic iemetienu. L2 ieņem pozīciju uz centra ledus sarkanās līnijas, lai varētu pārvietoties virzienā, kurā notiks spēle. Šis ir, lai palīdzētu L1 ieņemt pozīciju uz norādītās zilās līnijas. Kad abi LT atgriezīsies normālajās pozīcijās, tiks veikti attiecīgi pielāgojumi, lai nosegtu izraudzīto zilo līniju. (***2.30. attēls***).



2.30. attēls

Atbildības jomas:

R1 un **R2** kontrolē spēlētājus, kas atrodas ārpus iemetiena apļa, no diognālām perspektīvām, kā arī spēlētājus, kas piedalās iemetienā. R1 un R2 atbalstīs L1, lai nodrošinātu, ka spēlētāji ir pareizā pozīcijā pirms un iemetiena laikā. L1 ir atbildīgs par to, lai spēlētāji, kas piedalās iemetienā, ieņemtu savu pozīciju un lai viņi atrastos ārpus apļa. Pirms iemetiena L2 ir jāatbalsta ar spēlētāju kontroli gatavojoties iemetienam. (***2.31. attēls***).

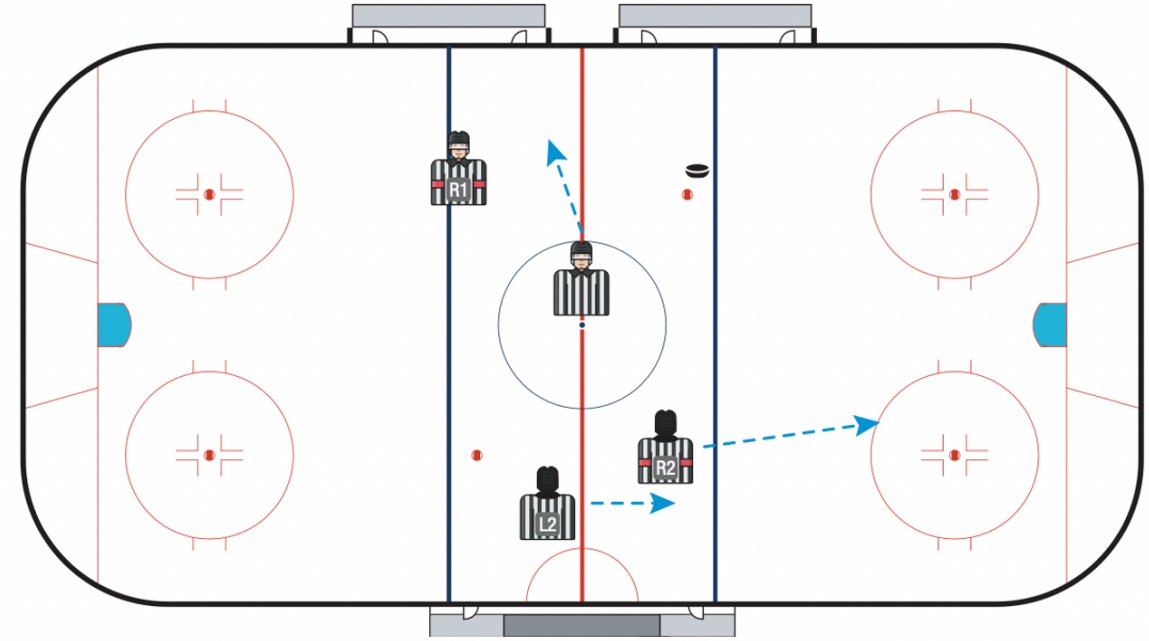


2.31. attēls

Veicot iemetienu pēc gūtiem vārtiem, par maiņas procedūru ir atbildīgs **R1**, kuram jāseko līdzi, vai video caurskates konsultants apstiprina vārtus, vai arī ja ir ieslēgta video pārbaudes gaisma, ja tā ir piemērota.

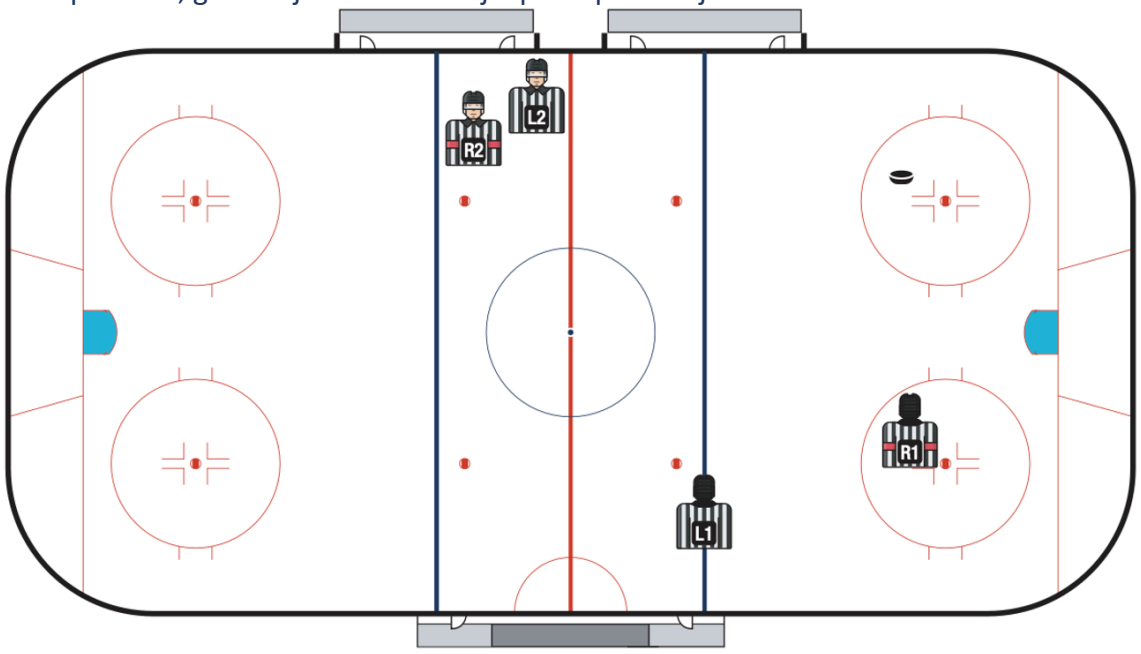
Procedūra:

L1 iemet ripu. L1 nekavējoties ieņem pozīciju ārpus centra iemetiena apļa un ieņem vietu ap izraudzīto fokusa zonu. L2 seko līdzi spēlei un saglabā diagonālu pozīciju ar L1, šī pozīcija ir izvēlēta, lai L2 varētu palīdzēt L1 nosegt paredzēto zilo līniju, kad tas ir nepieciešams. Kad abi LT ir atgriezušies normālās pozīcijās, tiek veikti pielāgojumi, lai saglabātu norādītās zilās līnijas. (***2.32. attēls*** un ***2.32.1. attēls***).



2.32. attēls

Atkarībā no spēles gaitas galvenajam tiesnesim jābūt gatavam palīdzēt pieņemt lēmumu par zonām, kad spēle šķērso zilo līniju. Ja galvenais tiesnesis ir pamanījis zonu, kuru līnijtiesnesis nevar pamanīt, galvenajam tiesnesim jāaptur spēle un jāfiksē zona.

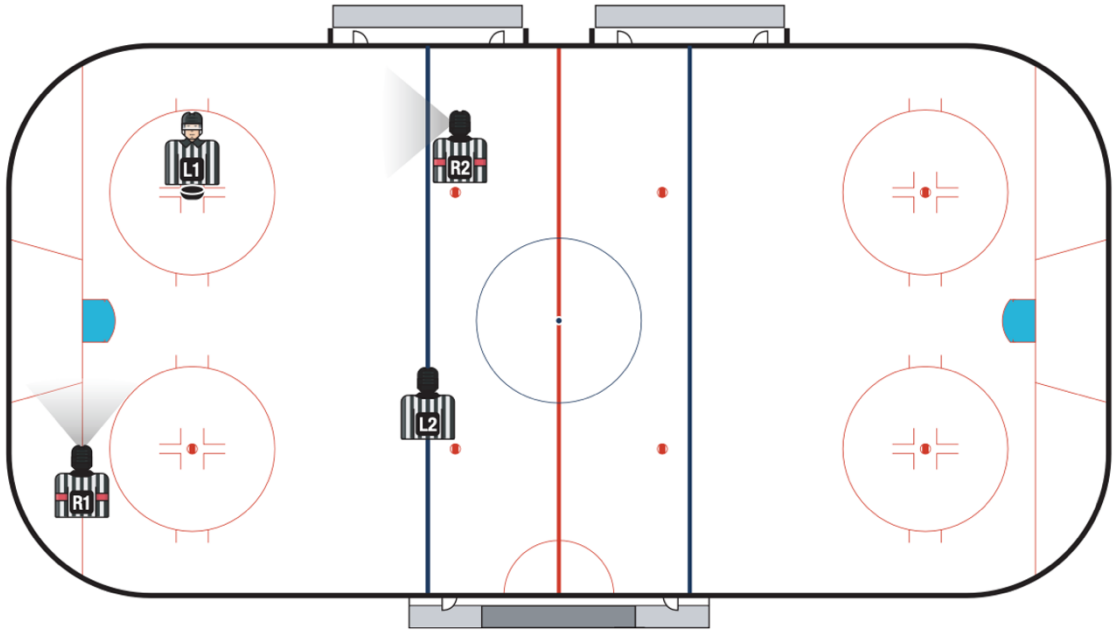


2.32.1. attēls

2.4. GALA ZONU IEMETIENI

Pamat-izvietojums:

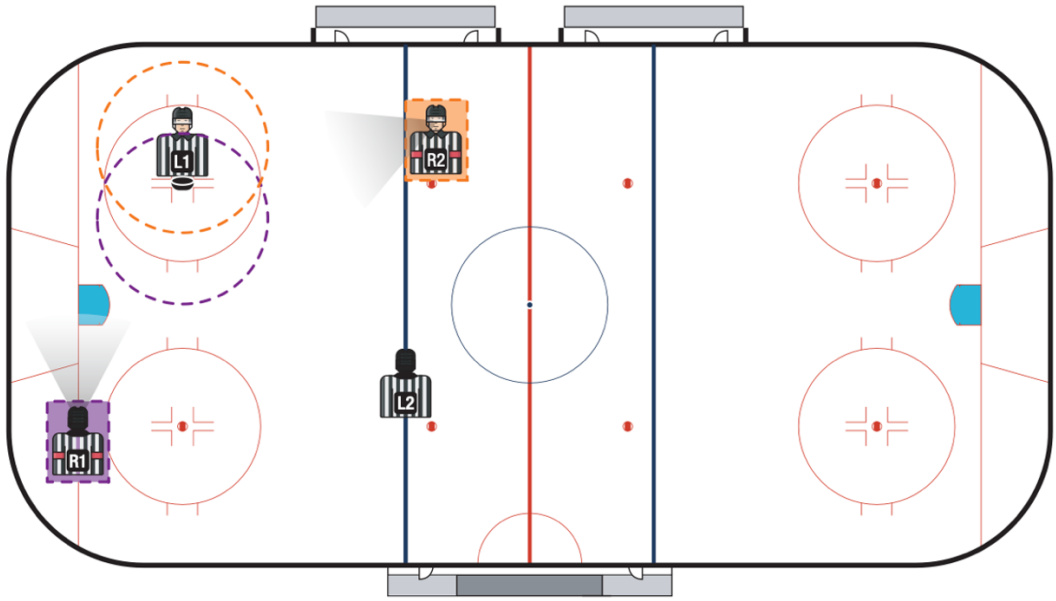
GT ir jāatrodas pretējās pusēs vienam no otra, gūstot diagonālas perspektīvas. **R1** jāieņem pozīciju augšā tuvumā pretējam iemetiena punktam, un **R2** - pretējā pusē diagonāli tieši ārpus zilās līnijas. Šīs pamat-pozīcijas jāieņem tā, lai katrai amatpersonai būtu optimāls leņķis ap viņu uzmanības zonām ap iemetieniem. L1 ieņems pozīciju pie iemetiena punkta un veiks iemetienu, bet L2 ieņems pozīciju pretējā pusē ārpus zilās līnijas tā, lai tiktu izveidota vislabākā iespējamā redzes līnija uz fokusa zonu ap iemetienu. (***2.40. attēls***).



2.40. attēls

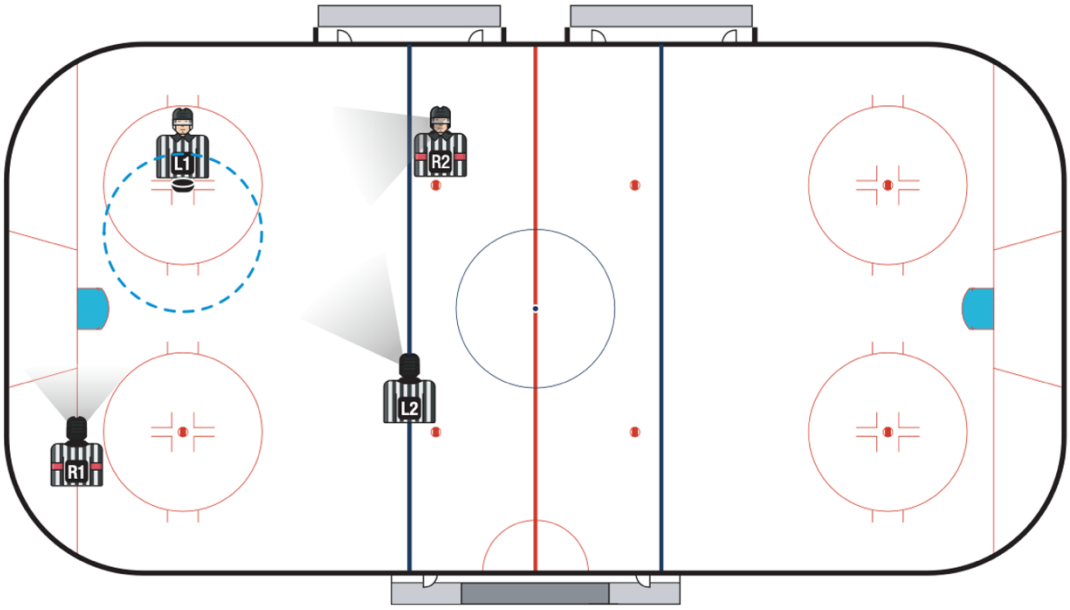
Atbildības jomas:

R1 uzrauga spēlētājus, kas atrodas L1 priekšā, un spēlētājus, kuri piedalās iemetienā. **R2** uzrauga spēlētājus aiz L1 muguras un arī spēlētājus, kas piedalās iemetienā. (***2.41. attēls***).



2.41. attēls

L1 ir galvenokārt atbildīgs iemetiena vadīšanu ar L2 palīdzību. L2 atbalstīs gan L1, gan **R2** ar spēlētāju uzraudzību aiz L1 muguras. Kad L1 ir veicis iemetienu, L1, ja iespējams, atbalstīs **R1** ar spēlētājiem tieši priekšā. (***2.42. attēls*)**.



2.42. attēls

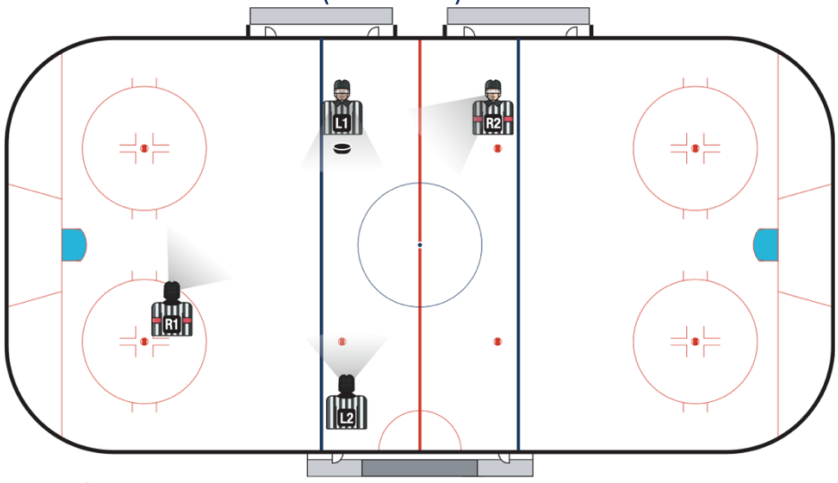
Procedūra:

L1 veic iemetienu. L1 nesteidzas prom , spēlētāju kontrole ir prioritizēta pirms izbraukšanas no apļa un jaunas pozīcijas ieņemšanas neitrālajā zonā. **R2** var izmantot pozīciju pie spēlētāju soliņiem saziņai, ja iespējams, **R2** primārais uzdevums citādi ir atbalstīt un palīdzēt iemetiena procedūrā.

2.5. NEITRĀLĀS ZONAS IEMETIENI

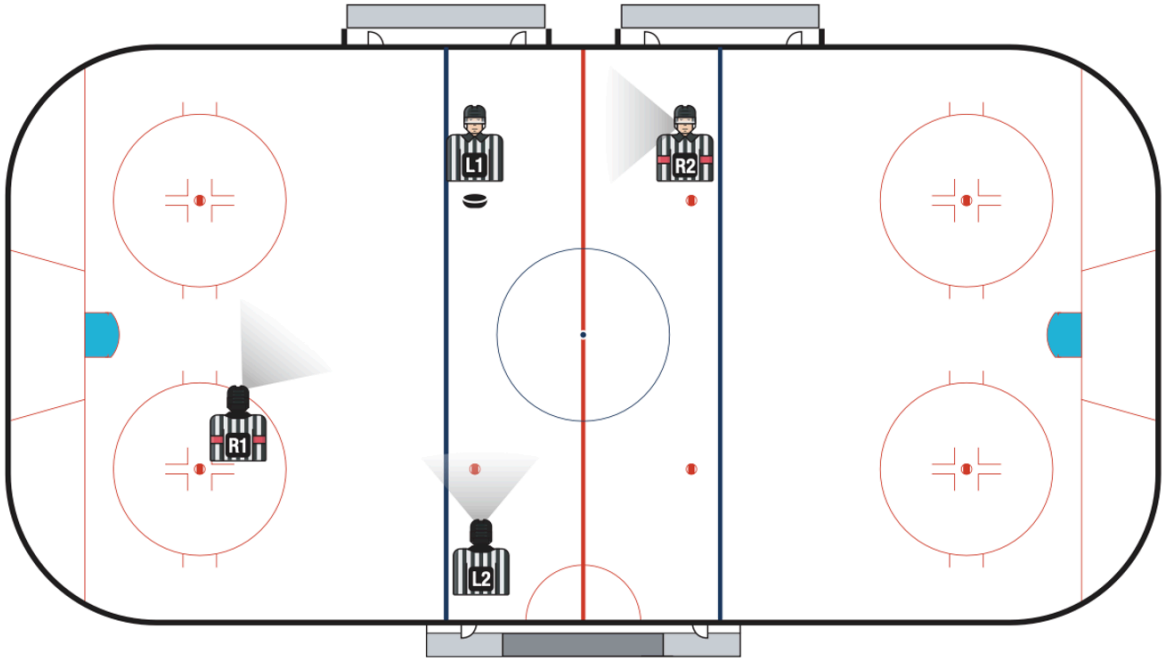
Pamat-izvietojums:

R1 ieņem pozīciju tuvu iemetiena apļa augšmalai, bet **R2** ieņem pozīciju pa diagonāli no **R1** un tuvu zilajai līnijai. L1 ieņem pozīciju iemetienam, bet L2 ieņem pozīciju taisni pretējā iemetiena punktā. Prioritāte, izvēloties pozīcijas, ir iegūt vislabāko redzamības līniju uz katra tiesneša atbildības zonu. (***2.50. attēls***).



2.50. attēls

Atbildības jomas:
R1 uzrauga spēlētājus, kas atrodas aiz L1 muguras, un R2 uzrauga spēlētājus, kas atrodas L1 priekšā, iemetienā. **R1** un **R2** dala atbildību par spēlētājiem, kas iesaistīti iemetiena izpildē. L1, kurš veic iemetienu ir atbildīgs par iemetienā tieši iesaistītajiem spēlētājiem un par to, lai viņi novietotu sevi atbilstošos attālumos no iemetiena punkta. L2 galvenokārt uzrauga malējos uzbrucējus L1 priekšā, kā arī zilo līniju, lai spriestu par zonas situācijām. *(**2.51. attēls**)*.



2.51. attēls

Procedūra:
Gan **R1**, gan **R2** jābūt gataviem ieņemt pozīciju attiecīgajā gala zonā atkarībā no spēles virziena. L2 jābūt gatavam sekot līdzi spēles kustībai un nosegt centra sarkano līniju, lai pieņemtu lēmumu par pārmetienu, kā arī nosegt otru zilo līniju. Kad LT var ieņemt atpakaļ savu iepriekš izvēlēto zilo līniju, parējās korekcijas tiek veiktas attiecīgi.

3. PROCEDŪRAS UN ATBILDĪBAS JOMAS

3.1. VISPĀRĪGAS VADLĪNIJAS

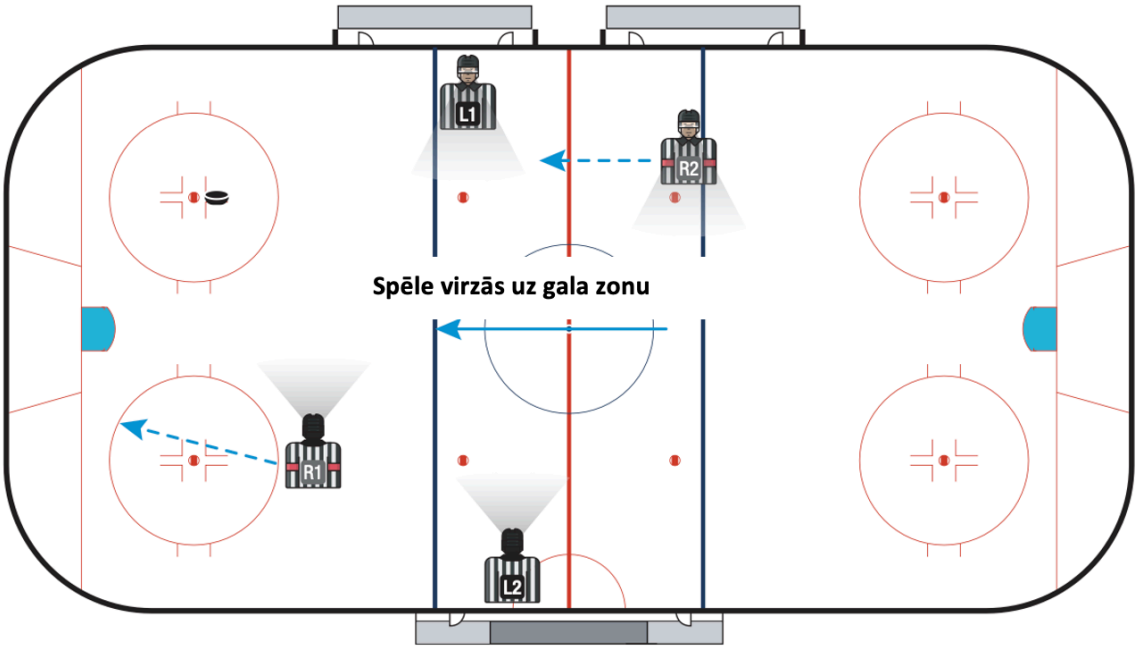
Tā kā hokejs ir sarežģīts sporta veids, spēļu laikā radīsies situācijas, kuras būs grūti aptvert vispārējās vadlīnijās. Ņemot to vērā, mēs kā tiesneši nevaram kontrolēt spēli, bet mums ir jābūt elastīgiem, lai pielāgotos spēlei un tās attīstībai. Katra spēles tiesneša pamatā jābūt centieniem un motivācijai uzturēt labu redzamības līniju un savas atbildības zonas aptveršanu. Pat tad, ja tas nozīmē, ka, lai to panāktu, nākas nedaudz atkāpties no vispārējām vadlīnijām.
Svarīgs ir teiciens, ka spēles oficiālais pārstāvis dodas uz spēli ar attieksmi "neskriet pakaļ spēli". To varētu attiecināt arī uz katra **tiesneša** centieniem, **meklējot** optimizētu redzamības līniju katrā no uzmanības zonām. Svarīgs līdzsvars ir nevis dzīties pakaļ distances mazināšanai, lai tikai paliktu tuvu spēlei, bet koncentrēties uz to, lai atrastu vislabākās

redzes līnijas pareizā pārkāpuma piešķiršanai. Tas prasa daudz no spēles tiesnešu Hokeja IQ un spēles izjūtas, lai spēles laikā varētu labi nolasīt situāciju un fokusa zonu attiecīgajā situācijā. Sekojot šiem piemēriem, var iegūt labu pamatu, lai spēles tiesneši varētu optimizēt savas kustības, meklējot labākos leņķus.

3.2. TIESNEŠA KUSTĪBAS - IEEJOT GALA ZONĀ

Kad spēle virzās uz beigu zonu, ir svarīgi, lai **R1** vienmēr sekotu līdzi spēlei un aktīvi slidotu atmuguriski, lai saglabātu labu distanci ar spēli un labu redzes līniju uz fokusa zonu. **R2** pielāgos savu pozīciju pēc tam, ņemot vērā kā **R1** izvēlēsies ieņemt jaunu pozīciju un kā attīstīsies spēle. **R2** nedrīkst apsteigt pēdējo uzbrūkošo spēlētāju, kad spēle virzās uz augšu pa ledu un uz beigu zonu, un tajā pašā laikā viņam jāsaglabā aktivitāti un ātrumu, lai atrastos pozīcijā, kurā viņam būtu vislabākā redzamības līnija uz fokusa zonu. Ir svarīgi atzīmēt, ka **R2** spēles laikā var nonākt lielā attālumā no galvenās spēles zonas, un būs nepieciešams labs atbalsts no LT, lai spēles laikā viņi nosegtu darbības zonas.
Šajā sadaļā **R1** var izmantot trīs dažādas pamat-pozīcijas. Tās jāizvēlas, ņemot vērā katru individuālo situāciju, un pozīcijas var būt nepieciešams mainīt un pielāgot.

1. Kad spēle notiek pretējā pusē no **R1** perspektīvas, **R1** vajadzētu slidot līdz pat vārtu līnijai, un **R2** sekot līdzi pa ledu ar nepieciešamo ātrumu, lai saglabātu labu redzamības līniju uz fokusa zonu. (***3.20. attēls*** un ***3.20-1. attēls***).

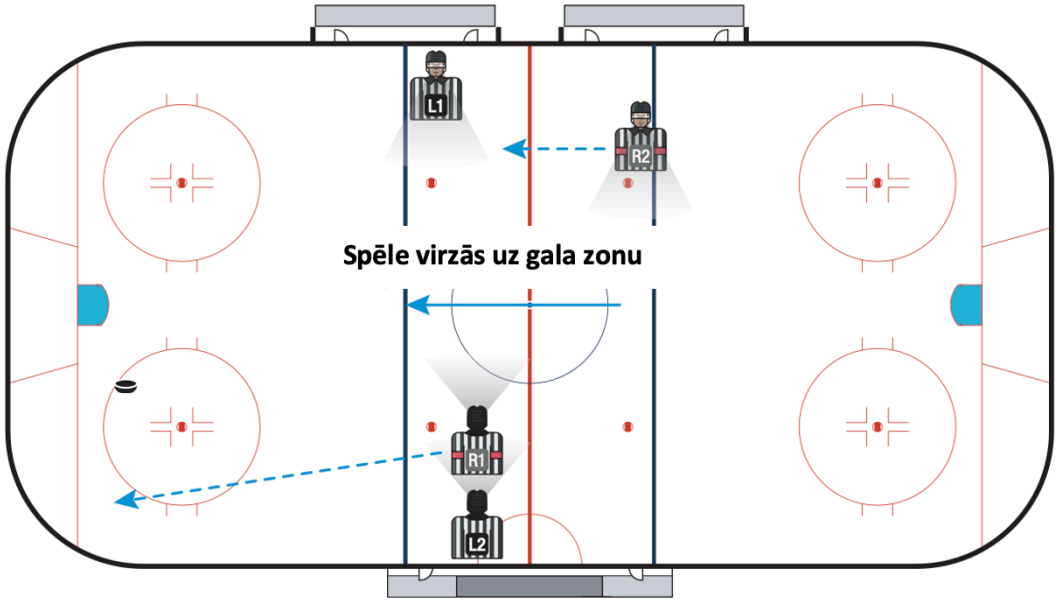


3.20. attēls

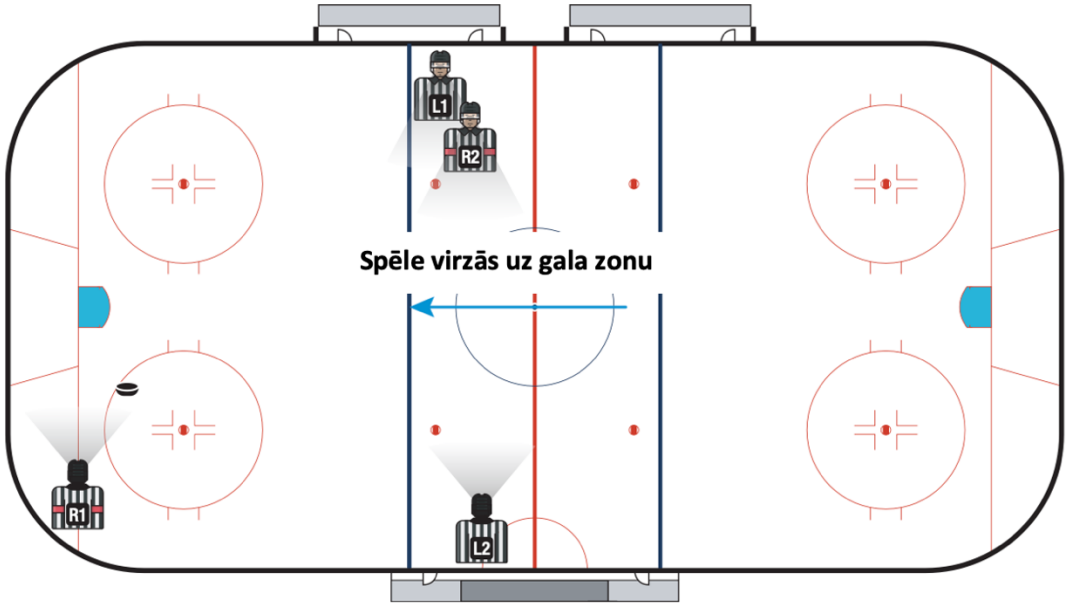


3.20-1. attēls

2. Ja spēle virzās lejup starp vārtiem un bortiem tajā pašā pusē, kurā atrodas **R1**, **R1** mērķis vienmēr ir censties tikt ārā laukuma stūra virzienā, nevis tikt iespiestam pie bortiem aiz vārtiem. Ja ir brīvs ceļš, **R1** vienmēr ar nepieciešamo kustību jāstrādā vārtu virzienā. (***3.21. attēls*** un ***3.21-1. attēls***).

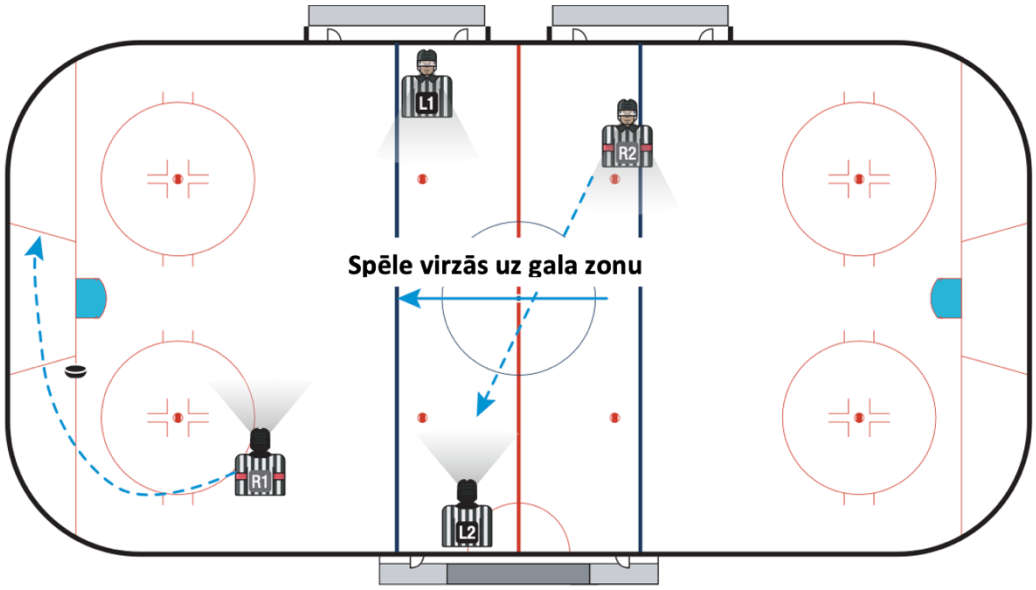


3.21. attēls



3.21-1. attēls

3. Ja spēle notiek tajā pašā pusē un spiež **R1** vārtu virzienā, brīdī kad spēle virzās uz stūri, ir svarīgi saglabāt spēli viņa priekšā un mainīt pozīciju aiz vārtiem uz pretējo gala zonas pusi. Pēc tam pozīcija jāieņem beigu zonā, kā minēts šeit pirmajā punktā, bet pretējā pusē. **R2** jāieņem pozīcija, kurā tas ir pieskaņots **R1** kustībai, un nepieciešamības pēc jāmaina puse. (***3.22. attēls*** un ***3.22-1. attēls***).



3.22. attēls



3.22-1. attēls

Spēlei virzoties uz beigu zonu, ir svarīgi, lai **R1** netiktu virzīts tālāk uz leju aiz vārtu līnijas. Ja **R1** tiek nospiests uz leju līdz bortu malai, ieteicams, lai viņš beigu zonā aiz vārtiem mainītu pusi. (***skatīt 3.22 attēlu***).

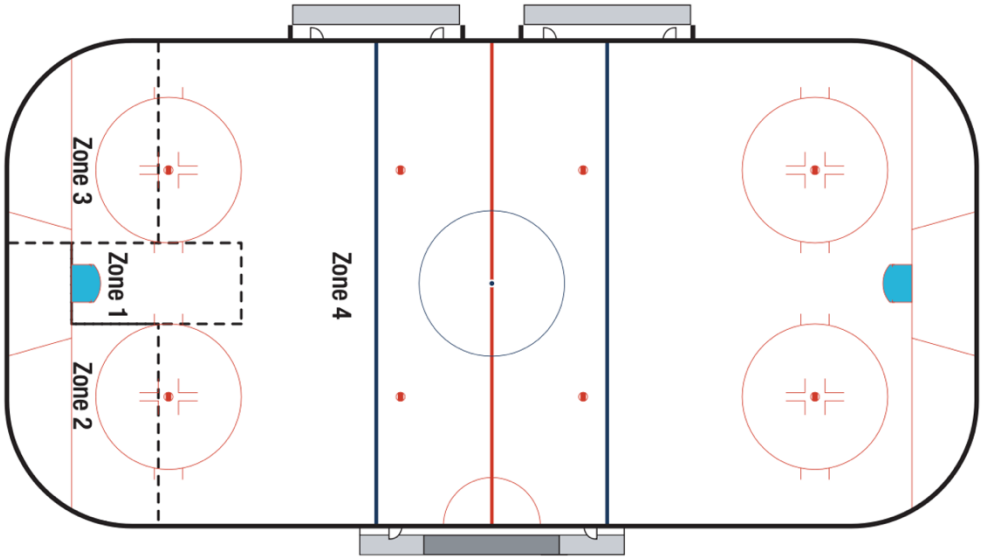
Bīstamība, pārvietojoties uz leju aiz vārtu līnijas, ir tāda, ka **R1** var tikt atrauts no skata līnijas, kad spēle virzās uz vārtiem, un **R1** var iestrēgt starp vārtiem, vārtsargu un spēlētājiem. Tad labāk, ja **R1** ieņem pozīciju augstāk gar bortiem un no turienes ar lielu aktivitāti un ātrumu virzās uz vārtiem. (***skatīt 3.21. attēlu***).

Kad spēle nonāk beigu zonā un **R1** atrodas ar spēli nākot virzienā pret viņu, tieši R1 ir galvenā uzmanības zona ap aktīvo spēles laukumu tādēļ **R1** izmanto aktīvu slidošanu, lai uzturētu labu redzamības līniju un aptvertu pēc iespējas lielāku ledus daļu. **R2** vajadzētu ieņemt pozīciju neitrālajā zonā, kur ir laba pozīcija, lai sniegtu atbalstu **R1** un spētu nosegt situācijas, kad spēlētāji ir novietoti augstu vārtu virzienā un pretējā vārtu pusē.

Ja ripa tiek iemesta gala zonā, **R1** ir atbildīgs par to, lai kontrolētu, vai vārtsargs nespēlē ripu ārpus ierobežotās zonas. Šī ir izšķiroša situācija, kurā komandai ir jāatbalsta **R1** pārējās ledus daļas nosegšanā, kad vārtsargs iziet spēlēt ripu.

3.3.PIENĀKUMI GALA ZONĀ

Lai izvairītos no tā, ka tiesneši novēro vienas un tās pašas situācijas, un lai samazinātu to, ka tiesneši zaudē kontroli pār savu uzmanības zonu, brīdī kad viņi maina pozīcijas, mēs esam sadalījuši beigu zonu. Beigu zona tiks sadalīta četrās atbildības zonās**: 1.zona (***turpmāk attēlos "ZONE 1"***), 2.zona (***turpmāk attēlos "ZONE 2"***), 3.zona (***turpmāk attēlos "ZONE 3"***), 4.zona (***turpmāk attēlos "ZONE 4"***).** (***3.30. attēls***).

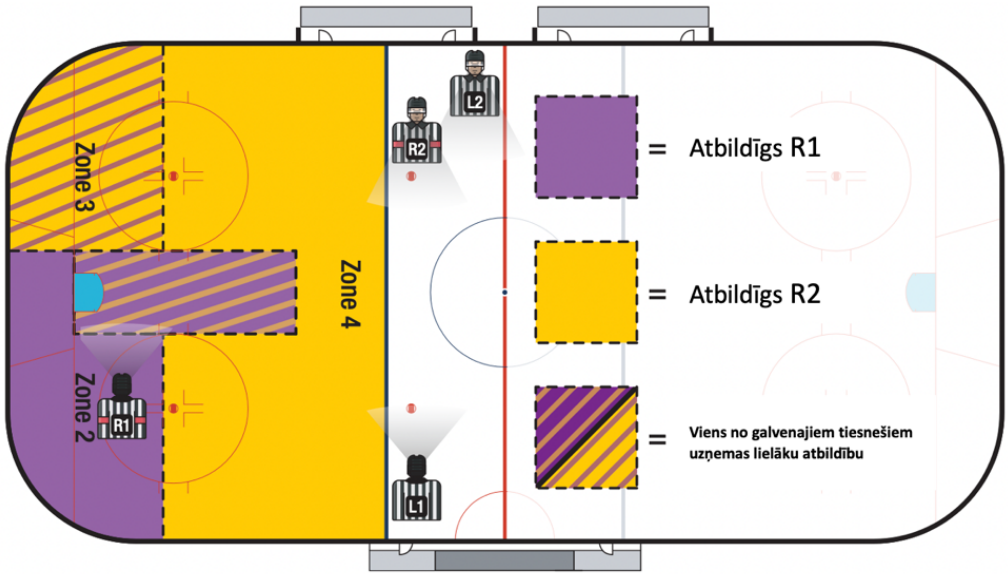


3.30. attēls

Ir svarīgi atzīmēt, ka visi tiesneši ir vienādi pilnvaroti un atbildīgi par ledus laukumu. Kad spēle virzās uz gala zonu, L1 vienmēr ir atbildīgs sekot līdzi ripai un spēlei. Tas ir svarīgi, lai varētu spriest par izraudzīto zilo līniju, kā arī lai atbalstītu **R1**. L2 prioritāri jāizvēlas zonas, kurās notiek tiešā spēles darbība, galvenokārt 1. un 4. zonā. Svarīgi, lai šajās situācijās LT nenokļūtu pārāk zemu redzamības līnijā.

Atbildības jomas:

1. **1. zona**: definēta kā vārtiem vistuvāk esošā zona, kurā ietilpst zona tieši virs vārtu aploces un kura tiek uzskatīta par galveno **R1** atbildības zonu spēles laikā. Ja galvenā spēles zona atrodas 2. zonā, ir svarīgi, lai **R2** kopā ar LT dalītu atbildību un atbalstītu lēmumu pieņemšanu 1. zonā. (***3.31. attēls***).



3.31. attēls

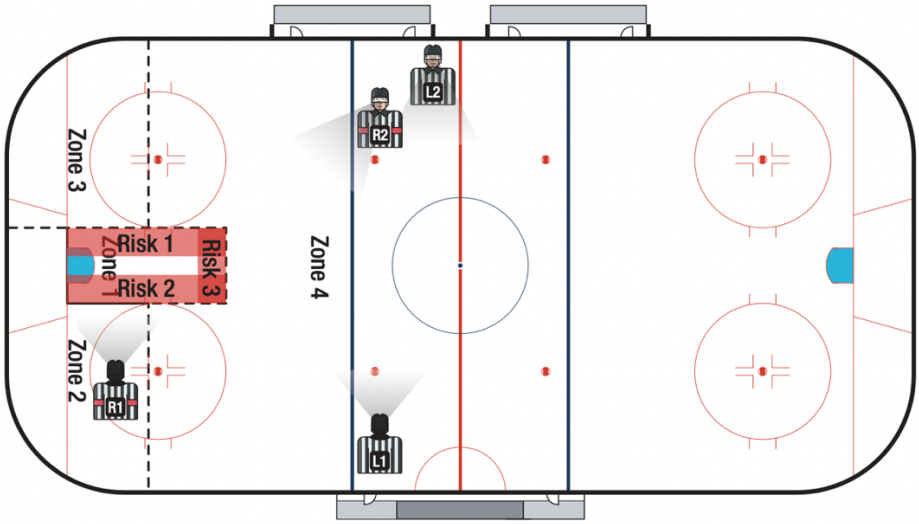
2. **2. zona:** atrodas no aizvārtiem un stiepjas līdz laukumam ap iemetiena apli un virzienā līdz bortiem. Šī zona vienmēr ir redzama no **R1** pozīcijas, un to uzskata par zonu, kurā **R1** ir atbildīgs par situāciju kontroli. (***skatīt 3.31. attēlu***).

3. **3. zona**: atrodas no aizvārtes un iemetiena apļa beigām virzienā uz vārtiem un stiepjas gar iemetiena punktu un uz apmalēm. Kad **R2** ir šis skats taisni uz leju no savas pozīcijas neitrālajā zonā, tā būs viņa galvenā atbildības zona Ja iespējams, **R1** var atbalstīt lēmumos. (***skatīt 3.31. attēlu***).

4. **4.zona**: zona, kas atrodas vistuvāk zilajai līnijai un tiek uzskatīta par **R2** atbildības zonu. **(*skatīt 3.31. attēlu*).**

1. zonas riska zonas:

- **Risks 1:** ir svarīgi, lai tad, kad spēle atrodas dziļi 1. zonā un **R1** aktīvi strādā ar šo situāciju, **R2** un līnijtiesneši būtu gatavi atbalstīt, uzraugot zonu prom no ripas, šajā zonā, kur **R1**, iespējams, nav pievērsta lielākā koncentrēšanās daļa. (***3.32. attēls***).



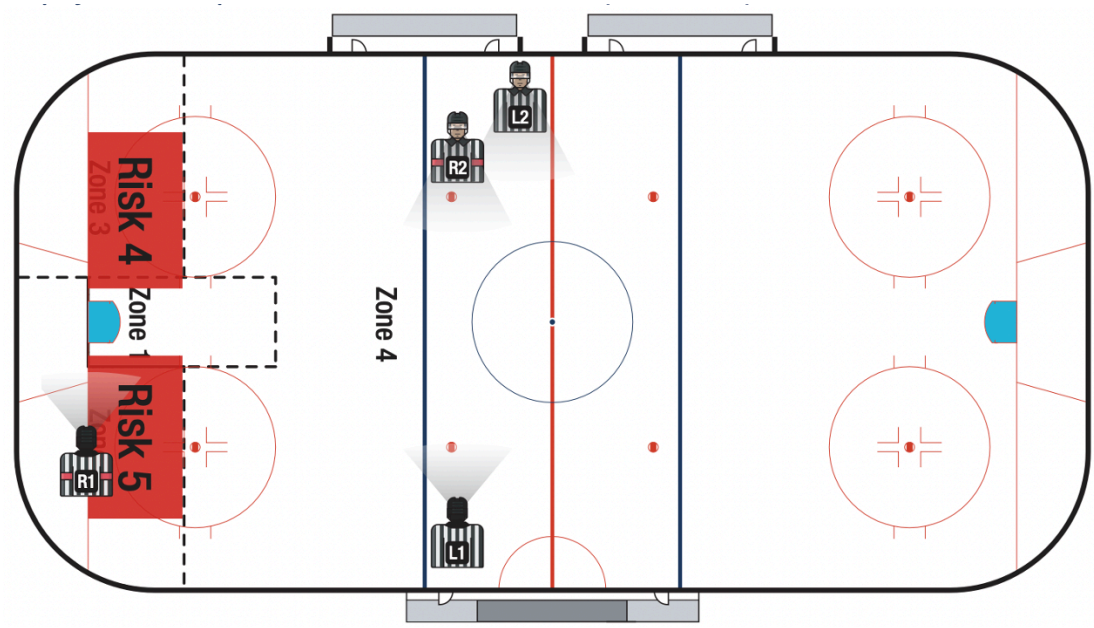
3.32. attēls

- **2. risks**: ja spēle notiek 1. zonā un situācijā, kas iepriekš minēta kā 1. risks. Tad zona prom no ripas tiek definēta kā puse, kurā neatrodas ripa, bet kurā joprojām ir spēlētāji, kas jāuzrauga. (***skatīt 3.32. attēlu***).

- **3. risks**: tiek definēts, ja spēle notiek dziļi 1. zonā un vārtu laukumā vai tā tuvumā. Šajā situācijā **R1** lielākā daļa uzmanības tiks pievērsta situācijai pie vārtiem, un riska zona atradīsies augstāk, virzienā uz iemetiena apļa "ūsiņām". Šo zonu būs svarīgi nosegt ar **R2** un līnijtiesnešu palīdzību, lai abi galvenie tiesneši izvairītos no koncentrēšanās tikai uz ripu un šauras zonas nosegšanas. (***skatīt 3.32. attēlu***).

2. zonas riska zonas:

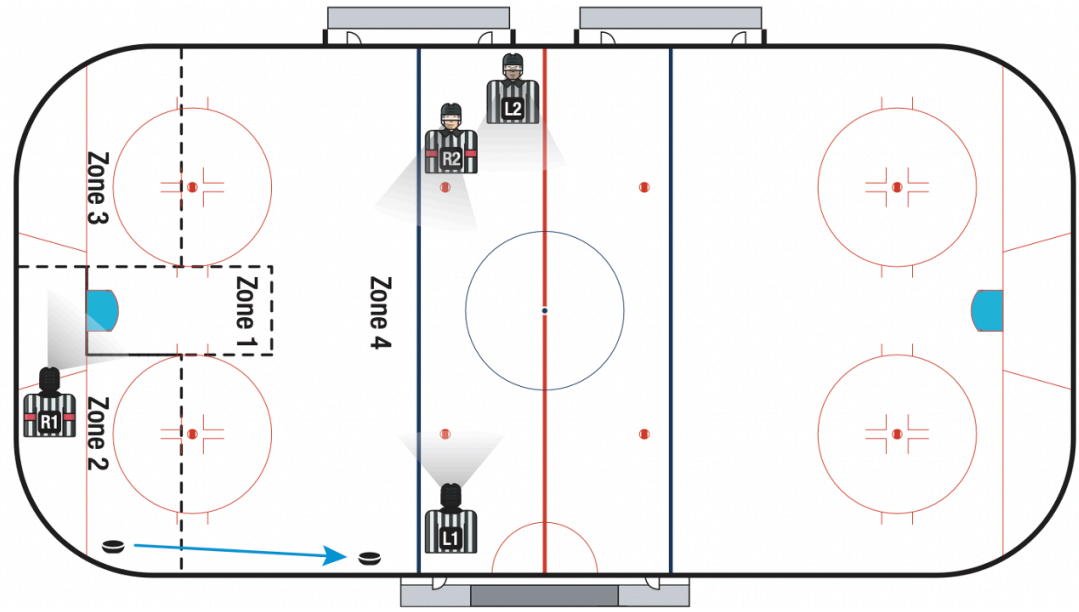
- Risks 4 un risks 5: ir svarīgi, lai tad, kad spēle atrodas dziļi 1. zonā un **R1** aktīvi strādā ar šo situāciju, **R2** un līnija būtu gatava atbalstīt, uzraugot zonu bez ripas, kur **R1**, iespējams, nav pievērsta lielākā uzmanība. (***3.33. attēls***).



3.33. attēls

- **Līnijtiesnesim:** jābūt lietas kursā par spēlētājiem, kas atrodas zonās, kurās nenotiek tiešā aktīvā spēle, lai palīdzētu galvenajiem tiesnešiem izdarīt pareizu pārkāpumu piešķiršanu. (***skatīt 3.33. attēlu***).

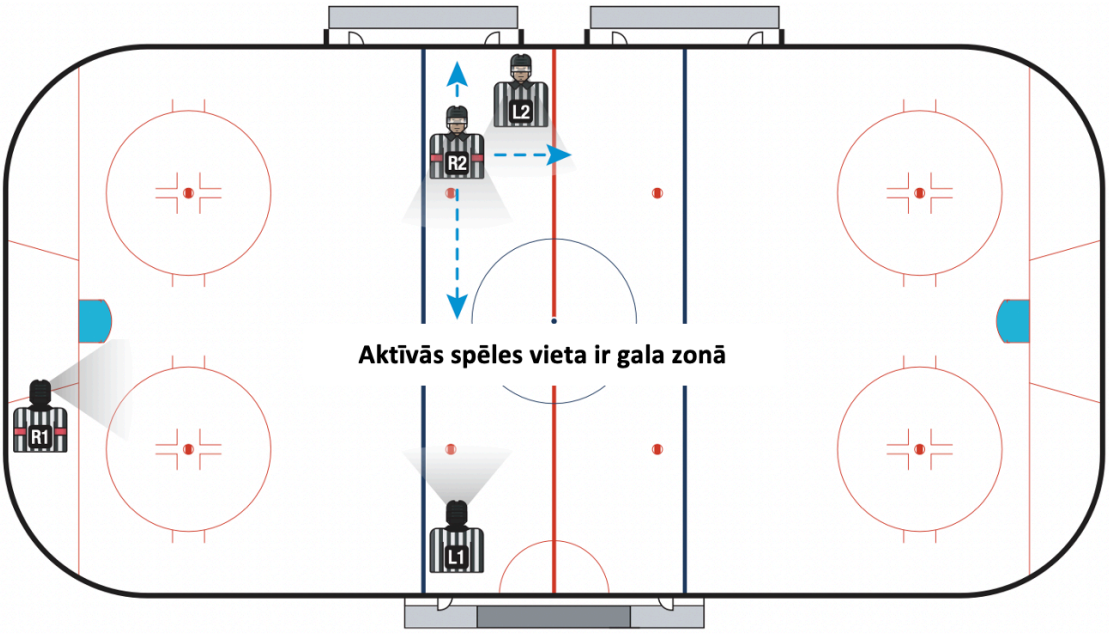
Lai optimizētu darbu, sadalot zonas starp galvenajiem tiesnešiem, ir svarīgi, lai abi zinātu, kā un kad atbildība tiek pārvietota starp tiesnešiem, kad notiek pāreja uz jaunu pozīciju vai spēle pāriet no vienas zonas uz otru. Iepriekš minētajā piemērā **R1** ir jānodod atbildība **R2**, kad spēle no 2. zonas pāriet 4. zonā. **R2** vajadzības gadījumā var pārvietoties uz ledus centra pusi, lai iegūtu optimālu redzamības līniju uz spēli un savu atbildības zonu. Visos šajos piemēros ir nepieciešams, lai galvenie tiesneši un LT nebūtu vienlaicīgi un vienā zonā koncentrējušies tikai uz ripu. (***3.34. attēls***).



3.34. attēls

3.4. PROCEDŪRAS UN PASĀKUMI NEITRĀLAJĀ ZONĀ

Kā minēts iepriekš šajā dokumentā, tiesnešiem vienmēr jācenšas atrast optimālu redzamības līniju uz katru no tiesnešu prioritārajām atbildības zonām, kas ir vissvarīgākais faktors, ieņemot un virzoties uz pozīciju uz ledus. Ir vēsturisks teiciens, ka **R2** ir jāatrodas nepārtrauktā kustībā, lai katrā dotajā situācijā būtu iespējams ieņemt labu pozīciju optimālai redzamības līnijai. Tā nav obligāta **R2** rīcība, katram tiesnesim ir jāatrod labākais veids, kā palikt aktīvai un nodrošināt labu pozīciju, lai būtu optimāla redzamības līnija. Neatkarīgi no tā, kā mēs pārvietojamies neitrālajā zonā, sākumpunktam vienmēr jābūt ap neitrālās zonas iemetiena vietu un jācenšas pārvietoties uz sāniem, ja spēle notiek dziļi beigu zonā, un vertikāli, ja spēle virzās ārā no beigu zonas. (***3.40. attēls***).



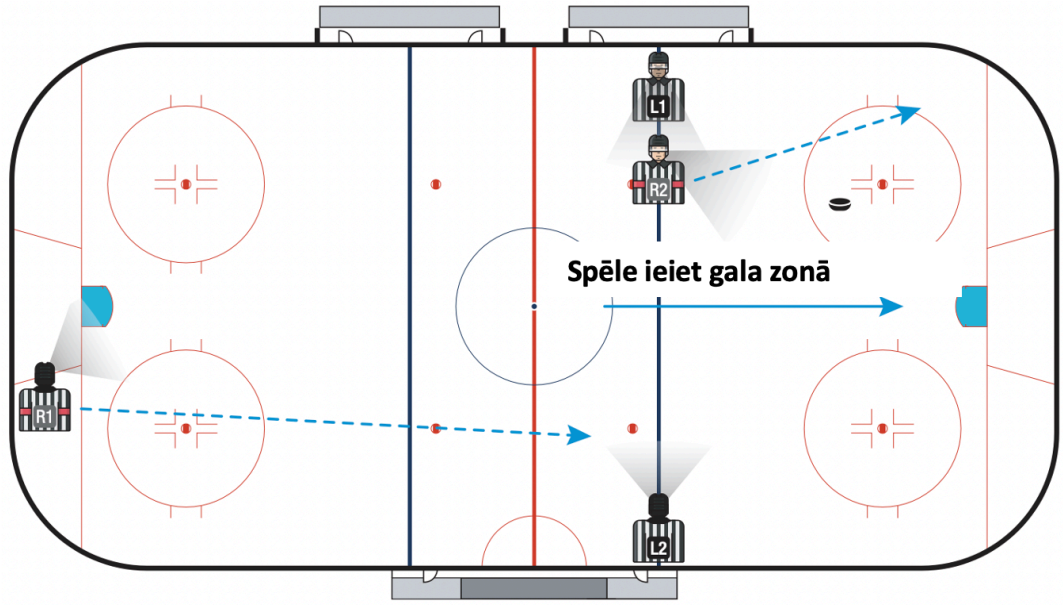
3.40. attēls

Ja spēle notiek beigu zonā un **R2** kopā ar L1 un L2 atrodas neitrālajā zonā , ir svarīgi atzīmēt, ka pamat-filozofija mehānika un atbildības zonas ir tādas pašas kā beigu zonā.

R2 ir aktīvi jādarbojas neitrālajā zonā, lai iegūtu optimālu redzamības līniju uz spēli. Aktīva pozīcija var būt arī stāvēšana uz vietas, kā arī aktīva slidošana ātrā tempā. Svarīgākais faktors neatkarīgi no tā ir, ka lēmums rada optimizētu redzes līniju. Svarīgi, lai **R2** vienmēr būtu gatavā pozīcijā un netraucētu spēlei pārvietoties no vienas zonas uz otru. Ieteicams, lai šī gatavības pozīcija sastāv no kāda ātruma un aktivitātes, jo tā atvieglos un paātrinās atkāpšanos un izkļūšanu no spēles, lai uzturētu optimizētu redzamības līniju savā atbildības zonā. Visās situācijās ir svarīgi, lai **R1**, pārejot no **R1** pozīcijas uz **R2** pozīciju, neatstātu nevienu spēlētāju sev aiz muguras ***(3.41**. un **3.42. attēls)**.*

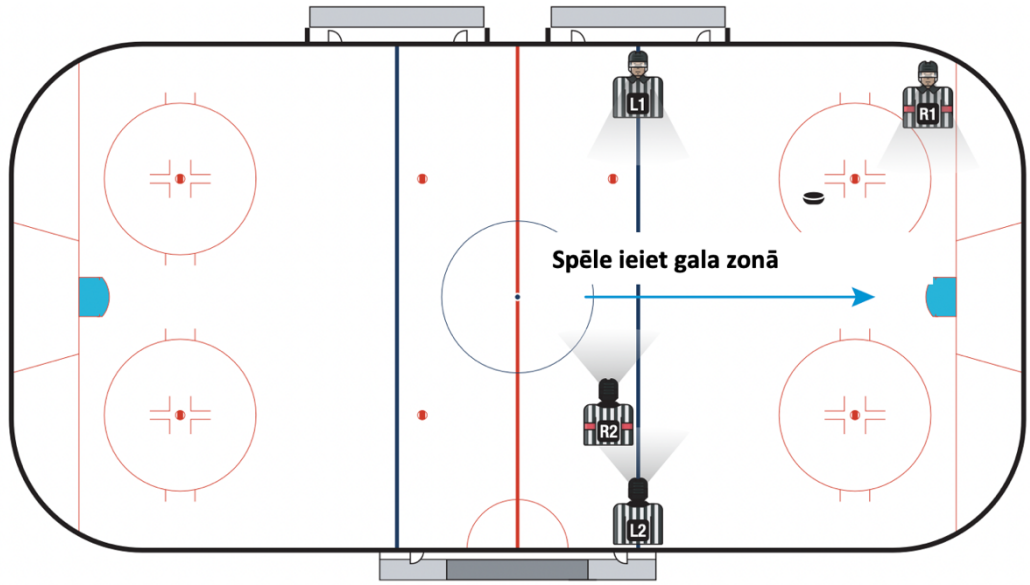


3.41.attēls



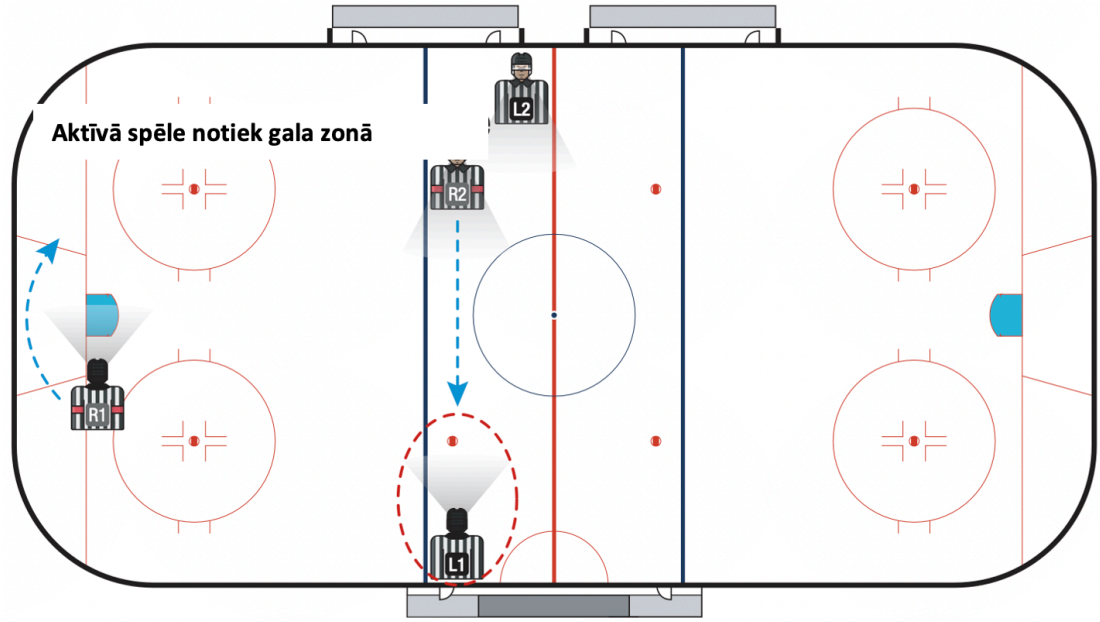
3.42. attēls

Kad spēle notiek gala zonā, L1 galvenā atbildība ir nosegt zilo līniju, un L2 ir tur, lai atbalstītu. Kad spēle iziet no gala zonas un notiek pāreja uz augšu pa ledu, ir svarīgi, lai L1 un L2 pārvietotos uz augšu pa ledu un saglabātu labu pārskatu par savām atbildības zonām, lai pieņemtu pareizos lēmumu. Tāpat kā **R2**, ir būtiski būt gatavam aktīvā pozīcijā un savlaicīgi reaģēt, kad spēle virzās no vienas zonas uz otru. (*skatīt **3.41, 3.42** un **3.42-1.** attēlus).*

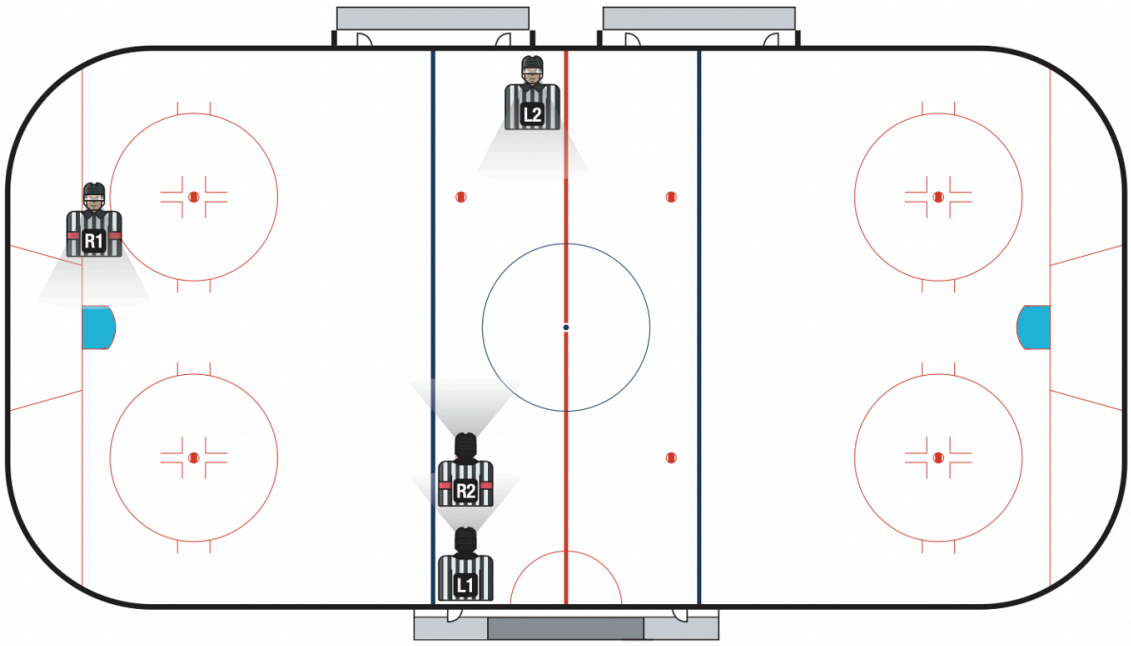


3.42-1. attēls

Dažās situācijās būs nepieciešams, lai **R1** mainītu malas gala zonā, tādējādi mainot pozīciju arī **R2** neitrālajā zonā, lai sekotu partnerim un uzturētu diagonālu pozīciju viens pret otru. Tas var radīt situācijas, kad **R2** un L1 atrodas vienā un tajā pašā pusē un dala dažas līdzīgas redzamības līnijas no dažādām pozīcijām. ***(3.43. attēls)***



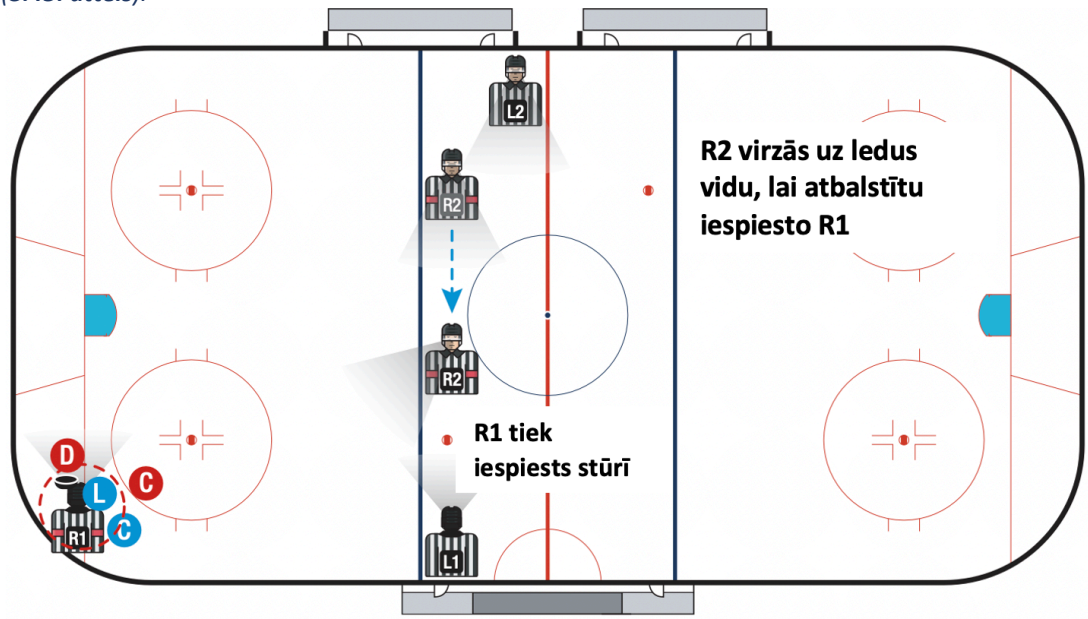
3.43. attēls



3.43.-1. attēls

Šajā gadījumā **R2** un L1 ir svarīgi komunicēt un pārliecināties, ka viņi neietekmē viens otra darbu un redzesloku attiecīgajā atbildības zonā. L1 nedrīkst atrasties pārāk tālu no borta un nonākt **R2** redzes joslā, un **R2** no otras puses nedrīkst traucēt L1 veikt pareizi fiksēt zonu. (*skatīt **3.43.-1. attēlu**).*

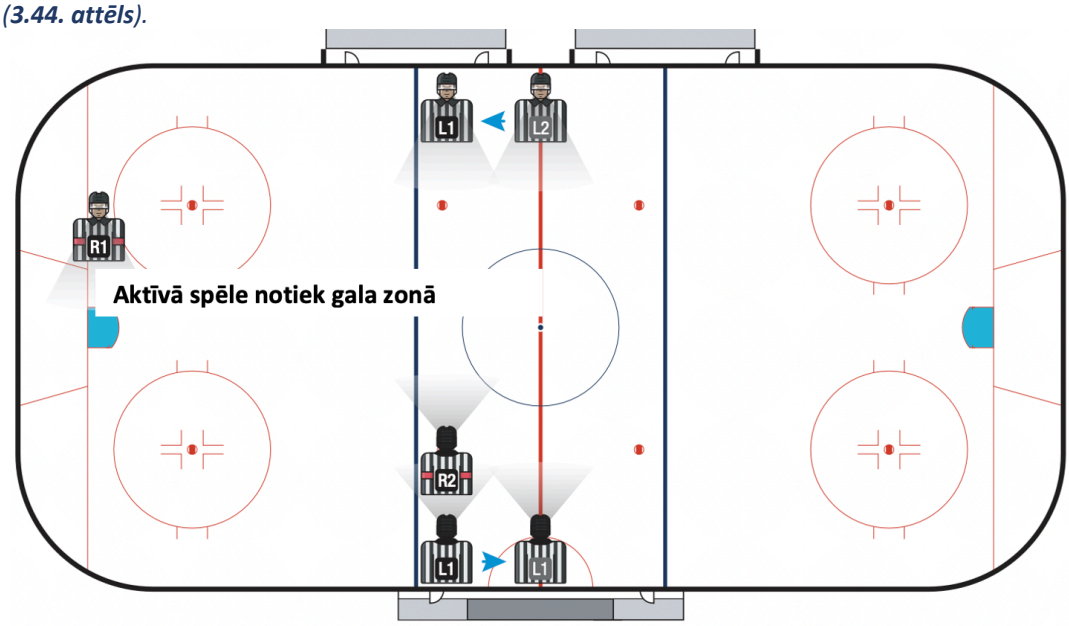
Ja **R1** slikti nolasa spēles attīstību, ir viegli nonākt atrautā pozīcijā, un pārējiem tiesnešiem ir jāpalīdz, lai nosegtu izlaistās redzes līnijas. Piemēram, ja **R1** tiek iestumts stūrī, **R2** ir jāmeklē cita pozīcija un redzes līnija uz ledus vidu, lai atbalstītu spēli vislabākajā veidā. ***(3.45. attēls)**.*



3.45. attēls

Ja L1 un L2 atrodas spiediena situācijā vai kāda iemesla dēļ ir nokļuvuši nepareizā pozīcijā, viņiem ir iespēja spēles laikā mainīt pozīcijas un atbildības zonas, tāpat kā galvenajiem tiesneši. Šādās situācijās ir svarīgi ievērot, ka vienmēr L1 ir tas, kurš ierosina šīs izmaiņas.

Tiklīdz L1 un L2 ir tāda iespēja, viņiem ir jāpārslēdzas atpakaļ uz savas norādītās zilās līnijas. *(**3.44. attēls**).*



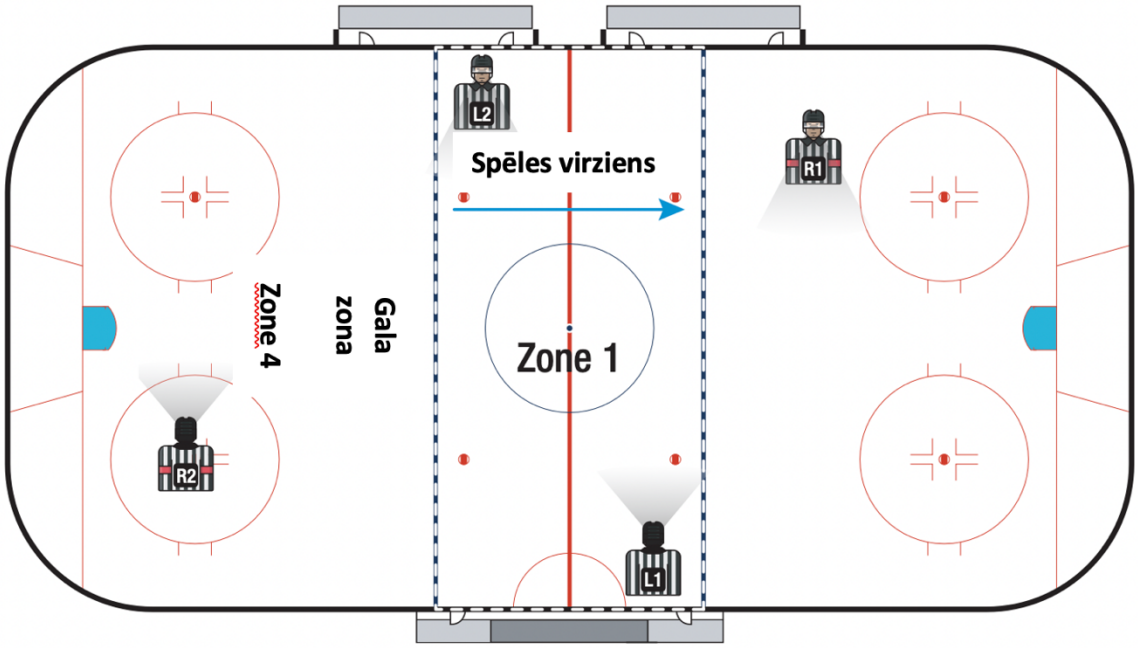
3.44. attēls

3.5. SPĒLES PĀREJA CAUR NEITRĀLO ZONU

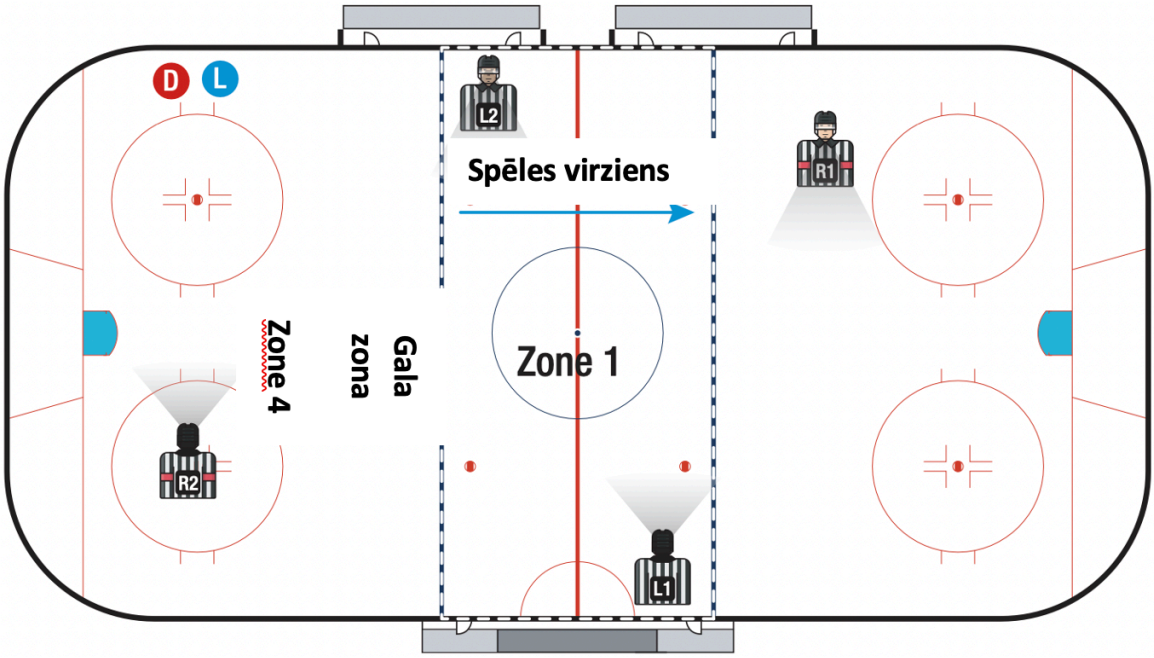
Brīdī, kad spēle virzās no gala zonas uz neitrālo zonu, notiek arī galvenās atbildības pāreja ap spēles zonu no **R1**, kas atrodas gala zonā, uz **R2**, kas atrodas neitrālajā zonā. Neitrālo zonu uzskata par vienu lielu zonu, kurā tiesnešu atbildība tiek sadalīta pēc darba trīs dažādās zonās, kas tiek uzskatītas par riskantām.

Atbildības jomas:

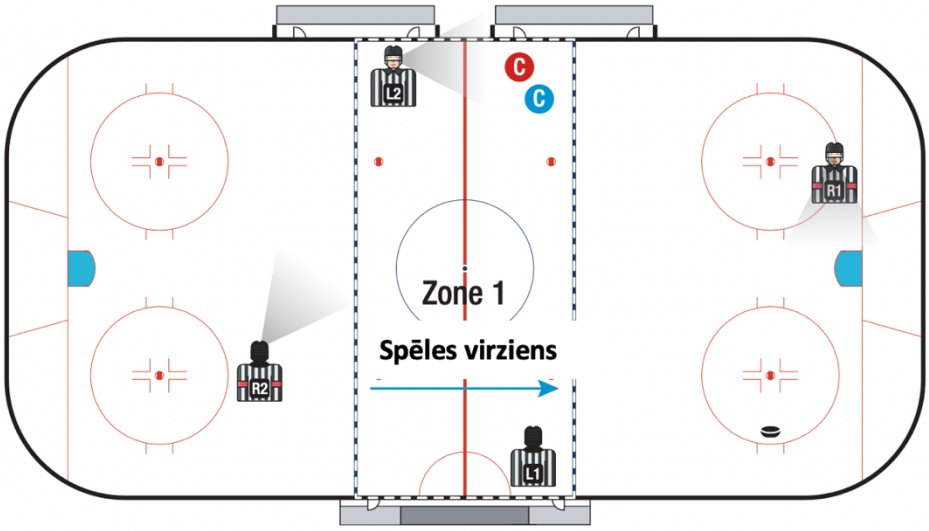
- **1. zona:** Tiesnesis, kurš pāriet no **R2** uz **R1**, pārņem galveno atbildību ap spēles zonu, kad spēle sasniedz 4. zonu gala zonā. **R1** aktīvi slido atmuguriski, lai saglabātu pozīciju un redzesloku, kurā spēle paliek viņam priekšā visā neitrālajā zonā (1. zona). **R2** šajā scenārijā pabeigs situācijas, kas, iespējams, joprojām notiek beigu zonā, kamēr spēle virzās uz augšu pa ledu. **R2** ir jākoncentrējas uz labu ātrumu un aktivitāti uz augšu pa ledu, lai atbalstītu **R1**, situācijā, kad gala zonā vairs nav neviena spēlētāja, ko uzraudzīt. Kad spēle pamet 1. zonu un virzās uz gala zonu, **R2** pienākums ir pabeigt situācijas 1. zonā, neitrālajā zonā. Tas attiecas arī uz novēlotām pārbaudēm, spēlētāju maiņām u. c. (***3.50.***, ***3.51.*** un ***3.52. attēls***).



3.50. attēls



3.51. attēls



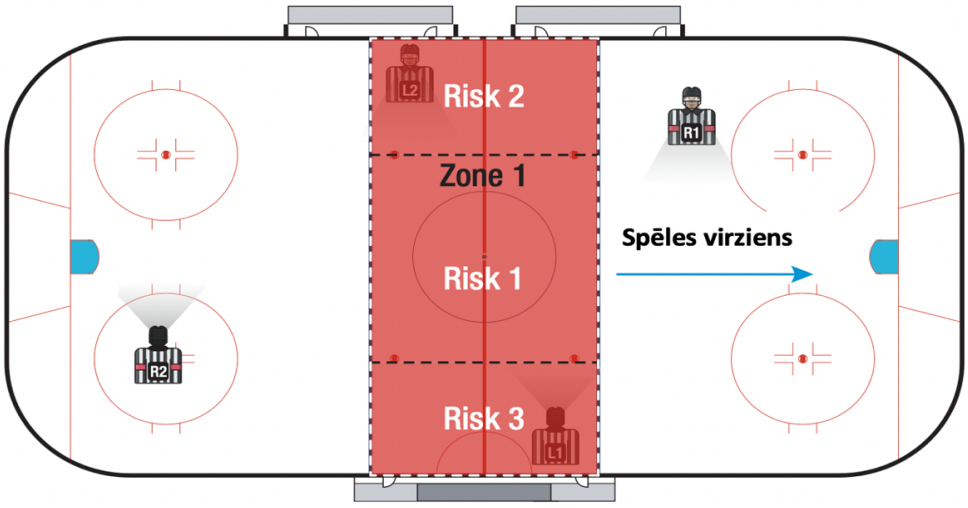
3.52. attēls

Ja spēle notiek neitrālajā zonā, ir svarīgi, lai pirms atbalsta sniegšanas galvenajiem tiesnešiem LT vispirms noteiktu prioritāti iespējamām situācijām, kas saistītas ar pārmetieniem un zonas stāvokļiem. L1 galvenā uzmanība tiks pievērsta lēmumiem, ko jāpieņem uz līnijās un kas ir ietverti noteikumos par zonā un pārmetieniem. L2 galvenā atbildības zona ir pie līnijām, bet liela atbildība ir arī atbalstīt galvenos tiesnešus spēlētāju kontrolē un lēmumu pieņemšanā attiecībā uz situācijām, kas nav tieši ap galveno spēles zonu. L2 darbosies kā **R2** neitrālajā zonā un dalīs atbildību par radušos situāciju uzraudzību un pabeigšanu.

Tā kā var gadīties, ka **R2** var tikt aizturēts gala zonā un attālums starp abiem tiesnešiem var būt liels, LT būs svarīga loma, atbalstot dažādu **notikumu fiksēšanu** un spriedumus, kas tiek pieņemti saistībā ar spēlētājiem ārpus galvenās spēles zonas. ***(skatīt 3.50., 3.51. un 3.52. attēlu).***

1. zonas riska zonas:

- **Risks 1:** Ja spēle notiek pa diagonāli 1. zonā, pastāv lielāks risks situācijām, kuras var apzīmēt kā nopietnus notikumus, piemēram, spēka paņēmiens galvā un kaklā u. tml. Šī ir tipiska situācija, kad visiem spēles tiesnešiem ir jāaptver ledus un situācija, lai atbalstītu **R1** ar pēc iespējas vairāk leņķiem, lai pieņemtu pareizu lēmumu. *(3.53. attēls)*



3.53. attēls

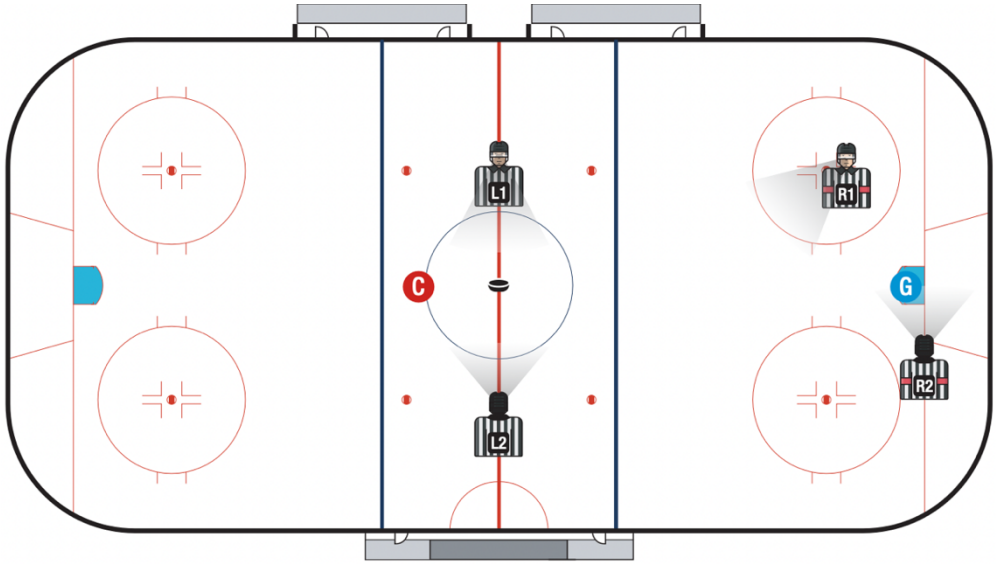
- Risks 2 un 3: gan 2., gan 3. riska zona atrodas zonā ap laukuma apmalēm, un pārkāpums, kas visbiežāk var būtiski ietekmēt spēli, ir novēlots un bīstams sitiens. Ir svarīgi, lai gan **R2**, gan L2 nebūtu pārāk koncentrēti uz ripu un vizuāli pārliecinātos, ka šīs situācijas tiek pabeigtas. *(skatīt 3.51, 3.52. un 3.53. attēlu).*

- Ņemiet vērā, ka 2. un 3. riska zonā ir iekļautas arī spēlētāju maiņas. LT ir kopā atbildīgi par spēlētāju maiņu uzraudzību spēles laikā, lai neviena no komandām neizdarītu pārkāpumus, un vajadzības gadījumā varētu atbalstīt **R2**. ***(skatīt 3.53. attēlu)***.

3.6. PROCEDŪRAS UN PIENĀKUMI SODA METIENU LAIKĀ

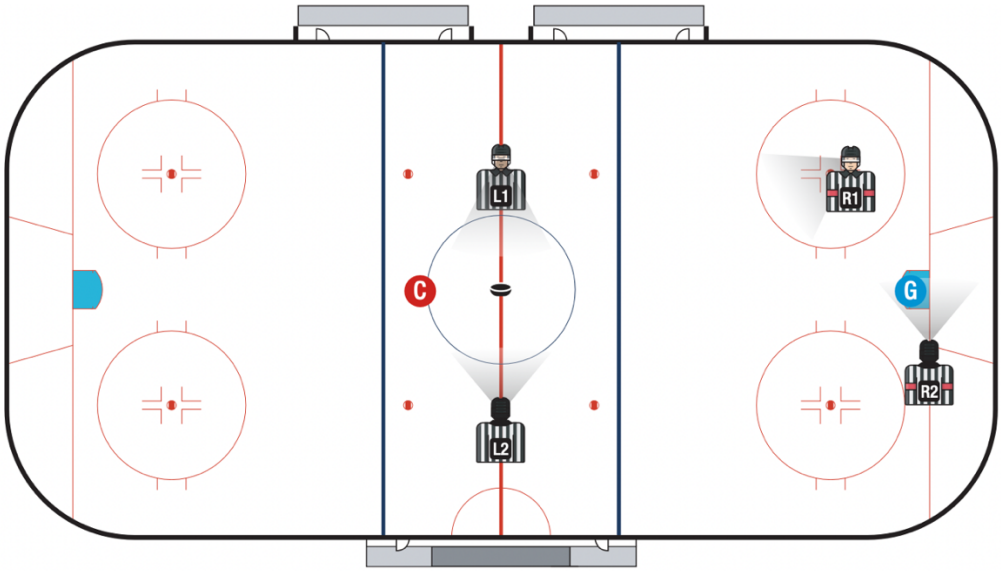
Tiesnesim, kurš aizkavē un aptur spēli, lai signalizētu par soda metienu, ir jāparāda arī signāls par pārkāpumu, kas izraisīja soda metienu, piemēram, sitiens ar nūju utt. Tiesnesis, kurš aptur spēli, automātiski kļūst par **R1** sekojošajā situācijā, bet otrs tiesnesis - par **R2**. Pēc spēles soda metienu sērijas procedūrā tiesneši pirms pirmā soda metiena izlems, kurš sāks kā **R1** un **R2**, un pēc katra metiena mainīsies.

R1 un **R2** izvietosies pretējās vārtu pusēs, kur **R1** ieņems pozīciju pie iemetiena punkta, bet **R2** - gar vārtu līniju, lai optimizētu leņķus metienam. L1 novietos ripu uz ledus centra punkta un stāvēs virs ripas, līdz visi dalībnieki būs gatavi metienam, visi spēles tiesneši būs savās vietās un pārējie spēlētāji būs atstājuši ledu. Kad tas ir izdarīts, L1, izmantojot slidošanu atmuguriski, ieņems pozīciju pie centra ledus iemetiena punkta neitrālajā zonā un sekos spēlētājam soda metiena izpildes laikā. L2 ieņems pozīciju pie brigādes tiesnešu soliņa un nostāsies vertikāli neitrālās zonas iemetienu punktiem. Šī pozīcija tiek ieņemta, lai labāk aptvertu spēlētāju soliņu soda metiena laikā. (***3.60. attēls***).



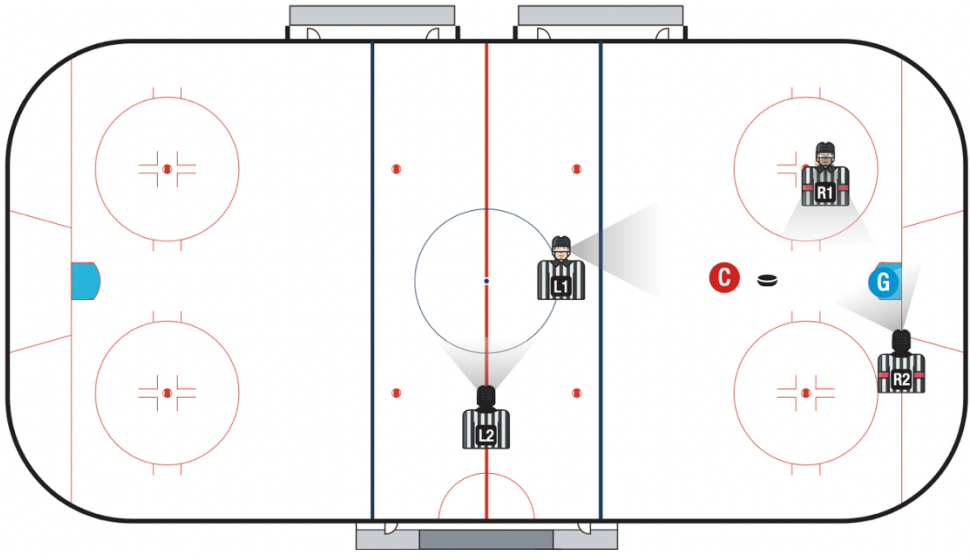
3.60. attēls

R1 ir atbildīgs par to, lai nodrošinātu, ka visi ir sagatavojušies soda metieniem un ka L1 ir pārvietojies no ledus centra, **R1** ar svilpi signalizēs, ka soda metieni var sākties. R1 galvenā atbildības joma būs uzraudzīt metiena izpildītāju, jo **R2** uzraudzīs vārtsargu ***(3.61. attēls)***.



3.61. attēls

L1 sekos līdzi metiena izpildītājam ar 4-5 metru attālumu tieši aiz viņa, koncentrējoties uz to, lai uzraudzītu, vai spēlētājs pārvietojas/spēlē ripu atpakaļ. L2 ir atbildīgs par spēlētāju soliņu apskati, lai konstatētu jebkādus pārkāpumus, kas saistīti ar metienu. **R2** ir tiesnesis, kura pienākums ir dot oficiālu signālu par vārtu gūšanu vai noraidījumu, ja vārti nav gūti. Ja situācijā tas ir nepieciešams, **R1** var papildināt **R2** pieņemto lēmumu un izdarīt noraidījuma vai gūtu vārtu signālu. Ja **R1** ir cits viedoklis nekā **R2** paziņotajam lēmumam, ir svarīgi to paziņot nekavējoties un īsā sarunā vienoties par galīgo lēmumu, tas ir arī tad, ja LT novēro kaut ko tādu, kas varētu mainīt tiesnešu pieņemto lēmumu. Galvenais šajā situācijā ir tas, ka abi galvenie tiesneši uzņemas un dalās atbildībā par lēmuma pieņemšanu, un sadarbība ir īpaši svarīga. *(**3.62. attēls**).*

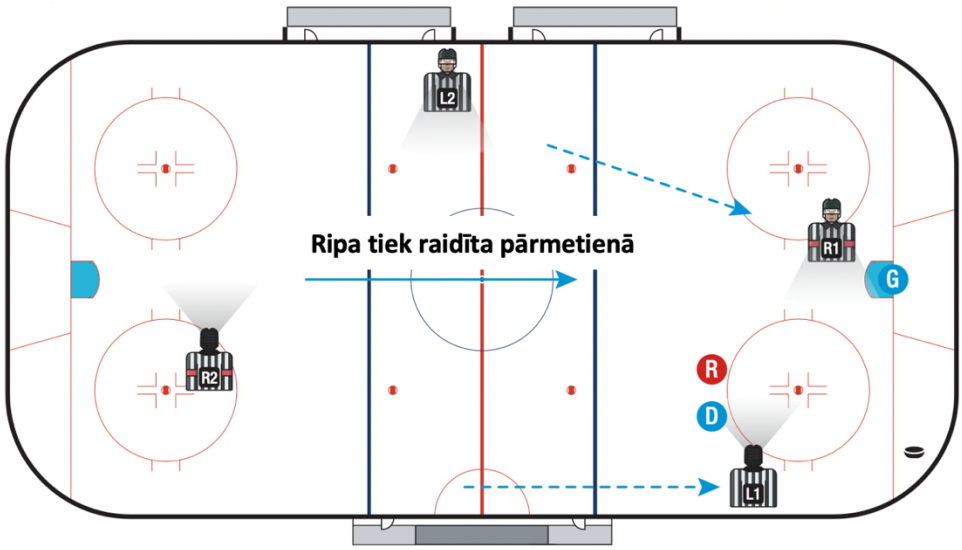


3.62. attēls

Kad metiens ir izpildīts, L1 uzdevums ir kontrolēt spēlētājus un L2 uzdevums ir pārņemt ripu. Ja tas notiek pēc spēles soda metienu procedūras laikā, abi LT pārmaiņus būs L1 un L2.

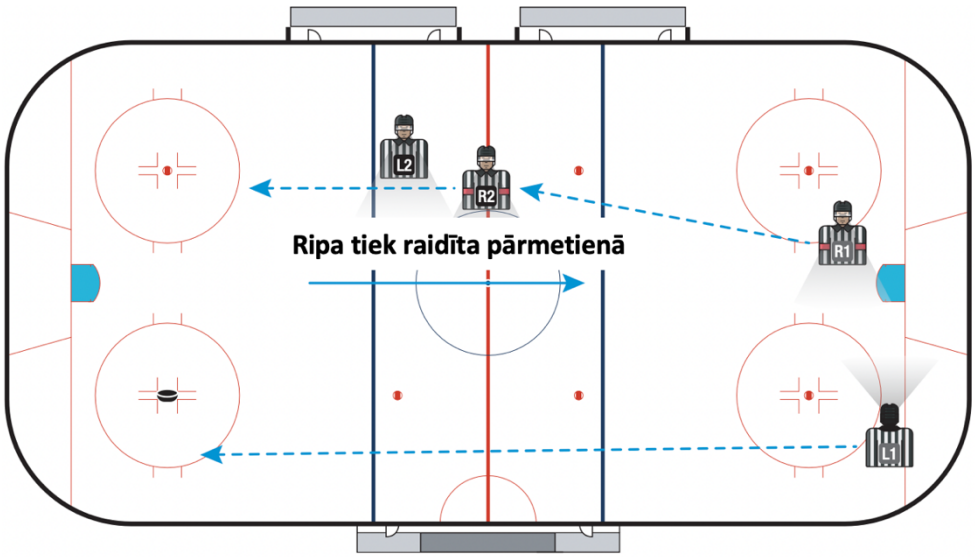
3.7. PROCEDŪRA UN ATBILDĪBAS JOMAS PĀRMETIENU LAIKĀ

Kad ripa tiek raidīta pārmetienā, darba modelis ir tāds, ka **R1** vienmēr saglabā pozīciju, kurā spēli var saglabāt redzamības līnijā tiesneša priekšā, un izmanto aktīvu slidošanu atmuguriski, lai iegūtu vislabāko redzamības līniju. Tas ne vienmēr var būt iespējams, un **R1** ir jābūt elastīgam, lai izmantotu slidošanu uz priekšu, un joprojām galvenā uzmanība **R1** ir jāpievērš tam, lai spētu pieņemt labu lēmumu situācijās ap sacīksti. (***3.70. attēls***).



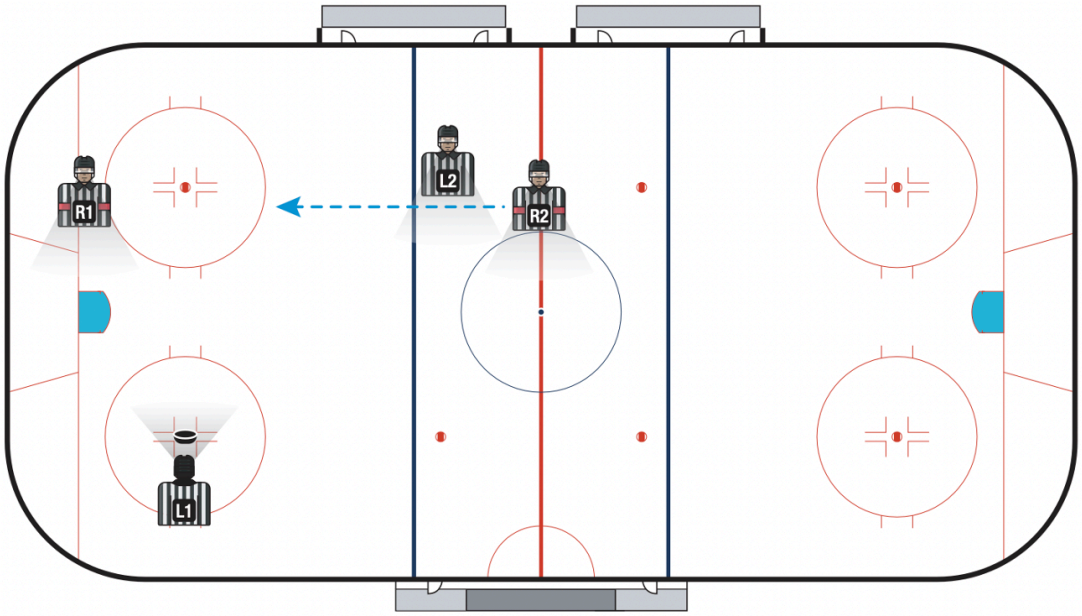
3.70. attēls

L1 kā priekšējais LT ir atbildīgs par pārmetiena situāciju, un viņam ir skaidri jāsazinās ar iesaistītajiem spēlētājiem un pārējiem tiesnešiem, lai izvairītos no bīstamām situācijām un tās novērstu. Aktīva slidošana ir galvenais faktors, kas nodrošina labu pozīciju lēmuma pieņemšanai un saziņai. Tiklīdz ir paziņots vai atcelts pārmetiens, L1 prioritāte ir kontrolēt spēlētājus. L2 ir jāizmanto aktīva slidošana, lai sekotu līdzi spēlei pāri centra sarkanajai līnijai, un pēc tam galvenā uzmanība ir jāpievērš **R2** atbalstam, kontrolējot spēlētājus neitrālajā zonā. *(**3.71. attēls**).*



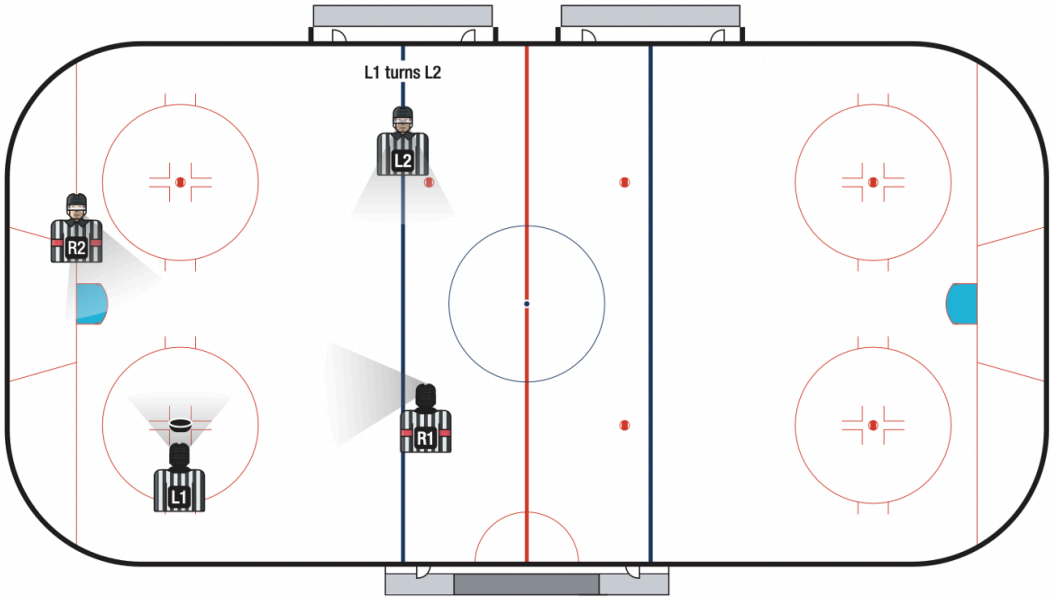
3.71. attēls

R2 būs atbildīgs par spēlētāju maiņas procedūru un nodrošinās, ka uz ledus atrodas pareizais spēlētāju skaits nākamajam iemetienam. **R1** un **R2** uzreiz pēc pārmetiena mainīs puses un, aktīvi slidojot, ieņems jauno pareizo pozīciju pirms iemetiena. (***3.71.-1. attēls***).



3.71.-1. attēls

L1 ar lielu aktivitāti un ātrumu nogādās ripu pāri spēles laukumam pie L2. L2 pirms iemetiena ir jānoskaidro ar uzbrūkošo komandu, kurā pusē notiks nākamais iemetiens, un pēc tam, kad L1 nogādā ripu, L2 ir tas, kurš veic iemetienu. Pēc iemetiena L1 tagad būs L2 un L2 būs L1. *(**3.72. attēls**).*



3.72. attēls

Pēc ripas nodošanas L1, kļūstot par L2, vienmēr slidot aiz vārtiem un līdz pozīcijai uz zilās līnijas.

4. PROCEDŪRA SPĒLES PĀRTRAUKUMU LAIKĀ

4.1 SODU FIKSĒŠANA

Sadarbojoties **R1** un **R2**, ir svarīgi atzīmēt, ka abi tiesneši var piespriest sodu, kad vien to redz spēles laikā, neatkarīgi no tā, kur tas notiek uz ledus un kur atrodas citi spēles tiesneši. Noteicošais faktors būs tas, kuram no tiesnešiem ir labākā redzamības līnija uz situāciju.

Abi tiesneši vienā un tajā pašā situācijā var gan aizkavēt, gan piespriest vienus un tos pašus sodus, tāpat kā vienā un tajā pašā spēles pārtraukumā viņiem var būt atšķirīgas situācijas. Šādos gadījumos ir svarīgi, lai abi galvenie tiesneši sazinātos par to, kādi sodi ir piespriežami. Gadījumā, kad **R1** un **R2** vienai un tai pašai komandai piespriež divus aizturētos sodus, **R1** ir tas kurš aptur spēli un sāk parasto soda piespriešanas procedūru. **R2** uzreiz pēc tam, kad **R1** ir devis signālu par piešķirto sodu, ir jāveic tā pati procedūra, lai pārliecinātos, ka viņa situācija nav tāda pati, kāda ir **R1**.

Tiesnesis, kurš pārtrauc spēli, lai piespriestu sodu, ir arī tiesnesis, kurš ziņo par pārkāpumu tiesnešu soliņam. Ja spēle tiek apturēta neitrālajā zonā, situācijā, kad abi tiesneši ir fiksējuši vienu un to pašu pārkāpumu, tiesnesis, kurš atrodas vistuvāk tiesnešu soliņam, ir tas kurš ziņo par sodu tiesnešu soliņam. Ja abi tiesneši aptur spēli un spēle ir beigu zonā, tiesnešu soliņam par pārkāpumu vienmēr ziņos **R1**. Neatkarīgi no tā, vai situācija ar spēles apturēšanu notiek neitrālajā vai beigu zonā, tā kā tiesnešiem ir atšķirīgi sodi, īsai komunikācijai ir jāapstiprina, kādi sodi tiks piespriesti un kam jāveic ziņojums, jo tikmēr otrs tiesnesis sāk maiņas procedūru pie spēlētāju soliņiem.

Ja tiesnesis piešķir vairāk nekā vienu aizturēto sodu, ir svarīgi šajā situācijā neuztraukties un skaidri parādīt visiem spēlētājiem signālus par to, kādi sodi tiek piešķirti. Viss, lai mazinātu neskaidrības risku situācijā.
Tiesnesim un LT būs tiesības piešķirt sodus, kā aprakstīts oficiālajos dokumentos par oficiālajā procedūrām noteikumu grāmatā.

Ir svarīgi, lai abi tiesneši ļoti ierobežoti un pārdomāti izmantotu notikumu atcelšanas signālus saspringtās sprieduma situācijās. Svarīgi ir ņemt vērā **R1** un **R2** redzamības līniju atšķirības, jo **R1**, kas atrodas vistuvāk spēlei, redzamības līnija var būt sliktāka nekā **R2**, kas atrodas nedaudz nostāk. Ja **R1** signalizē par negūtiem vārtiem, bet **R2** paceļ roku, lai piešķirtu sodu, tas varētu raidīt sliktus signālus komandām un spēles vadībai. Tas pats attiecas uz jebkādiem neoficiāliem signāliem, kas varētu būt gan nelieli un neuzkrītoši, bet tomēr sūtīt vēstījumu par tiesneša lēmumiem. Jebkurā gadījumā izvairieties no žestiem, piemēram, galvas vai pirkstu kratīšanas u. c., lai paziņotu par spriedumu. Soda nefiksēšana ir vienīgais signāls, kas nepieciešams, lai norādītu, ka no šīs pozīcijas nav redzams neviens piešķirams pārkāpums.

4.2 PROCEDŪRA PIEŠĶIROT PĀRKĀPUMUS

Ja **R2** ir tiesnesis, kurš piesprież sodu no neitrālās zonas, viņš arī ir tas, kurš pēc soda paziņošanas tiesnešu soliņam kļūst par **R1** un ieņem jaunu pozīciju gala zonā nākošajam iemetienam. Otrs tiesnesis veic spēlētāju maiņas procedūru neitrālajā zonā un pēc tam ieņem pozīciju saskaņā ar neitrālajā zonā veicamo iemetienu. Ja **R1** ir tiesnesis, kurš piesprież sodu no gala zonas, viņš ir tas, kurš paziņo par sodu tiesnešu soliņam, un tajā pašā laikā **R2** paliek neitrālajā zonā un veic spēlētāju maiņas procedūru.

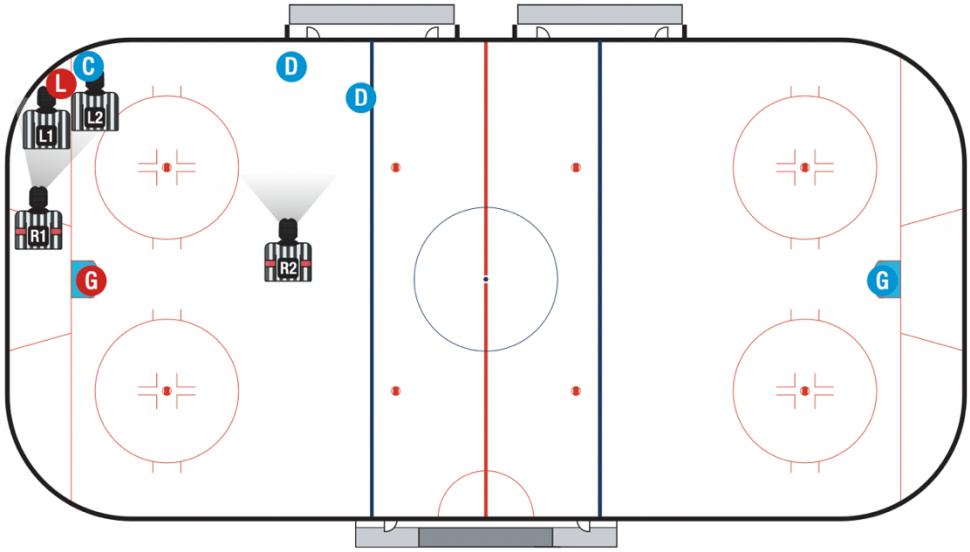
4.3. PROCEDŪRA KONFLIKTA / CĪŅAS LAIKĀ

Nekad nevajadzētu būt situācijām, kad galvenais tiesnesis fiziski iesaistās ar cīņā vai kautiņā esošajiem spēlētājiem. Tiesneša pamat-procedūrā ir ieņemt pozīciju nedaudz tālāk no tiešā konflikta/cīņas vietas, lai viņš varētu labi pārredzēt situāciju. Līnijtiesnesis ir tā tiesnešu komandas daļas, kurš aktīvi mēģinās deeskalēt situāciju un, ja nepieciešams, fiziski pārtraukt iesaistītos spēlētājus.

Kad konflikts /cīņa notiek gala zonā, **R1** galvenā atbildība ir piešķirt un paziņot sodus. Vajadzības gadījumā jākonsultējas ar **R2**, lai pārliecinātos, ka tiek piešķirti pareizie sodi. **R2** šādās situācijās pārrauga spēlētāju soliņus un uzrauga, lai nevienas komandas spēlētāji neizietu uz ledus saistībā ar esošo situāciju. **R2** arī pārrauga augšējos spēlētājus zilās līnijas tuvumā un viņa kustības situācijas laikā, kā arī to, vai viņi neškērso apļa līnijas augšējo malu.

R2 uzdevums ir aktīvi darboties, lai iegaumētu/pierakstītu to spēlētāju numurus, kuri ir iesaistīti konfliktā. Tas ir svarīgs darbs, jo ja vārtsargs iesaistās konfliktā un vienam no uz ledus esošajiem spēlētājiem ir jāizcieš sods vai ja ir spēlētāji, kas situācijā iesaistīsies no rezervistu soliņiem.

Līnijtiesnešiem vienmēr jācenšas strādāt kopā pārī katrā situācijā, kad viņi mēģina pārtraukt konfliktu / cīņu. Kad LT strādā, lai atrastu īsto brīdi, kad iejaukties situācijā, ir ļoti svarīgi, lai pirmajā vietā tiktu likta līnijtiesnešu drošība, kurai nekad nevajadzētu zaudēt prioritāti. Galvenajiem tiesnešiem ir jāatbalsta LT, sodot jebkuru spēlētāju, kas apdraud LT šajā procesā.



4.30. attēls

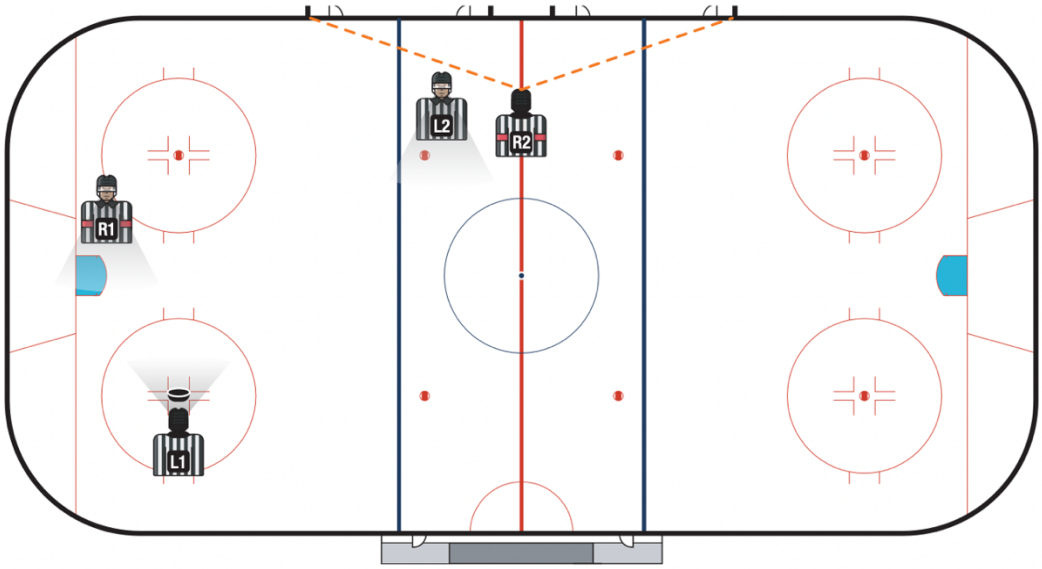
4.4. MAIŅAS PROCEDŪRA SPĒLES PĀRTRAUKUMU BRĪŽOS

Maiņas procedūru vienmēr kontrolē tikai viens no galvenajiem tiesnešiem. Šīs procedūras pamatnoteikums ir tāds, ka **R2** situācijā, kad spēle ir apturēta, ir tas, kurš vada šo procedūru pie rezervistu soliņiem. Tas attiecas uz daudzām situācijām, bet ir daži izņēmumi, piemēram, kad nākamais iemetiens tiek pārcelts par soli atpakaļ. Ja pozīcija tiek pārvietota par vienu zonu atpakaļ, piemēram, kad tiek fiksēta zona vai bīstama spēle ar augsti paceltu nūju, to, kurš šajā situācijā kļūs par **R2** un uzņemsies atbildību par spēlētāju maiņas procedūru, noteiks paši tiesneši savstarpēji. Ja ir situācija, kad nav skaidrs, kurš kontrolēs

spēlētāju maiņas procedūru, maiņas procedūru kontrolēs tas tiesnesis, kurš būs **R2** pozīcijā pēc maiņas iemetiena.

Veicot maiņas procedūru, **R2** pamat-pozīcijā ir jāieņem uz centra sarkanās līnijas un vertikālā līnijā ar neitrālajā zonā esošajiem iemetiena punktiem. Šī ir labākā pozīcija, lai izveidotu labu komunikāciju un nostiprinātu klātbūtni ar komandām/treneriem. Šī iespēja tiesnešiem/komandām nevajadzētu būt par faktoru, kas palēnina maiņas procedūru un aizņem vairāk laika nekā nepieciešams. **R1** šajā situācijā uzņemsies vispārēju atbildību, lai uzraudzītu vispārējo spēlētāju kontroli tajā pašā laikā, kamēr viņš virzās uz vietu, kur tiks veikts iemetiens.

R2 jāizmanto šī pozīcija, lai kontrolētu uz ledus iznākošo spēlētāju kreklus un, ja nepieciešams, kopā ar spēlētājiem pārliecinātos, ka krekls ir novietots ārpus biksēm pirms iemetiena. (***4.40. attēls***).



4.40. attēls

4.5. PROCEDŪRA OFICIĀLAI SPĒLES MOMENTA VIDEO CAURSKATEI

Situācijā, kad tiesnesis dod oficiālu signālu, ka tiks veikta spēles momenta video caurskate, galvenā atbildība šajā situācijā ir tieši šai signālu devušajai amatpersonai. Šī amatpersona ir tā, kas ziņo brigādes tiesnešu soliņam un tā, kas kontaktējas video caurskates konsultants **(VCK)** un vada sarunu. Ja nav ekrāna, ko skatīties uz tiesnešu soliņa, otrs galvenais tiesnesis paliek uz ledus kopā ar LT un uzrauga spēlētāju soliņus. Ja brigādes tiesnešu soliņā ir nodrošināts planšetdators vai ekrāns, kārtībai vajadzētu būt tādai, ka abiem galvenajiem tiesnešiem jāvēro situācija un tiesnesim, kurš uzsāka video caurskates nepieciešamību, ir jābūt tam, kuram ir galvenais kontakts ar VGT konsultācijas laikā.

Pirms kontaktēšanās ar VGT ir svarīgi, lai visa tiesnešu komanda īsi pārrunātu situāciju, kas tiks izskatīta, lai tiesnesis, kurš sazinās ar VGT, varētu sniegt pēc iespējas lielāku ieguldījumu pareizā lēmuma pieņemšanā. Ja tiesnešu komanda ir aprīkota ar saziņas austiņām, nav nepieciešams satikties tiesnešu laukumā, bet apspriede tik un tā ir jāizdara. Kā norādīts noteikumos, ir svarīgi, lai tiesnesim uz ledus būtu galīgais lēmums, kas tiks caurskatīts. Tas ir tāpēc, ka tas būs galīgais lēmums, ja spēles momenta video caurskate tiks uzskatīta par neskaidru.

Saziņa par to, kas tiks pārskatīts, ir jāveic pirms spēles momenta video caurskates un pēc tās beigām par to, kāds būs lēmums saziņa ir jāveic tikai ar katras komandas nozīmēto kapteini. Ja uz ledus joprojām atrodas tiesnesis, viņam nevajadzētu komentēt vai informēt citus spēlētājus par gaidāmo lēmumu.

Tiesnesis, kurš vada sarunu ar VGT, ir arī tiesnesis, kurš oficiāli paziņos par lēmumu uz ledus, un turpmākajās procedūrās tiek uzskatīts par **R1**. Spēles momenta video caurskates laikā galvenais LT uzdevums ir spēlētāju kontrole uz ledus un uz rezervistu soliņiem. Ir svarīgi aktīvi strādāt, lai nodrošinātu, ka abu komandu spēlētāji ir ap vai uz sava spēlētāju soliņa. Vajadzības gadījumā visiem spēlētājiem, izņemot vārtsargus, var likt atstāt ledu.

Trenera pieprasījums "Coaches Challenge"

Iepriekšminētā procedūra ir jāizmanto "Coaches Challenge" procedūrai, kā norādīts oficiālajā noteikumu grāmatā. Lūdzu, ņemiet vērā, ka attiecībā uz "Coaches Challenge" saistībā ar zonas stāvokli, LT ir atbildīgs par pārbaudes veikšanu tādā pašā kārtībā kā galvenie tiesneši jebkurā citā pārbaudē.

Spēles momenta video caurskate pārkāpuma apstiprinājumam

Visas situācijas, kurās tiek piespriests disciplinārsods (5+20 min) līdz spēles beigām vai spēles sods (25 min), tiesnešiem jāveic momenta caurskate, ja vien pirms notikuma nav ziņots par ko citu. Procedūrai, kas jāievēro, jābūt tādai pašai kā vārtu video caurskatei, taču VGT nedrīkst sniegt nekādu informāciju spēles tiesnešiem, kas pieņem lēmumu. Spēles tiesnešiem jāizmanto procedūras, kā tas aprakstītas noteikumu grāmatā. Ir svarīgi atzīmēt, ka spēles tiesnešiem pirms video caurskates ir jānosēdina sodītais spēlētājs uz soda laika soliņa.

Spēles momenta video caurskate par 2+2 minūšu sodu par bīstamu spēli ar augsti paceltu nūju

Situācijā, kad tiesnesis ir piešķīris 2+2 minūšu sodu par bīstamu spēli ar augsti paceltu nūju, var izmantot video caurskati, lai apskatītu situāciju. Procedūra, kas jāievēro, ir tāda pati, kā pārskatot 20 minūšu disciplinārsodus/spēles sodus, un tā ir aprakstīta noteikumu grāmatā.

5. 2 GALVENIE TIESNEŠI UN 1 LĪNIJTIESNESIS

5.1. KONTEKSTS

2 galvenie tiesneši (**R1** un **R2**) un 1 līnijtiesnesis (LT) sistēmu izmanto gadījumā, ja viens līnijtiesnesis četru amatpersonu sistēmā ir traumēts vai nespēj pildīt savus pienākumus uz ledus. Gadījumā, ja galvenais tiesnesis kļūst nespējīgs turpināt pildīt savus pienākumus, tiesnešu brigādei jāvirzās uz priekšu, kā norādīts "***IIHF SPĒLES TIESĀŠANAS PROCEDŪRU MANUĀLS 3 TIESNEŠU SISTĒMĀ***".

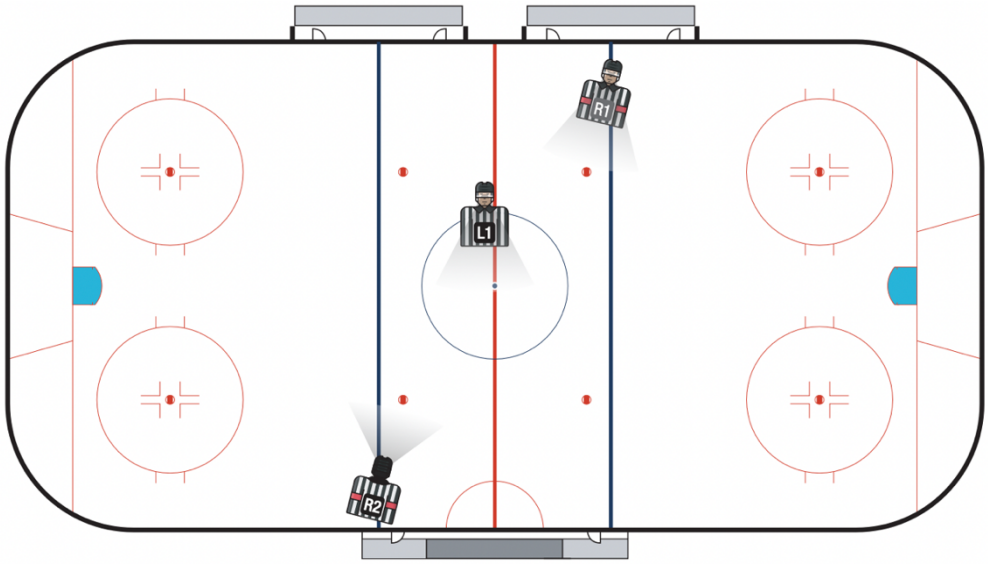
Šajā dokumenta daļā mēs runājam par šādām lomām "**R1**" un "**R2**", kas ir atsauce uz diviem galvenajiem tiesnešiem, tāpat kā pārējā četru tiesnešu sistēmā. Ja runājot par spēles

amatpersonām ir atsauce uz "**L**", tā ir norāde uz atlikušo spēles līnijtiesnesi un viņa pienākumiem.
Ievērojiet: "**R1**" un "**R2**" ir numurēti tikai identifikācijas nolūkos.

5.2. IEMETIENA PROCEDŪRAS

Spēles un trešdaļu sākumi

"**L**", veicot iemetienu vienmēr būs ar saktu vērsts pret brigādes tiesnešu soliņu. "**R1**" un "**R2**" izkārtojas uz zilajām līnijām pa diagonāli un pretējās ledus pusēs, "**R1**" atrodas mājinieku komandas soliņa priekšā, vērsti pret laukumu. (***5.21. attēls***).

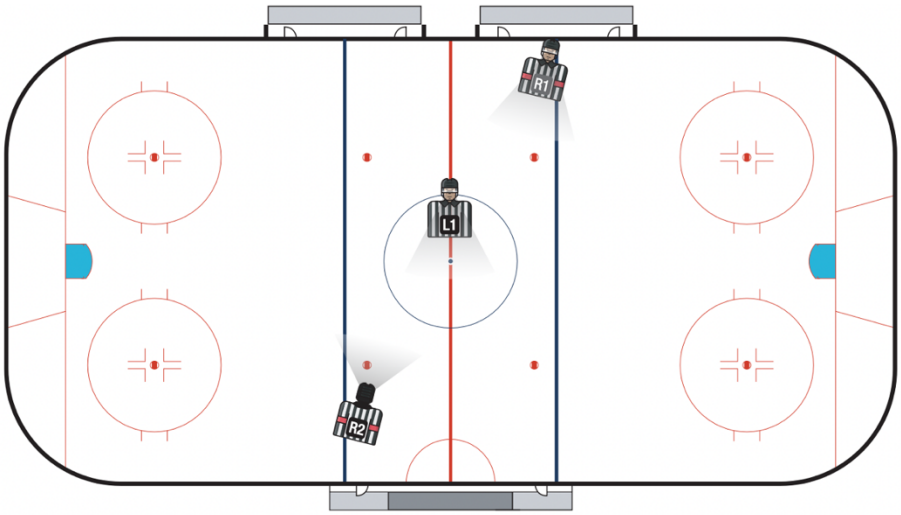


5.21. attēls

Iemetiens pēc gūtiem vārtiem

- "**R2**" paziņo vārtu guvējus spēles sekretāram.
- "**L**" uz centra sarkanās līnijas paņems ripu un vadīs iemetienu ar skatu vērstu pret komandu rezervistu soliņiem.
- "**R1**" novēros spēlētājus, lai konstatētu iespējamus pārkāpumus. Kad spēlētāji atstāj zonu, "**R1**" slidos uz ledus centru un ieņems vietu tuvāk un starp abiem spēlētāju soliņiem, saglabājot pilnu skatu uz spēlētājiem.
- "**R1**" kontrolēs spēlētāju nomaiņu. "**R1**" un "**R2**" ieņems pozīcijas iemetienam, kur galvenais tiesnesis kurš atrodas pie spēlētāju soliņiem uz zilās līnijas, atradīsies blakus vārtus guvušajai komandai.

Piezīme: Pēc vārtu gūšanas visiem spēles tiesnešiem ir jāuzrauga spēlētāji, līdz tie neatrodas kopā. Nav nepieciešams steigties paņemt ripu vai veikt paziņojumu par vārtu guvējiem.
5.22. attēls.

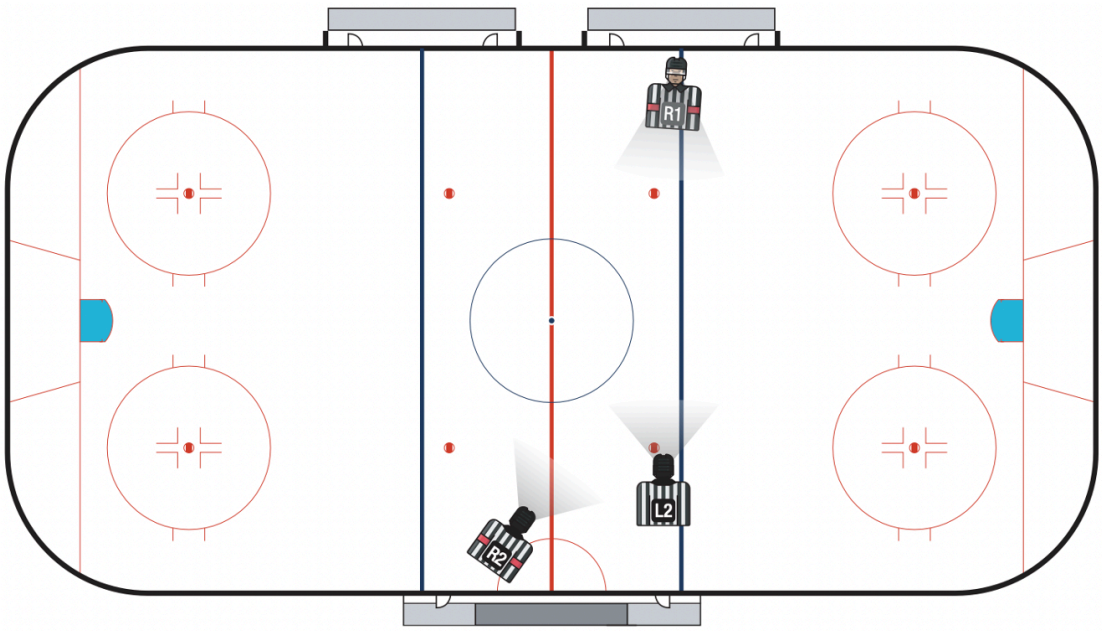


5.22. attēls

<u>Neitrālā zona</u>

- "R", kas neuzņemas ripas iegūšanu, veiks spēlētāju nomaiņu, kā aprakstīts 5.5. punktā.
- "**L**" veiks iemetienu ar skatu uz ledus pretējā pusē no spēlētāju soliņiem. Ja ripa paliek neitrālajā zonā, "**R1**" nosegs A komandas zilo līniju, līdz "**L**" varēs ieņemt savu pozīciju, lai to nosegtu.
- "R2" pārvietosies, lai nosegtu B komandas zilo līniju, ja spēle tieši virzītos uz šo ledus pusi.
- Ja spēle virzās uz A komandas vārtiem, "**R1**" veiks nepieciešamo signālu pie zilās līnijas, pēc tam pārvietosies zonā, lai nosegtu vārtu līniju. "**L**" pārvietojas atpakaļ pie borta, sedzot zilo līniju, kad ripa ievirzās uzbrukuma zonā.
- "R2" pārvietojas uz pozīciju pie zilās līnijas, lai nosegtu spēli gala zonā.
- "**L**" pārvietojas uz centra sarkano līniju, nododot atbildību par zilās līnijas nosegšanu "R2".
- Ja spēle virzās uz B komandas vārtiem, "R2" slido atmuguriski un nosedz zilo līniju, pēc tam dodas zonā, lai nosegtu vārtu līniju.
- "**L**" pārvietojas, lai nosegtu B komandas zilo līniju, kad spēle virzās uz gala zonu.
- "**R1**", sekojot līdzi spēlei, pārvietojas uz pozīciju pie zilās līnijas.
- "**L**" pāriet uz sarkano līniju, nododot atbildību par zilās līnijas nosegšanu "**R1**".

5.23. attēls.



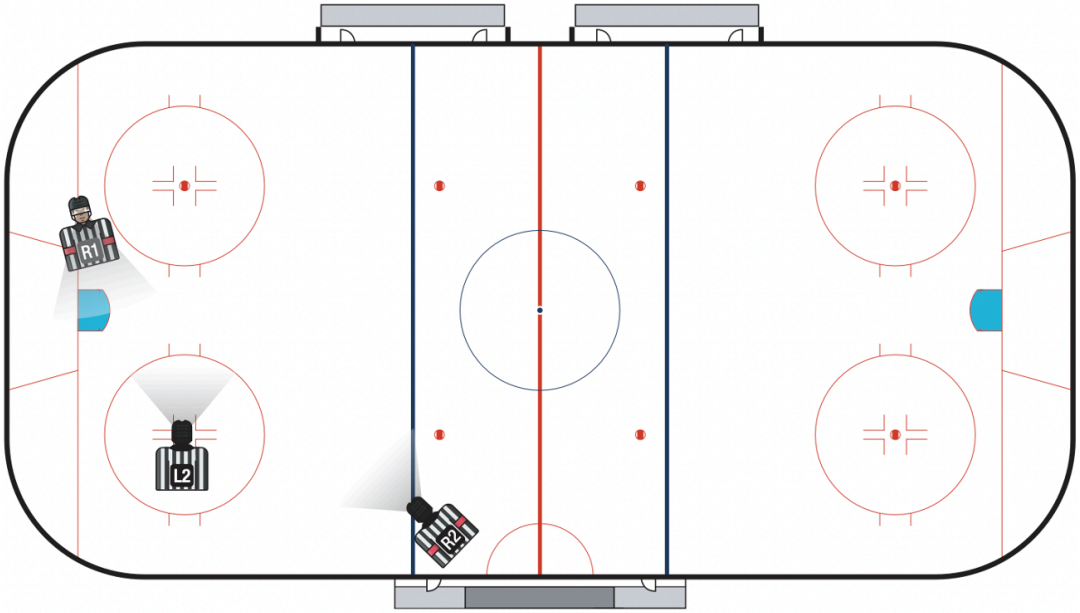
5.23. attēls

5.3. IEMETIENU PROCEDŪRAS GALA ZONĀ

Gala zona

- "**R1**" galvenais pienākums ir signalizēt par precīzu vārtu gūšanu un sekot, lai tiktu veikts pareizs iemetiens.
- "**R1**" atrodas starp vārtu līniju un apli otrpus iemetienam.
- "**R2**" vada spēlētāju nomaiņu, pēc tam ieņem vietu uz zilās līnijas. "**R2**" arī uzrauga, lai tiktu veikta pareizs iemetiens, un nosedz zilo līniju. **R2** ir atbildīgs par aiz "**L**" muguras esošo spēlētāju uzraudzību iemetiena laikā.
- "L" veic korektu iemetienu. Pēc iemetiena "L" atvirzās līdz bortam un dodas uz pozīciju uz centra sarkanās līnijas.
- Pēc ripas iemetiena spēle virzās uz B komandas zonu.
- "**R2**", slidojot atmuguriski, pārvietojas uz B komandas zilo līniju, lai to nosegtu.
- "L" sedz A komandas zilo līniju, līdz tā ir atbrīvota un, iespējams, spēle virzās uz B komandas aizsardzības zonu.
- Tad "L" pārvietojas uz B komandas zilo līniju, lai to nosegtu, kamēr "**R2**" pārvietojas uz vārtu līniju.
- "**R1**", sekojot līdzi spēlei, pārvietojas uz pozīciju pie B komandas zilās līnijas.
- "L" pārvietojas uz centra sarkano līniju, nododot atbildību par zilās līnijas nosegšanu "**R1**".

5.31. attēls.

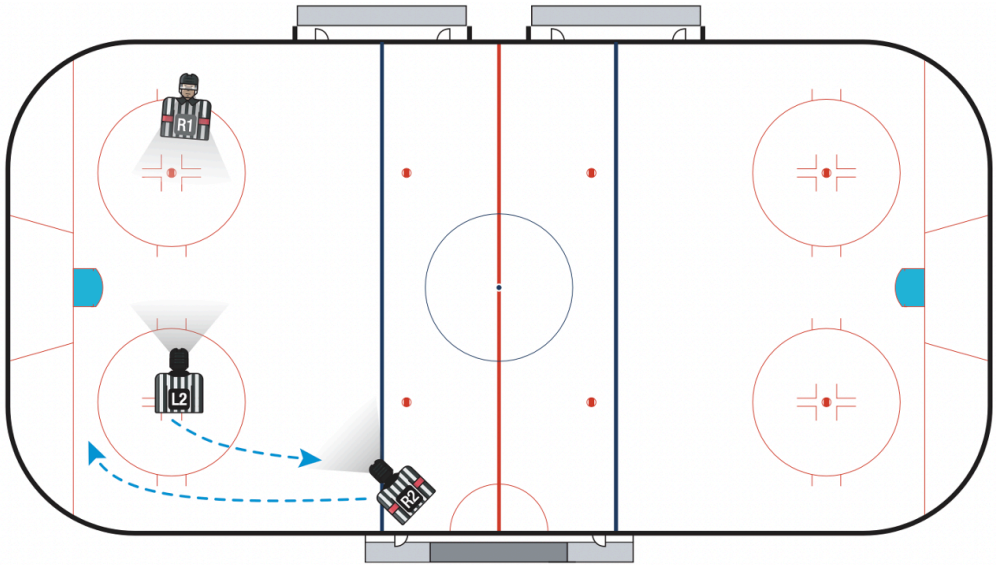


5.31. attēls

Gala zona ar mazāk kā 10 atlikušām sekundēm

- "**L**" slido uz vārtu līnijas, lai palīdzētu "**R1**" noteikt vārtu guvumu.
- "**R2**" paliek pie zilās līnijas un seko līdzi spēlei un beigu sirēnai. Ja "**L**" atrodas otrā ledus pusē (tajā pašā kā "**R1**"), tad "**R2**" pāriet uz vārtu līniju, bet "L" pārvietojas uz zilo līniju, novērojot spēli un beigu sirēnu.

5.32. attēls.

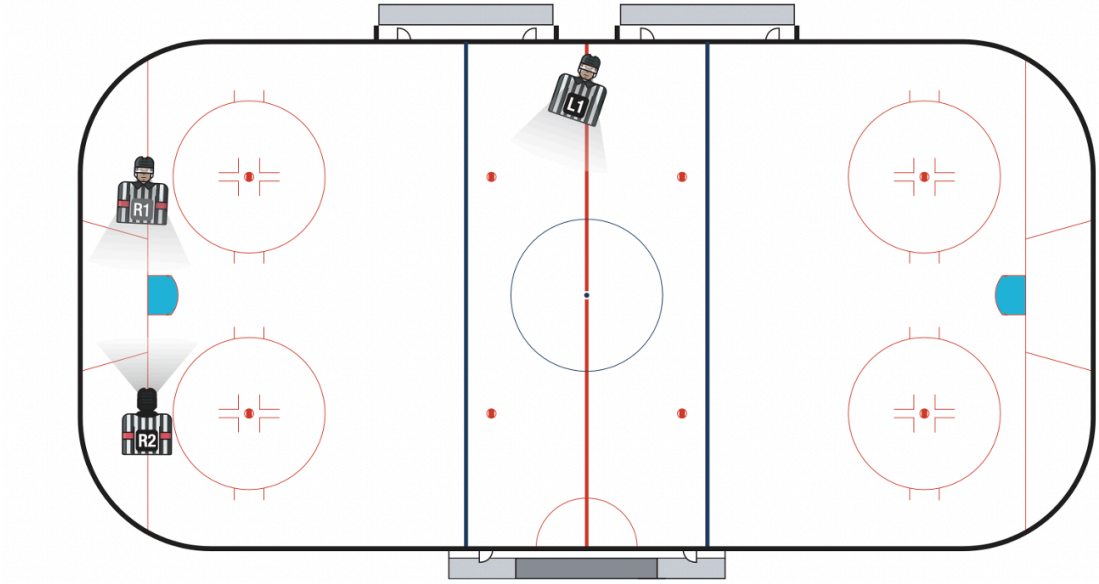


5.32. attēls

5.4. SODA METIENS / PĒC SPĒLES SODA METIENU SĒRIJA

- "**R1**" atrodas uz vārtu līnijas un signalizē par pareizi gūtiem vārtiem, ja tādi ir bijuši.
- "**R2**" asistē "**R1**", lai signalizētu par pareiziem vārtiem. Pēc vārtu guvuma "**R2**" paņem ripu un novieto ripu ledus centrā vai nodod ripu "L", lai tas veiktu iemetienu gala zonā, un spēle turpinās.
- "L" atrodas uz sarkanās līnijas un veic soda metienu procedūru.

5.40.attēls.

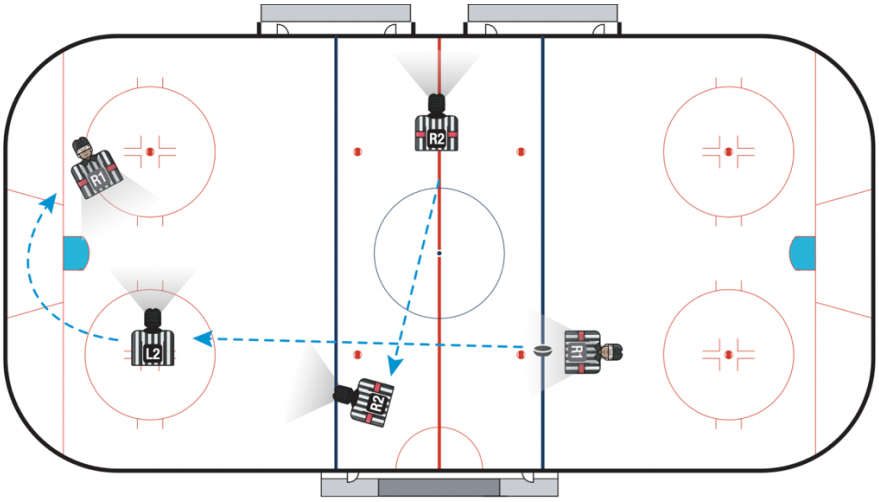


5.40.attēls

5.5. SPĒLĒTĀJU NOMAIŅAS PROCEDŪRA (ATSAUCE UZ IIHF HOKEJA SPĒLES NOTEIKUMU PUNKTU 82.2.)

- "**R1**" vai "**R2**", kurš nav iesaistīts ripas iegūšanā, iemetiena vietas noteikšanā vai vārtu guvēju paziņošanā vai soda metienu paziņošanā, atrodas neitrālajā zonā spēlētāju soliņu priekšā, lai veiktu spēlētāju nomaiņu.
- "**L**" dodas uz iemetiena vietu.
- "**R2**" iegūst ripu, lai nogādātu to "**L**".
- "**R2**" ieņem pozīciju pretī "**L**" priekš iemetiena.
- "R1" norāda uz iemetiena vietu, sākot spēlētāju nomaiņas procedūru. Pēc piecām (5) sekundēm "R1" vai "**R2**" paceļ roku uz kuras nav svilpes, norādot viesu komandai, ka tās laiks spēlētāju nomaiņai ir beidzies, un norādot, ka mājinieku komandai ir astoņas (8) sekundes, lai pabeigtu spēlētāju maiņu.
- Pēc astoņām (8) sekundēm "R1" vai "R2" nolaiž pacelto roku.
- "**L**", kas veic iemetienu, veiks īsu svilpes signālu, norādot komandām, ka ripa tiks iemesta ne vēlāk kā pēc piecām (5) sekundēm.

5.50. attēls.

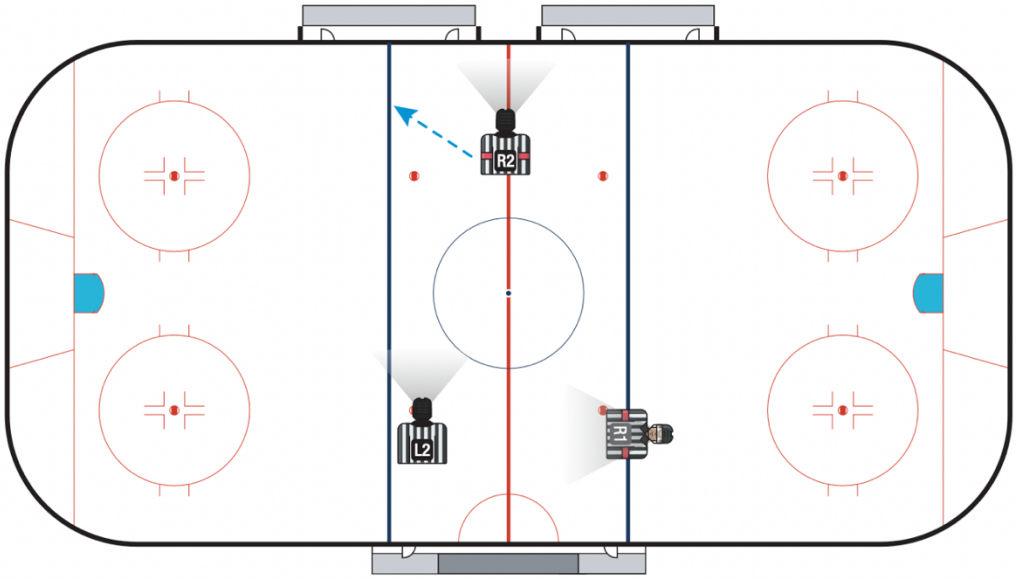


5.50. attēls

5.6. ZONAS

- "**L**" ir fiksējis zonu.
- "**L**" dodas uz iemetiena vietu un veic iemetienu.
- "**R1**" atrod un iegūst ripu ("Ja "R1" vai "**R2** "R fiksē zonu, attiecīgais "**R1**" vai "**R2**" dodas uz iemetiena vietu, bet "**L**" dodas pēc ripas un veic iemetienu).
- "**R1**" vai "**R2**", kas nav atbildīgs par ripas iegūšanu, veiks spēlētāju nomaiņas procedūru.
- "**R1**" un "**R2**" vienmēr pilnībā saglabā pārredzamību pār visu ledus virsmu. Aizturētas zonas gadījumā persona, kas signalizē par aizturēto zonu, paceļ roku (roku, uz kuras nav svilpe), bet otru roku izstiepj un norāda ar atvērtu plaukstu.

5.60. attēls.



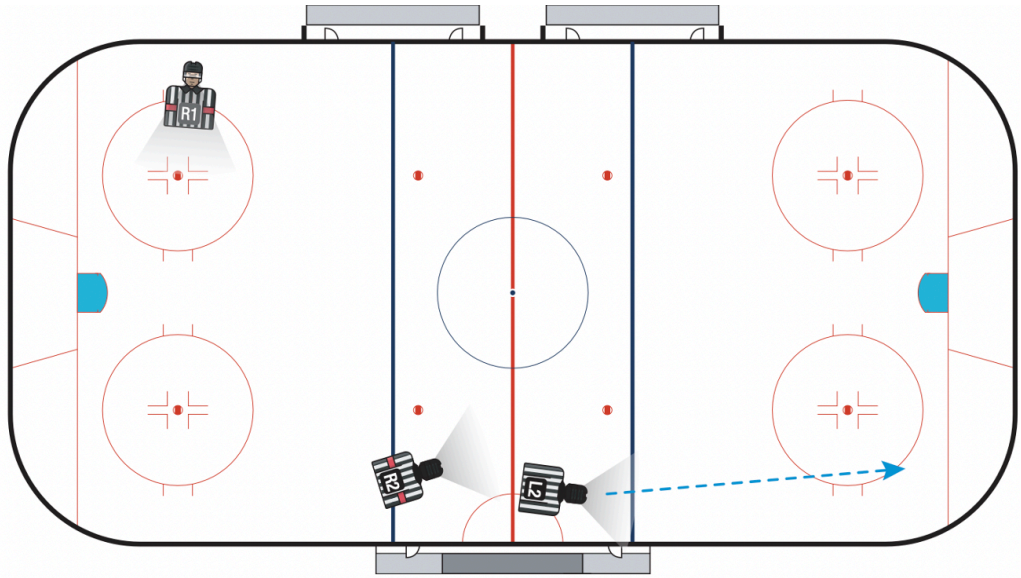
5.60. attēls

5.7. PĀRMETIENS

Par pārmetieniem rūpēsies divi priekšējie spēles tiesneši

- "**R1**" signalizē par pārmetienu, paceļot roku, uz kuras nav svilpe, 66 grādu leņķī pret A komandas zonu un slido ar paceltu roku neitrālajā zonā (tas jādara, lai nemaldinātu komandas par to, kas ir aizturētais sods un kas ir pārmetiens).
- "**L**", redzot "**R1**" pārmetiena signālu, slido uz A komandas vārtu līniju. Ja ripa šķērso A komandas vārtu līniju, pirms A komanda ir nospēlējusi vai var pieskārusies tai, "**L**" pēc pārbaudes ar "**R1**", lai pārliecinātos, ka pārmetiens joprojām ir spēkā, nekavējoties izmanto svilpi, apturot spēli.
- "**R1**" nolaiž roku, saliec abas rokas pāri krūtīm, norādot, ka ir fiksēts pārmetiens.
- "**L**" iegūst ripu, slido uz iemetiena vietu, saliec rokas, norādot uz pārmetienu, un gatavojas veikt iemetienu.
- "**R1**" vai "**R2**", kas atrodas labākajā pozīcijā, lai veiktu spēlētāju nomaiņas procedūru, to arī dara. Ja ripu var nospēlēt A komanda vai to aizskar kāda no komandām, pirms tā šķērso A komandas vārtu līniju, "**L**" dod signālu atceļot pārmetienu.

5.70. attēls.



5.70. attēls