



INTERNATIONAL
ICE HOCKEY
FEDERATION



System 4 sędziów na lodzie

BYTOM 2016



Na podstawie dokumentu sporządzonego przez
IIHF

„4 MAN OFFICIATING SYSTEM”



1. Wprowadzenie

- Szansa na lepszy standard sędziowania;
- Używając tego systemu należy pamiętać o:
 - konsekwencji w ciągu całego meczu;
 - nie ma mowy o żadnej rywalizacji pomiędzy sędziami!!!
 - obydwaj główni są tak samo odpowiedzialni za przebieg oraz kontrolę meczu!!!
- **Cel systemu --> aby przewinienie nie pozostało nie ukarane!!!**

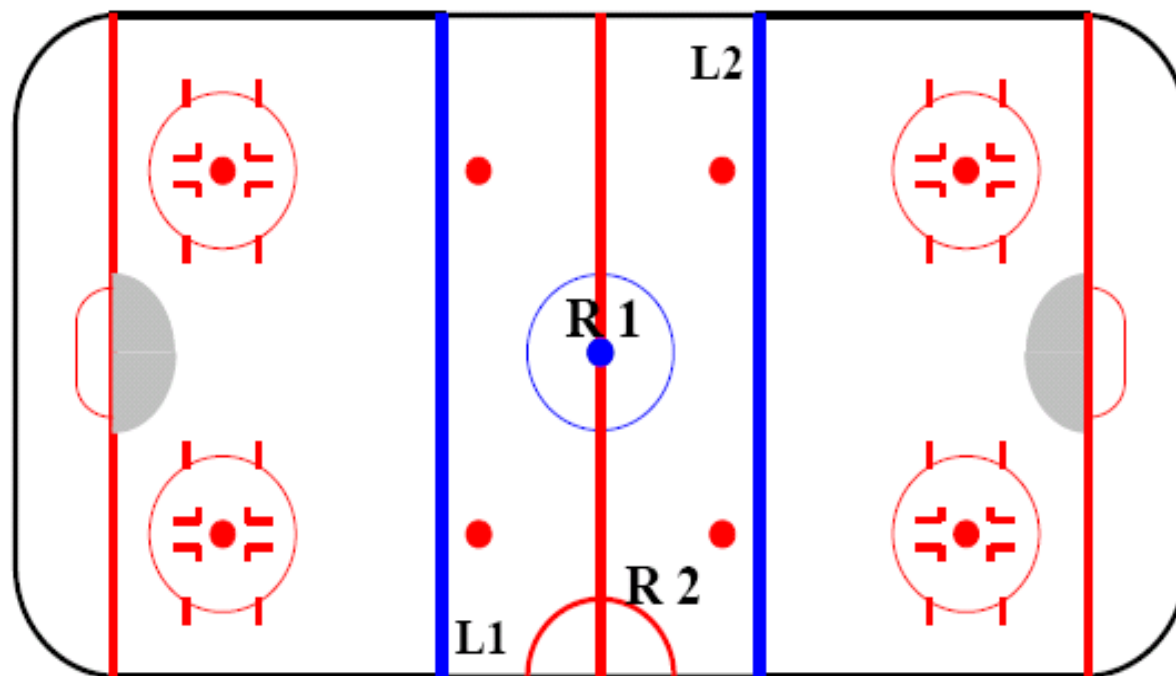


2. Terminologia

- **Nazwa systemu --> 4 sędziów na lodzie;**
- **Obszar akcji --> obszar gdzie znajduje się krążek;**
- **Przedni s. główny --> priorytetowa odpowiedzialność za obszar akcji;**
- **Tylni s. główny --> priorytetowa odpowiedzialność za sytuację poza obszarem akcji;**

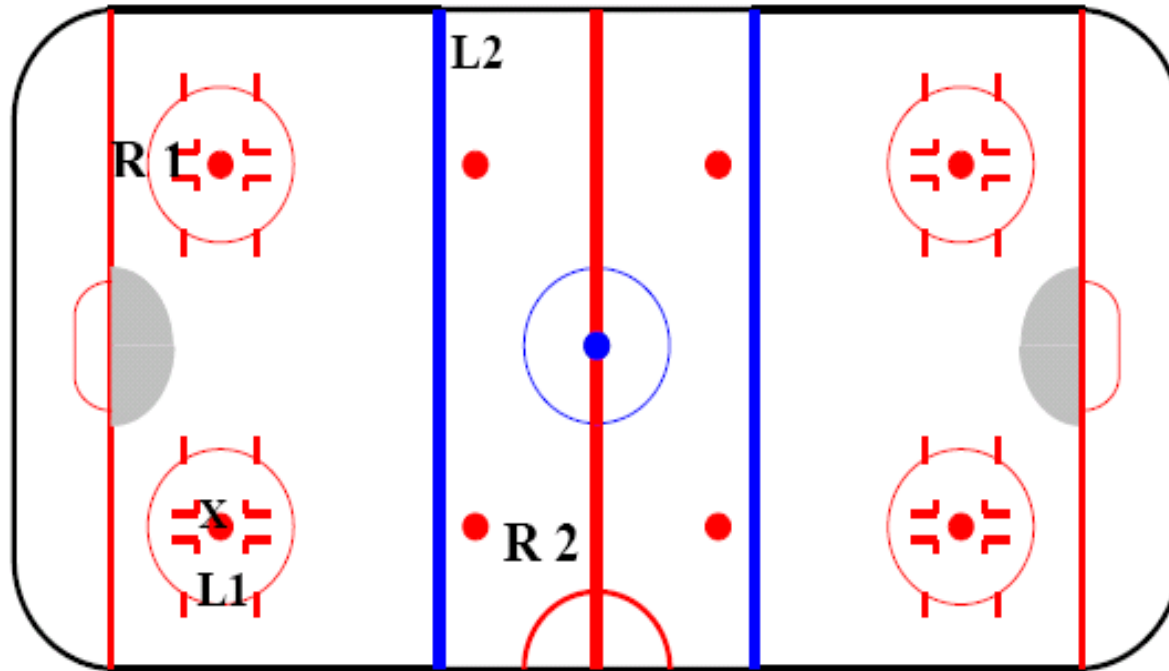
3. Ustawienie podczas meczu

wznowienia gry na środku



- Rozpoczynający mecz (tercję, po bramce) --> twarzą do stolika sędziów;
- Sędziowie sami ustalają kto wznowia mecz, tercję lub dogrywkę;
- Po bramce --> sędzia uznający gola (+ komunikat do stolika) pozostaje przy stoliku sędziowskim;

3. Ustawienie podczas meczu wznowienia w strefie końcowej



X - Puck

- Sędzia przedni (R1) --> jak w systemie „trójkowym”;
- Sędzia tylni (R2) --> po przeciwnej stronie lodowiska między niebieską a czerwoną linią, generalnie w ruchu, poszukując najlepszego pola widzenia podczas wznowienia gry, tak by nie mieć przed sobą liniowego pokrywającego linię niebieską;

3. Ustawienie podczas meczu

wznowienia w strefie końcowej - cd

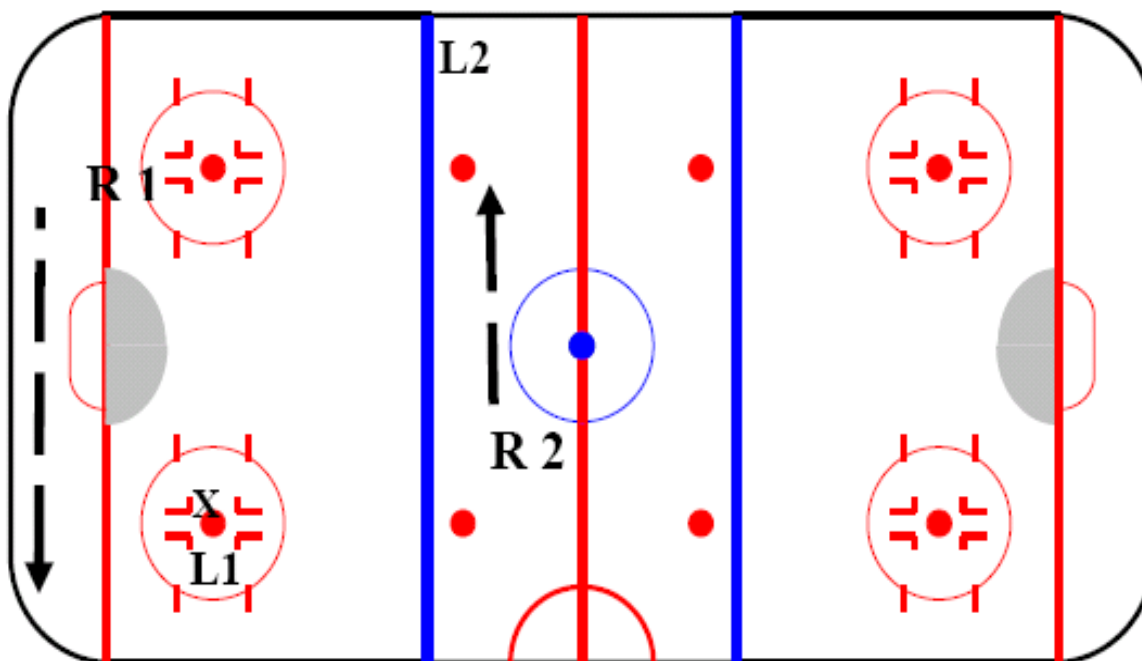


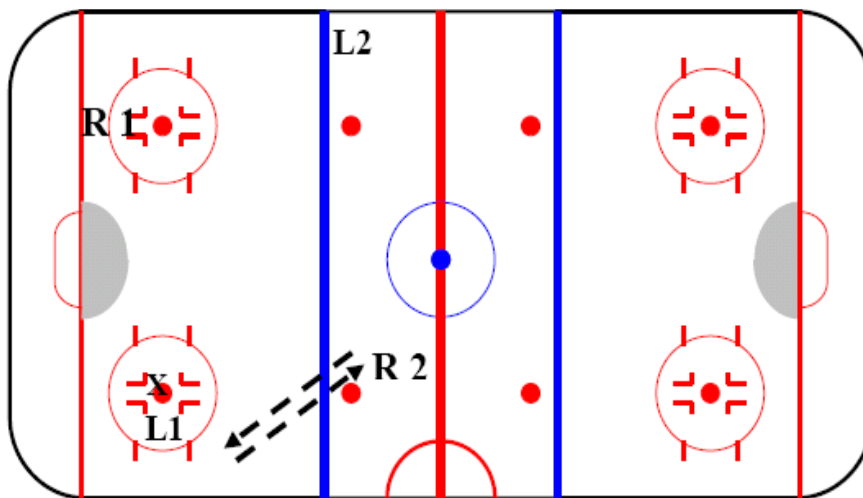
Diagram 3

X - Puck

Jeśli przedni s. główny musi przejechać na drugą stronę lodu podczas wznowienia, wtedy tylni s. główny **musi** przejechać również na przeciwną połówkę lodowiska;

3. Ustawienie podczas meczu

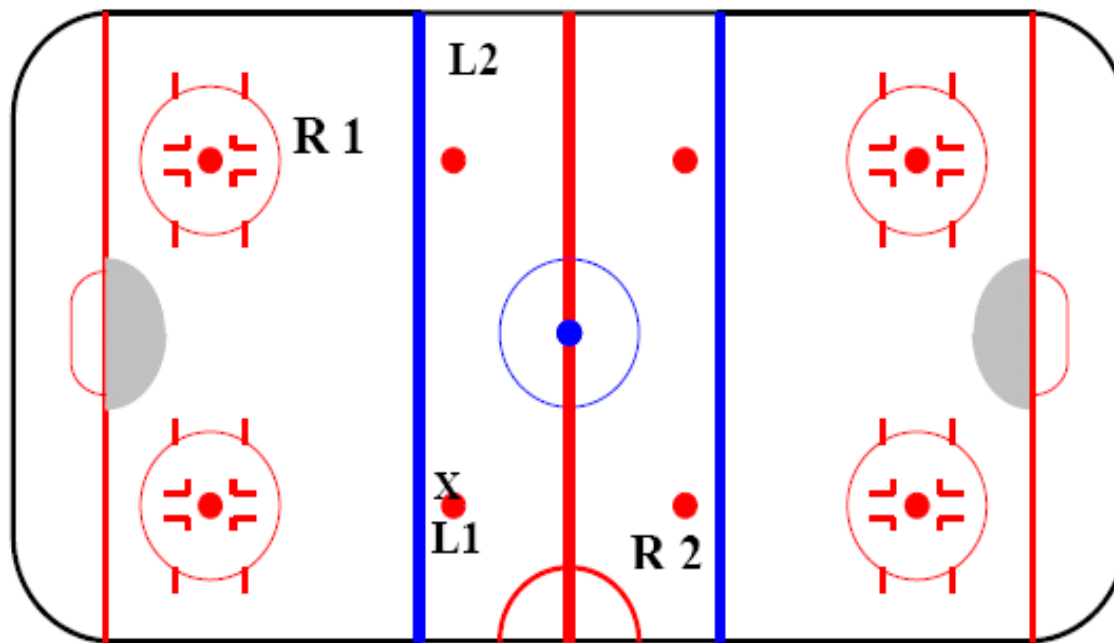
wznowienia w strefie końcowej - cd



- Jeśli podczas wznowienia skrzydłowy(i), będący **z tyłu** liniowego przeprowadzającego wznowienie, narusza procedurę wznowień, obowiązkiem drugiego liniowego jest reakcja zgodna z procedurą wymiany graczy. Wymiana wznawiającego zazwyczaj rozwiązuje problem.
- Tylni s. główny powinien interweniować tylko w sytuacjach absolutnie niezbędnych, zbliżając się do graczy, ostrzegając ich oraz wracając na pozycję wyjściową;
- Liniowy po wymianie gracza(y) wznawiających, powinien upewnić się czy obydwaj główni są na właściwych pozycjach;

3. Ustawienie podczas meczu

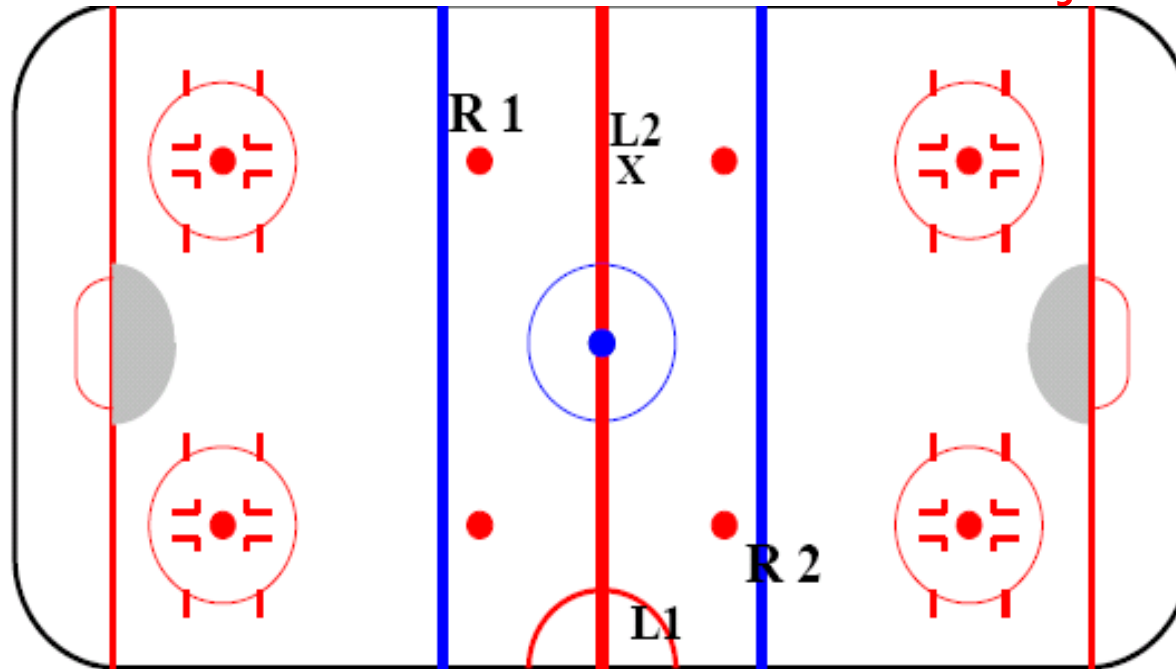
wznowienia w strefie neutralnej



- Generalnie s. główni pozostają na połowach lodowiska, które zajmowali przed przerwą w grze;

3. Ustawienie podczas meczu

wznowienia w strefie neutralnej - cd



- W przypadku wznowienia na środku lodowiska , obaj s. główni powinni być ustawieni w strefie neutralnej w pobliżu linii niebieskich po przeciwnych stronach tafli;
- W takim ustawieniu obaj sędziowie główni są na pozycjach umożliwiającym szybkie podążanie do stref końcowych jeśli krążek tam się przesunie;



3. Ustawienie podczas toczącej się gry

Podążanie za grą po wznowieniu na środku lodowiska?

- S. główny nie przeprowadzający wznowienia na środku lodowiska kieruje się tam, gdzie podąża krążek oraz gra, stając się jednocześnie **przednim s. głównym**;
- S. główny przeprowadzający wznowienie na środku lodowiska staje się **tylnim s. głównym**;
- **Ważnym jest, aby sędzia podążający za grą i krążkiem zajął swoje miejsce w strefie końcowej tak szybko jak to możliwe;**



3. Ustawienie podczas toczącej się gry Strefa końcowa

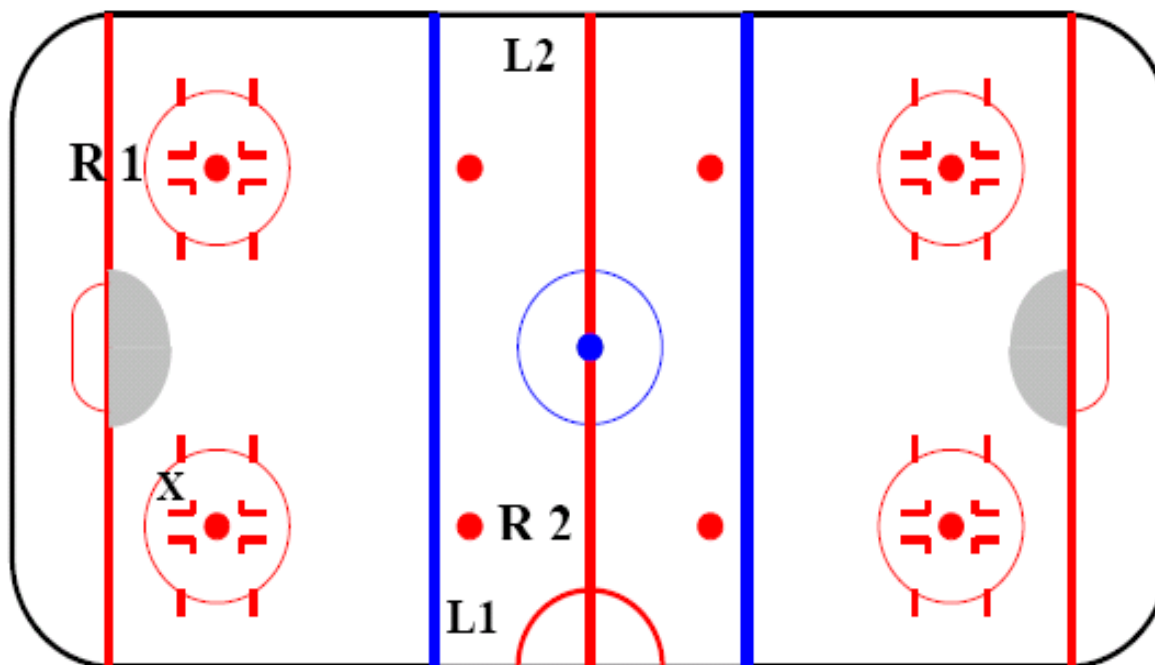
Przedni s. główny (R1) wjeżdża głęboko w strefę końcową i **generalnie** jego ustawienie **nie różni** się od ustawienia w systemie „trójkowym”.

Przedni s. główny (R1) kieruje się następującymi wytycznymi:

- być przy bramce kiedy jest to potrzebne;
- przewidywać przebieg gry, aby zapewnić sobie odpowiedni dystans od/do gry oraz graczy;
- utrzymywać krążek oraz graczy w polu widzenia;

3. Ustawienie podczas toczącej się gry

Strefa końcowa - cd



- Tylni s. główny (R2) powinien zająć miejsce w okolicach punktu wznowień przy linii niebieskiej, a jego priorytetowym obowiązkiem jest kontrola graczy poza obszarem przemieszczania się krążka oraz graczy podążających w jego kierunku.
- Tylni s. główny (R2) nie może mieć zasłoniętego pola widzenia przez liniowego pokrywającego linię niebieską;



3. Ustawienie podczas toczącej się gry

Strefa końcowa - cd

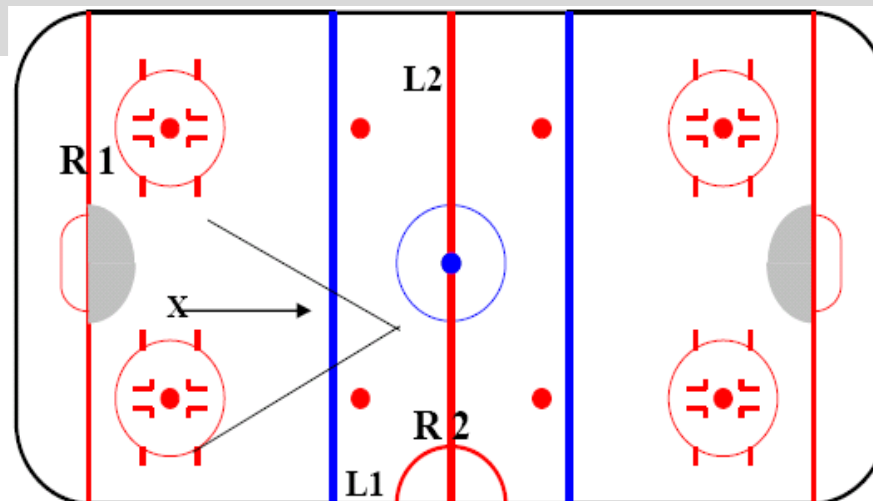
- Inicjatywa zmiany połowy lodowiska należy do przedniego s. głównego (R1), którego ustawienie determinuje sytuacja na lodzie (bliskość akcji, ustawienie graczy, pole widzenia);
- Tylni s. główny (R2) ustawia się pomiędzy niebieską a czerwoną linią, **będąc w ruchu**, ciągle pamiętając o konieczności ustawiania się po przeciwnej stronie lodowiska w stosunku do R1;
- W przypadku, gdy R1 przejedzie za bramką na drugą stronę, R2 musi być przygotowany do zmiany strony lodowiska, tak aby ciągle zachować najlepszy punkt do obserwacji sytuacji oraz graczy na lodzie;
- Ale ... przedni s. główny (R1) nie może zmienić strony lodowiska, gdy tylni s. główny (R2) nie ma możliwości wykonania takiej zmiany!
- Jeśli jeden z graczy drużyny posiadającej krążek (kiedy gra znajduje się ciągle w strefie końcowej) krąży w strefie neutralnej, tylni s. główny (R2) powinien być przynajmniej na tej samej wysokości co wspomniany gracz (tak jak tylni s. liniowy);
- Tylni s. główny musi być przygotowany do wjazdu do strefy końcowej przed takim graczem, przewidując jego drogę wjazdu do strefy końcowej.



3. Ustawienie podczas toczącej się gry

b3. Przejście gry pomiędzy strefami końcowymi

- Dopóki krążek znajduje się w strefie końcowej, tylni s. główny, który znajduje się w strefie neutralnej, powinien być przygotowany do przemieszczenia się z tej pozycji do drugiej strefy końcowej **jadąc TYŁEM** utrzymując w swoim polu widzenia grę oraz nie przeszkadzając przy okazji s. liniowemu w obserwacji linii niebieskiej, gdy gra przez nią przechodzi;
- **Jadąc tyłem** oraz prowadząc grę w w/w sytuacji tylni s. główny staje się przednim s. głównym. Sędzia powinien „wyprzedzić” grę, **nie powinien być w jednej linii z krążkiem oraz graczami lub podążać za graczami oraz krążkiem**;
- Przedni s. główny (R1), gdy gra opuszcza strefę końcową staje się tylnym s. głównym, podążając za grą oraz utrzymując w polu ostatnich graczy drużyny w strefie ataku, obserwuje grę i przemieszcza się w przeciwnej strefy końcowej



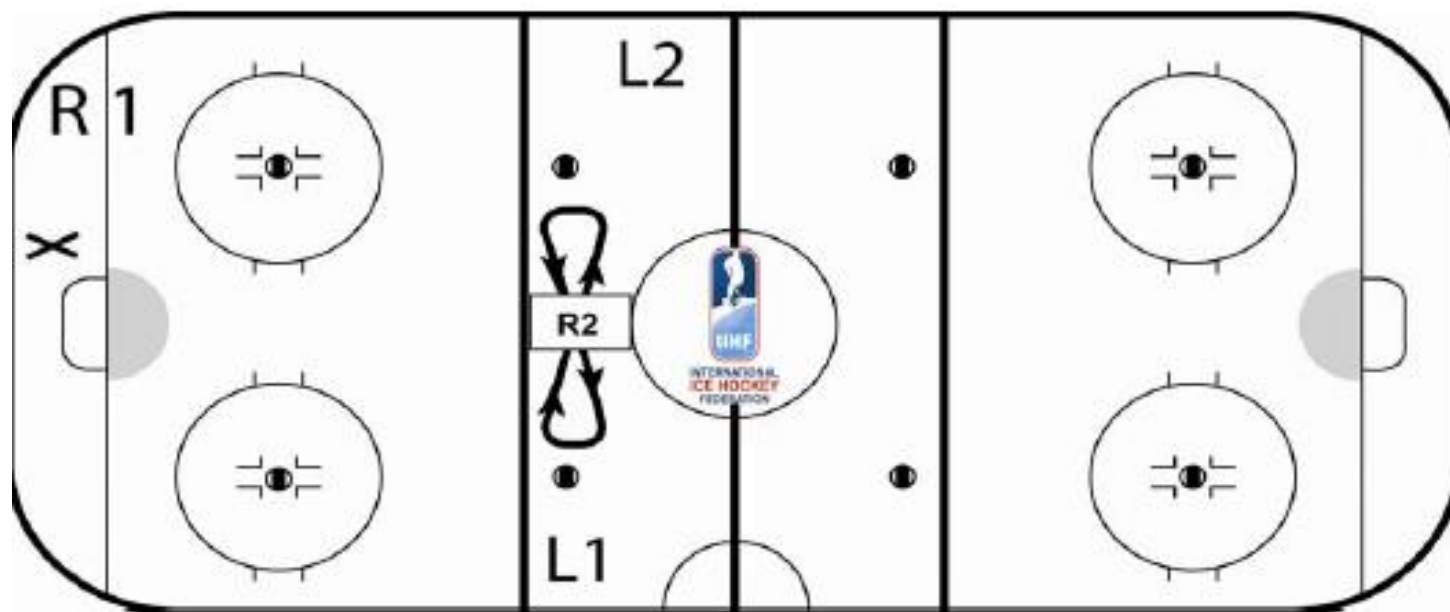


3. Ustawienie podczas toczącej się gry Przejście gry pomiędzy strefami końcowymi - cd

- Tylni s. główny opuszczając strefę końcową nie może pozostawiać za swoimi plecami graczy;
- Kiedy tylni s. główny zauważy, że przedni s. główny ma problem z uniknięciem kontaktu z krążkiem lub graczami, powinien być przygotowany do uważniejszej obserwacji graczy będących blisko obszaru akcji (krążka);
- Tylni s. główny „przechodząc” w przedniego s. głównego powinien znajdować się po przeciwnej stronie lodu niż jego partner, chociaż sędzia przesuając się jeszcze w strefie neutralnej (np. wzdłuż linii czerwonej), szukając najlepszej pozycji do obserwacji gry **może** zmienić stronę;
- Kiedy nastąpi taka zmiana a gra jest jeszcze w strefie neutralnej „nowy” tylni s. główny **MOŻE** zmienić swoją stronę na lodzie, dostosowując się do ustawienia przedniego s. głównego;
- Kiedy gra przeniesie się już do strefy końcowej „nowy” tylni s. główny **MUSI** zmienić swoją stronę na lodzie, dostosowując się do ustawienia przedniego s. głównego;

3. Ustawienie podczas toczącej się gry

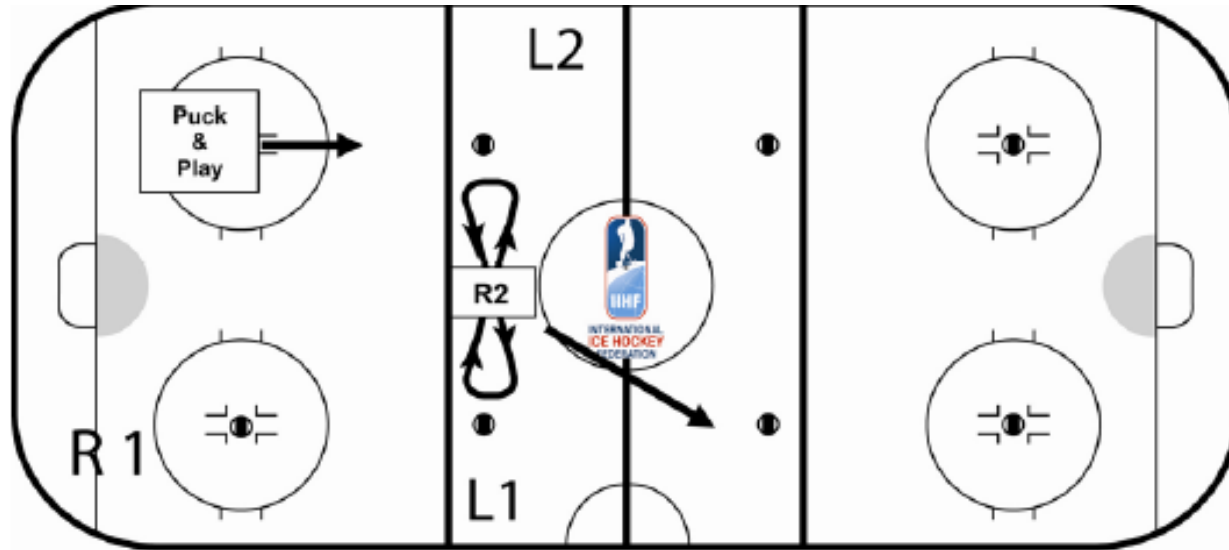
b3. Przejście gry pomiędzy strefami końcowymi - cd



- **Tylni s. główny (R2) gdy gra znajduje się w okolicach bramki powinien ustawiać się w okolicach linii niebieskiej i powinien być ciągle w ruchu, unikając zatrzymywania się;**

3. Ustawienie podczas toczącej się gry

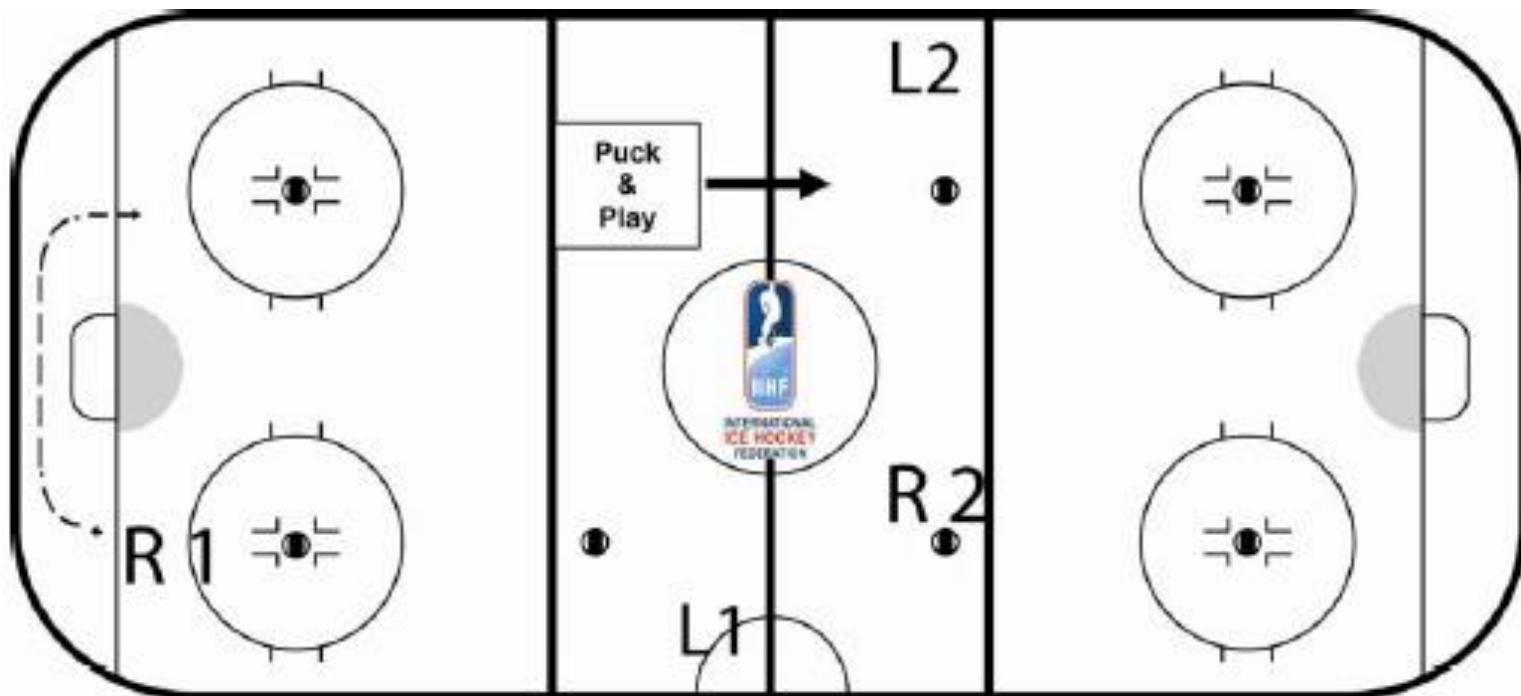
b3. Przejście gry pomiędzy strefami końcowymi - cd



- Takie ustawienie tylnego s. głównego (R2) pozwoli mu na łatwe przemieszczenie się w dowolnym kierunku, gdy gra będzie przesuwana do tercji środkowej;

3. Ustawienie podczas toczącej się gry

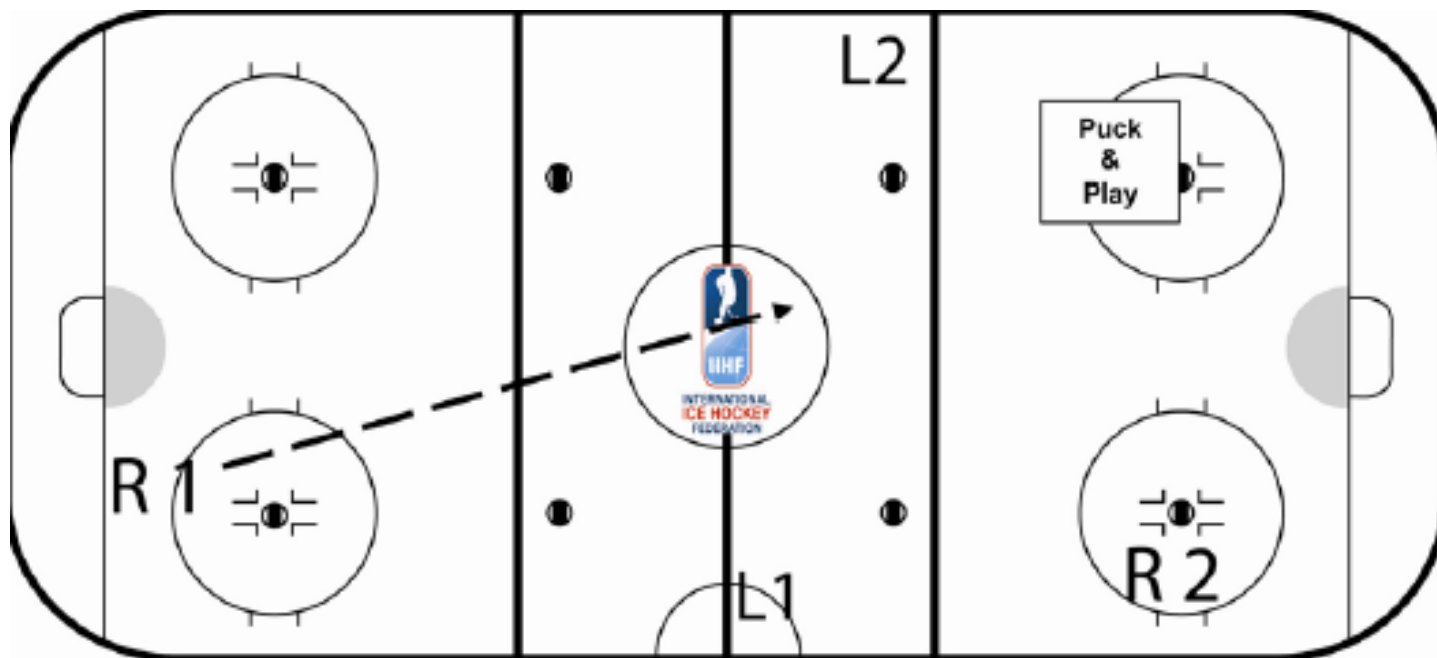
b3. Przejście gry pomiędzy strefami końcowymi - cd



- W przypadku jak powyżej, kiedy R2 zmienił pozycję i znalazł się po tej samej stronie co R1, obowiązkiem R1 jest dostosować swoją pozycję do sytuacji na lodzie poprzez przejazd za bramką na drugą stronę lub...

3. Ustawienie podczas toczącej się gry

b3. Przejście gry pomiędzy strefami końcowymi - cd



- ...lub gdy gra przeniosła się bezpośrednio do przeciwnej strefy końcowej sędzia R1 zajmuje pozycję w okolicach linii niebieskiej stając się jednocześnie tylnym s. głównym



3. Ustawienie podczas toczącej się gry

b3. Przejście gry pomiędzy strefami końcowymi - cd

- **Jeśli przedni s. główny jest w „tarapatach” (przewrócił się lub jest zablokowany) i nie jest w stanie wjechać przed akcją do strefy końcowej, to tylni s. główny powinien przejąć obowiązki przedniego i podążyć za akcją. Ten s. główny, który był w „tarapatach” powinien wycofać się i zająć pozycję tylnego s. głównego;**
- **Tylni s. główny, znajdujący się w strefie neutralnej powinien być świadomy, że w strefie tej następują zmiany graczy. Jeśli sędzia ten znajduje się po stronie ławek graczy, powinien ustawić się tak (cofając do tyłu), aby zostawić graczom miejsce na zmiany przed jego twarzą;**



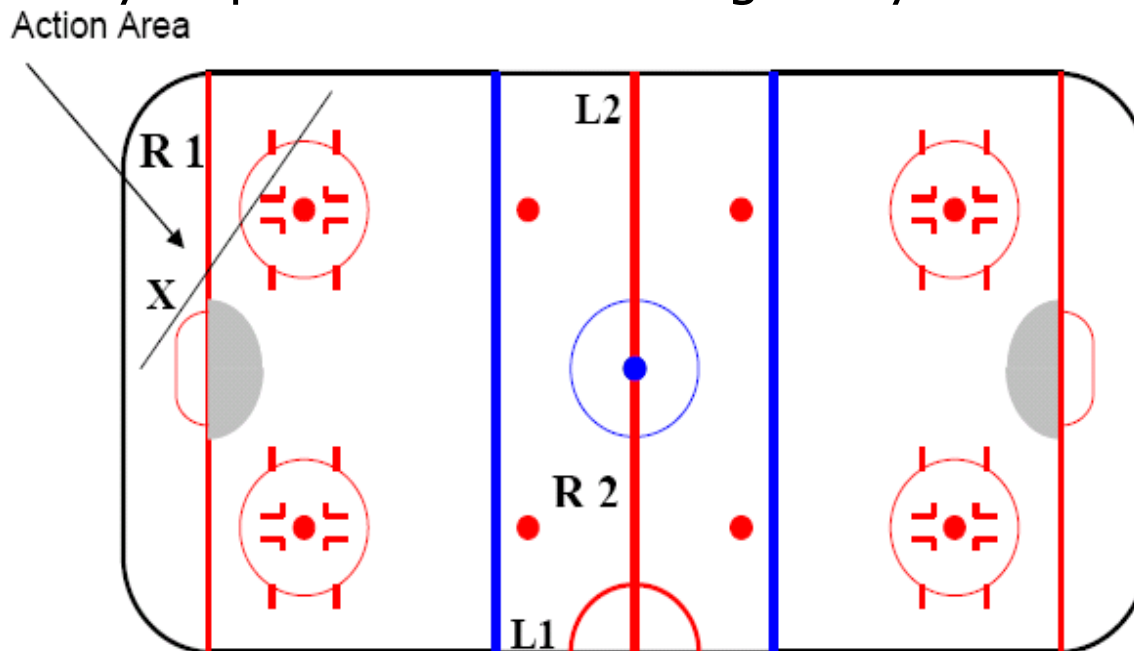
3. Ustawienie podczas toczącej się gry

b4. Uwolnienie

- Kiedy krążek został wybity sprzed linii czerwonej przez broniącą drużynę i zmierza na uwolnienie, sędzia główny ze strefy neutralnej **podąża tyłem** do strefy końcowej, przemieszczając się w tej strefie aż do momentu, kiedy gra zostanie przerwana przez s. liniowego;
- Następnie s. główny przejeżdża szybko z jednej strefy końcowej do drugiej, gdzie będzie miało miejsce wznowienie gry, zajmując pozycję zgodną z procedurą wznowień w strefie końcowej;
- S. liniowy określa stronę, gdzie nastąpi wznowienie;
- S. główny przejeżdżając pomiędzy strefami końcowymi powinien **obserwować graczy** wjeżdżając do strefy, gdzie nastąpi wznowienie **tyłem**;
- Tylni s. główny w momencie wybicia krążka przemieszcza się do strefy neutralnej i kiedy gra zostaje zatrzymana bierze odpowiedzialność za wymianę graczy --> ustawia się w okolicach środka lodowiska twarzą w kierunku ławek graczy;
- Po przeprowadzeniu procedury wymiany graczy, tylni s. główny dostosowuje swoje ustawienie w strefie neutralnej do miejsca wznowienia.

4. Ustawienie na lodzie

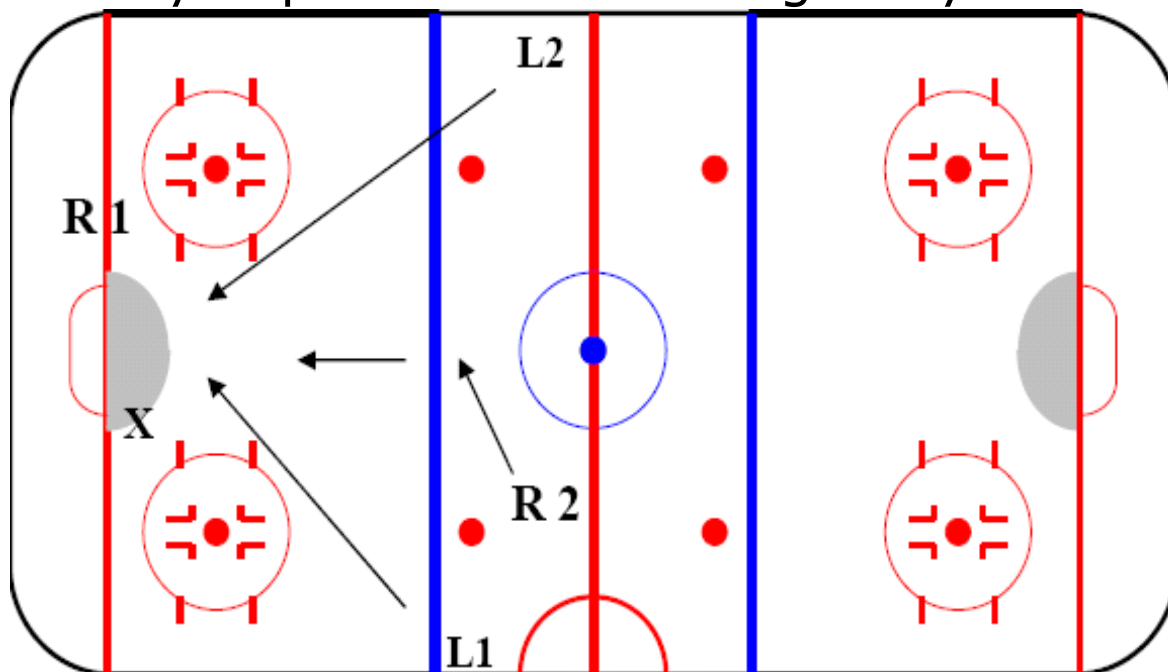
a. obszary odpowiedzialności s. głównych



- Strefa oddzielona linią ciągłą należy do obszaru odpowiedzialności s. głównego (R1) --> zależy od miejsca poruszania się krążka oraz graczy bezpośrednio zaangażowanych w akcję;
- Jeśli jeden z s. głównych jest w tej samej strefie końcowej przez dłuższy czas, możliwym jest aby s. główni dokonali zmian podczas przerwy w grze. Sędziowie mogą przedyskutować taką możliwość przed meczem.

4. Ustawienie na lodzie

a. obszary odpowiedzialności s. głównych - cd



- Tylni s. główny powinien być także w pełni świadomy tego co dzieje się w strefie końcowej;
- Podczas przerwy w grze w strefie końcowej tylni s. główny powinien przemieścić się w okolice linii niebieskiej **a jeśli to potrzebne** na pozycję pomiędzy kołami wznowień oraz linią niebieską, aby obserwować sytuację oraz ewentualnie asystować w nakładaniu kar, wynikających z zaistniałych na lodzie zdarzeń.



4. Ustawienie na lodzie

a. obszary odpowiedzialności s. głównych - cd

- Kiedy tylni s. główny sygnalizuje karę w strefie końcowej, ale przedni s. główny przerywa grę w tej strefie, rekomenduje się aby tylni s. główny także **zagwizdał** (aby skupić na sobie uwagę) podkreślając fakt nałożenia kary;
- Kiedy bramkarz opuszcza swoją bramkę i podąża w kierunku ławki graczy, pozostawiając przed bramką kija lub rękawice, tylni s. główny powinien zatrzymać grę oraz nałożyć odpowiednią karę;
- Tylni s. główny jest odpowiedzialny za kontrolę sytuacji, kiedy bramkarz zjeżdża do swojej ławki graczy;
- Podobnie kiedy bramkarz zjeżdżając z lodu porusza swoją bramkę, tylni s. główny zatrzymuje grę i nakłada odpowiednią karę;
- Przedni s. główny w strefie końcowej jest s. głównym odpowiedzialnym za podjęcie decyzji o przerwaniu lub nie przerwaniu gry, kiedy krążek ma kontakt z kaskiem lub maską bramkarza;
- Obydwaj s. główni mogą skontaktować się w kwestii przyznania asyst przy bramce (które musi zgłosić przedni s. główny). Liniowi mogą także służyć w tej sytuacji pomocą. **Dyskusja na temat asyst powinna być krótka oraz zwięzła.**



4. Ustawienie na lodzie

b. decyzje sędziów

- **Jeśli s. główny jest w 100% pewien, że przewinienie miało miejsce, sędzia ten musi podjąć decyzję zgodną ze swoim osądem;**
- **Kiedy s. główny nie jest w 100% pewien czy przewinienie miało miejsce lub ma zaufanie do drugiego s. głównego, że ten dokładnie widział zdarzenie i jest je w stanie osądzić, nie powinien podejmować w takim przypadku decyzji;**
- **Obaj s. główni mają prawo do podjęcia odpowiedniej decyzji na całej powierzchni lodowiska;**
- **Po wznowieniu gry w strefie końcowej, może okazać się że tylnemu s. głównemu będzie łatwiej ocenić przewinienia, popełnione przez graczy będących jeszcze w strefie końcowej, ale zbliżających się do linii niebieskiej;**
- **Może zdarzyć się, że obaj sędziowie główni będą mieli rękę w górze, sygnalizując to samo lub też różne przewinienia.**



4. Ustawienie na lodzie

b. decyzje sędziów - cd

- **Żaden sędzia nie może czynić negatywnych słownych komentarzy lub poprzez swoje zachowanie wyrażać dezaprobaty wobec decyzji partnera w przypadku nałożenia lub nie nałożenia kary;**
- **Kiedy jeden z sędziów podejmuje decyzje o karze, a drugi jest pytany o zdanie przez zawodników / trenerów, właściwym komentarzem do sytuacji będzie odpowiedź: „On miał lepsze pola widzenia, aby ocenić sytuację”;**
- **Drugi s. główny powinien unikać też odpowiedzi w stylu: „Dobra decyzja” lub „Popieram jego decyzję”;**
- **Nawet pomimo, iż na lodzie jest dwóch sędziów głównych, może okazać się koniecznym, aby skonsultować się z liniowymi, celem wyjaśnienia wątpliwych sytuacji na lodzie;**
- **Jeśli następuje narada czwórki sędziowskiej, powinna się odbyć w polu sędziowskim .**



4. Ustawienie na lodzie

c. Nakładanie kar

- Przedni s. główny lub tylni s. główny mogą nałożyć karę **w każdym momencie w każdej strefie lodowiska**, niezależnie od ustawienia partnera;
- Jednym z czynników determinujących któ podejmuje decyzję jest lepsze ustawienie i lepszy kąt widzenia miejsca przewinienia;
- **Na lodzie nie ma miejsca na konkurencję między sędziami!!!**
- Kiedy nałożone są kary przez dwóch sędziów głównych, sygnalizacja dotycząca odpowiednich kar musi być oznajmiona przez sędziego, który karę nałożył;
- Kiedy nałożone są kary przez dwóch sędziów głównych, pierwszy karę oznajmia przedni s. główny (który znajdował się w strefie, gdzie toczyła się akcja). Potem karę oznajmia tylni s. główny;
- Kiedy należy nałożyć większą ilość kar na graczy, obaj s. główni powinni skonsultować się, aby odpowiednie oraz wszystkie kary nałożyć na właściwych graczy;
- Raportowanie kar przez sędziów odbywa się przy stoliku sędziowskim.



4. Ustawienie na lodzie

c. Nakładanie kar - cd

- Kiedy obydwaj s. główni sygnalizują kary w tym samym czasie, a gra zostaje przerwana w strefie neutralnej, s. główny z tej strefy jako pierwszy raportuje nałożoną karę;
- Kiedy obaj s. główni nakładają kary na różnych graczy, po zaraportowaniu ich przy stoliku sędziowskim, powinni oni powrócić do strefy, w której znajdowali się podczas przerwania gry;
- Tak jak w przypadku większej ilości kar, tak też w przypadku kar większych rekomenduje się **krótką** konsultację, aby zapewnić że odpowiednie kary zostały nałożone na właściwych graczy;
- Przy sygnalizacji kar, kluczowym jest stosowanie właściwych procedur (sygnalizacja, druga kara nakładana na gracza, itd);
- Jeśli obaj s. główni sygnalizują kary, muszą trzymać swoje ramiona w górze do momentu przerwy w grze;
- S. liniowi mogą ciągle nakładać kary zgodnie z właściwymi procedurami!
- S. główni **nie powinni** używać sygnalizacji „wash-out”, aby unaocznić, iż nie było przewinienia!



4. Ustawienie na lodzie

c. Nakładanie kar - cd

- **Rekomenduje się s. głównym, aby nie używali żadnej sygnalizacji oraz komunikatów werbalnych w sytuacjach, kiedy kara nie jest nakładana!**
- **Kary związane ze znieważeniem sędziów mogą być raportowane oraz nakładane zarówno przez sędziów głównych jak i liniowych --> zgodnie z procedurami;**
- **S. liniowy powinien zraportować incydent s. głównemu bez podnoszenia ręki w górę.**



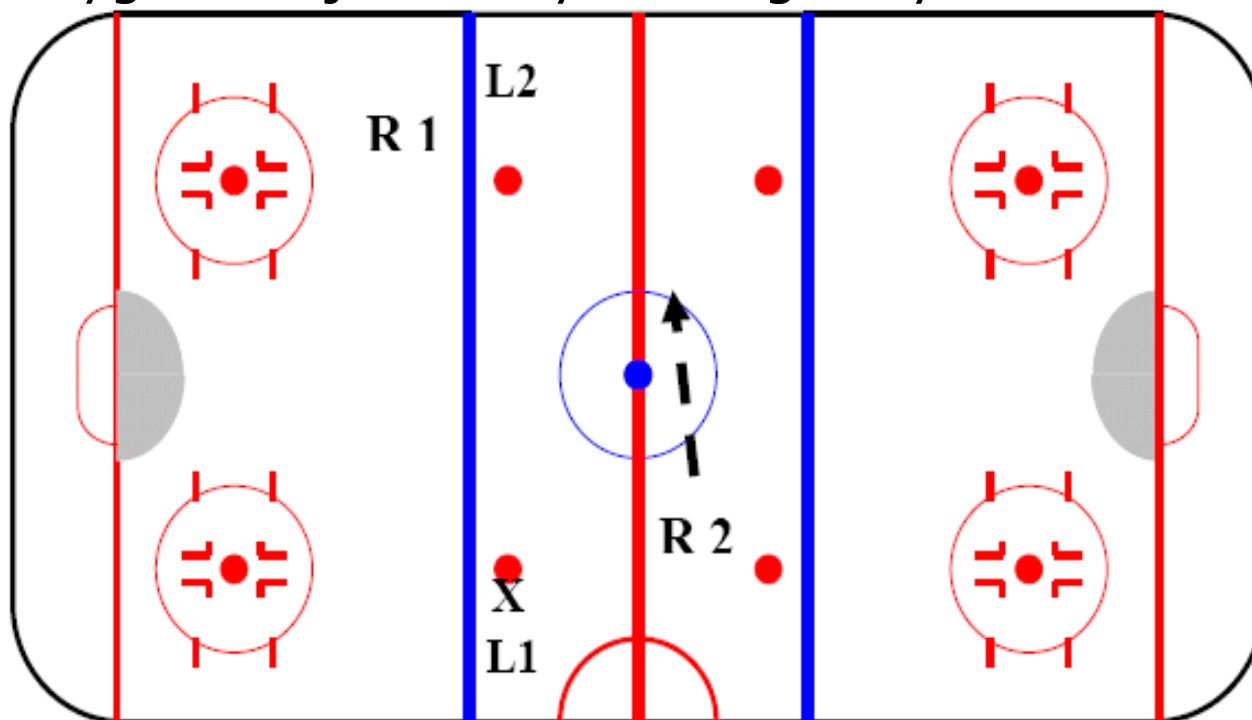
4. Ustawienie na lodzie

d. poruszanie sędziów po nałożeniu kar

- Kiedy s. główny ze strefy neutralnej nakłada karę w strefie końcowej, raportuje ją przy stoliku sędziowskim, a potem ustawia się w strefie końcowej. W takiej sytuacji sędzia ze strefy końcowej przesuwa się do strefy neutralnej i stamtąd bierze odpowiedzialność za procedurę wymiany graczy;
- Kiedy s. główny ze strefy końcowej nakłada karę w strefie końcowej, raportuje ją przy stoliku sędziowskim, a potem wraca do strefy końcowej. Sędzia ze strefy neutralnej bierze odpowiedzialność za procedurę wymiany graczy;
- **Jeśli możliwy jest wybór miejsca wznowienia w strefie końcowej po nałożeniu kary, należy dążyć, aby miało ono miejsce w takim punkcie, żeby s. główny, który nałożył karę był ustawiony po przeciwnej stronie lodowiska niż ławki graczy!**

5. Inne sytuacje na lodzie

a. sygnalizacja --> wymiana graczy



- W przypadku wznowienia w strefie końcowej, odpowiedzialność za procedurę wymiany graczy przejmuje tylni s. główny, niezależnie od miejsca, w którym się on znajduje;
- Kiedy tylni s. główny rozpoczyna procedurę wymiany graczy powinien ustawić się tak, aby być dobrze widzianym przez trenerów.



5. Inne sytuacje na lodzie

b. przeglądanie sytuacji na video

- **Kiedy jeden z s. głównych przegląda sytuację lub kontaktuje się z sędzią video, drugi jest odpowiedzialny za obserwowanie graczy oraz zapewnienie s. głównemu spokoju podczas wyjaśniania spornej decyzji bramkowej;**
- **Przed podjęciem decyzji s. główni mogą się skonsultować ze sobą;**
- **S. główny nie przeglądający sytuacji nie może komentować (pytany przez graczy) sytuacji, która jest wyjaśniana;**
- **S. główny, który znajdował się w strefie, gdzie miała miejsce sporna sytuacja, powinien być tym który ogląda sytuację i jest odpowiedzialny za podjęcie ostatecznej decyzji.**



5. Inne sytuacje na lodzie

c. dogrywka oraz rzuty karne

- **Podczas dogrywki obowiązują te same procedury oraz ustawienie na lodzie jak podczas regulaminowych 60 minut gry;**
- **Przed rzutami karnymi s. główny spotyka się z kapitanami i razem dokonują wyboru kto strzela jako pierwszy;**
- **Jeden s. główny oraz s. liniowy ustawiający się na linii bramkowej, drugi s. liniowy w strefie neutralnej tak jak w systemie „trójkowym”;**
- **Drugi s. główny, który będzie ustawiony w tercji neutralnej poinstruuje gracza strzelającego o zasadach oraz będzie czuwać nad prawidłową kolejnością strzelających.**



5. Inne sytuacje na lodzie

d. komunikacja z trenerami oraz pisanie raportów

- Kiedy zapada decyzja o konieczności komunikacji z trenerem lub trenerami, rekomenduje się aby robił to ten s. główny, który **podjął decyzję** wymagającą wyjaśnień;
- Kiedy z/w na nałożone kary lub zdarzenia wymagany jest, aby złożyć pisemny raport o zdarzeniu, **obaj s. główni** powinni wypełnić raport;
- Kiedy pisany jest raport o zdarzeniu lub karach, wymagane jest, aby cała czwórka sędziowska złożyła swoje podpisy na raporcie, chyba że jeden z sędziów ma inny zadanie na temat zdarzenia. Wtedy sędzia ten składa osobny raport;
- Obaj s. główni powinni zapewnić, aby ich raport trafił do odpowiednich władz;
- S. główni mogą zostać też poproszeni o złożenie ustnych, indywidualnych wyjaśnień odpowiednim władzom.



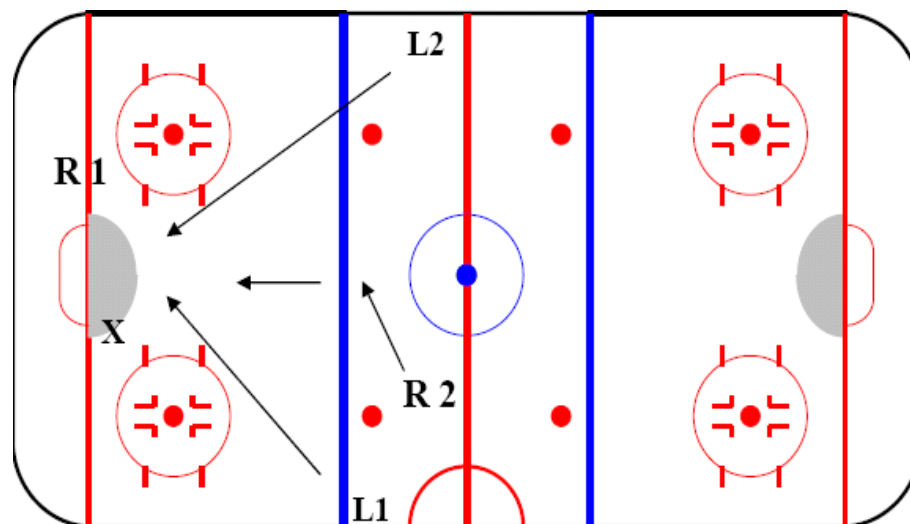
5. Inne sytuacje na lodzie

e. sprzeczki oraz bójki na lodzie

- **S. główni w żadnym momencie nie powinni angażować się fizycznie w zażegnywanie konfliktów na lodzie;**
- **S. główny przebywający pierwotnie tam, gdzie miała miejsce sprzeczka będzie odpowiedzialny za nałożenie właściwych kar. Jednakże drugi s. główny może asystować w nakładaniu kar. W przypadku konsultacji pomiędzy s. głównymi, ta powinna odbywać się szybko;**
- **Tylni s. główny w momencie sprzeczki w strefie końcowej, powinien skupić się w pierwszej kolejności na obserwacji oraz kontroli ławek graczy. Potem powinien on zająć miejsce w pobliżu linii niebieskiej.**
- **Nie rekomenduje się aby tylni s. główny wjeżdżał głęboko w strefę końcową, gdzie toczy się sprzeczka;**

5. Inne sytuacje na lodzie

e. sprzeczki oraz bójki na lodzie - cd



- Podczas sprzeczki z udziałem większej liczby zawodników, tylni s. główny zachowuje się jak poprzednio (kontrola ławek oraz graczy), potem może podjechać bliżej miejsca zdarzenia, aby znaleźć najlepsze pole do obserwacji zdarzenia;
- **Podjechać w sytuacji w/w oznacza przekroczenie linii niebieskiej, ale nie podjechanie bardzo blisko do sprzeczki.**
- Kiedy dochodzi do sprzeczki lub bójki, w której może być zaangażowany bramkarz, tylni s. główny będący w strefie neutralnej powinien:
 - > zarejestrować numery zawodników (współpartnerów bramkarza);
 - > zatrzymać graczy chcących opuścić ławki graczy.



5. Inne sytuacje na lodzie

e. sprzeczki oraz bójki na lodzie - podumowanie dla sędziów głównych

- **Przedni s. główny jest przede wszystkim za nią odpowiedzialny;**
- **Tylni s. główny odpowiada za graczy poza „główną” sprzeczką;**
- **Po uspokojeniu sytuacji na tafli może dojść do krótkiej konsultacji s. głównych;**
- **Przedni s. główny powinien oznajmiać nałożone podczas zdarzenia kary;**
- **Przedni s. główny jest też zobowiązany poinformować kapitanów (jeśli trzeba) o nałożonych karach;**
- **W tym samym czasie tylni s. główny kontroluje pozostałych graczy;**
- **Obaj s. główni muszą wiedzieć jakie kary zostały nałożone;**
- **Obaj s. główni muszą upewnić się, gdzie nastąpi wznowienie;**
- **Przy dużej ilości kar należy upewnić się czy nastąpiło prawidłowe kompensowanie kar oraz w jakim zestawieniu powinny grać zespoły.**



5. Inne sytuacje na lodzie

e. sprzeczki oraz bójki na lodzie - podumowanie dla **sędziów liniowych**

- **Procedura rozdzielania sprzeczki / bójki --> bez zmian;**
- **Eskortowanie graczy po bójce --> bez zmian (do ławki kar lub do zejścia z tafli);**
- **Kiedy dwóch s. głównych konsultuje się w polu sędziowskim, obowiązkiem s. liniowych jest przejąć odpowiedzialność za kontrolę graczy;**
- **Jeśli zostaną poproszeni --> powinni przedstawić swoją wersję zaistniałych zdarzeń.**



5. Inne sytuacje na lodzie

f. inne procedury

- Obaj s. główni mogą gwizdać takie zdarzenia jak: **podanie krążka ręką, zagranie krążka wysokim kijem, krążek poza lodowiskiem.** Liniowi mogą asystować s. głównym w takich przypadkach, gdy ci nie obserwowali w/w zdarzeń.
- S. główny, który zainicjował sygnalizację „**zagranie krążka wysokim kijem**” powinien być tym, który wykonuje całą procedurę --> gwizdek lub wash-out;
- Jeśli obaj s. główni jadą do ławek graczy, muszą się wcześniej upewnić, że ten sam komunikat zostanie przekazany obu trenerom!!!
- S. główny ma ciągle prawo do przerywania gry jeśli s. liniowy z jakichś powodów tego nie uczynił.



6. Wskazówki dla s. liniowych

- Nie ma żadnych zmian w zakresie odpowiedzialności pracy s. liniowych;
- Nie ma żadnych zmian związanych z procedurami przeprowadzania wznowień (tylko kontrola ustawienia dwóch s. głównych);
- W przypadku konieczności dojazdu do bramki przez s. liniowego (zablokowany s. główny), sędzia ten ma prawo „pokryć” pozycję przedniego s. głównego --> **Przy bramce musi być jeden sędzia w przypadku zaistnienia sytuacji bramkowej;**
- W przypadku zablokowania lub upadku przedniego s. głównego, s. liniowy powinien upewnić się czy tylni. s. główny ma możliwość dojazdu do bramki. Jeśli tak pozwala mu dojechać do bramki, jeśli nie sam powinien to zrobić;
- W przypadku kontuzji jednego z s. liniowych podczas meczu, pozostała trójka używa tradycyjnego systemu trójkowego. Jeden z s. głównych przejmuje ustawienie oraz obowiązki s. liniowego, ale ciągle może nakładać kary.



7. Najczęściej popełniane błędy

- **Brak komunikacji pomiędzy sędziami**
- **Ograniczone zaufanie do partnera**
- **Zbyt daleki dystans do akcji (pozostawanie daleko z tyłu od strefy ataku)**
- **Zrzucanie odpowiedzialności na partnera**
- **Brak płynności jazdy przy linii niebieskiej**
- **Słaba jazda tyłem – niewłaściwe pozycjonowanie**
- **Skupianie się tylko na zawodnikach w okolicach gry**
- **Niewłaściwe procedury po bramce, przy wznowieniach, podczas gry ...**
-



7. Podsumowanie

- Kluczowe czynniki powodzenia systemu **4 sędziów na lodzie to:**
 - --> **KOMUNIKACJA;**
 - --> **PRACA ZESPOŁOWA;**
 - --> **SZACUNEK DLA KOLEGÓW SĘDZIÓW;**



DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ