

**MATERIAŁY SZKOLENIOWE
WYDZIAŁU SĘDZIOWSKIEGO
ŚLĄSKIEGO ZWIĄZKU HOKEJA NA LODZIE**

**WYTYCZNE
DOTYCZĄCE KOMUNIKATÓW SPIKERA
PODCZAS MECZÓW HOKEJA NA LODZIE**

**MATERIAŁ PRZYGOTOWANO W OPARCIU O WYTYCZNE
MIĘDZYNARODOWEJ FEDERACJI HOKEJA NA LODZIE (IIHF) – „OFF ICE OFFICIALS’ HANDBOOK”
KATOWICE, LISTOPAD 2016 R.**

1. UWAGI OGÓLNE

Pełniąc funkcje spikera meczów hokeja na lodzie należy przyjąć założenie, że na trybunach znajdują się widzowie, którzy mecz oglądają po raz pierwszy. To oznacza, że należy przekazywać wszystkie komunikaty, które pozwolą widzom zrozumieć aktualną sytuację na tafli.

Spiker pełni określoną funkcję podczas meczu, powinien współpracować a nie konkurować z osobami prowadzącymi oprawę meczu.

Wszelkie informacje powinny być przekazywane zgodnie z podstawowymi zasadami gramatyki języka polskiego, w oparciu o przyjęte zasady przygotowywania sprawozdań a więc wg zasady **KIEDY, KTO, CO**

Przed rozpoczęciem przekazywania komunikatów należy „przećwiczyć” prawidłowy sposób odczytywania imion i nazwisk wszystkich osób które będą odczytywane w trakcie spotkania.

W przypadku meczów z udziałem drużyn zagranicznych, zawsze komunikat podajemy wpiery w języku polskim a dopiero w drugiej kolejności w języku angielskim

2. KOMUNIKATY PRZED ROZPOCZĘCIEM SPOTKANIA

Ok. 10 min przed rozpoczęciem spotkania spiker powinien rozpocząć podawanie komunikatów meczowych

DZIEŃ DOBRY / DOBRYWIECZÓR PAŃSTWU.

WITAM NA MECZU POMIĘDZY DRUŻYNAMI (drużyna gospodarzy) i (drużyna gości)

DRUŻYNA GOŚCI W DNIU DZISIEJSZYM WYSTĄPI W NASTĘPUJĄCYM SKŁADZIE:

BRAMKARZE: NR (imię nazwisko)

ZAWODNICY Z POLA: NR (imię i nazwisko)

TRENEREM ZESPOŁU (nazwa drużyny) JEST (imię i nazwisko)

ASYTSENTEM TRENERA JEST (imię i nazwisko)

DRUŻYNA GOSPODARZY (nazwa drużyny) W DNIU DZISIEJSZYM WYSTĄPI W NASTĘPUJĄCYM SKŁADZIE:

BRAMKARZE: NR (imię nazwisko)

ZAWODNICY Z POLA: NR (imię i nazwisko)

TRENEREM ZESPOŁU (nazwa drużyny) JEST (imię i nazwisko)

ASTSENTEM TRENERA JEST (imię i nazwisko)

DZISIEJSZE SPOTKANIE POPROWADZĄ SEDZIOWIE DESYGNOWANI PRZEZ POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA NA LODZIE.

SĘDZIĄ GŁOWNYM SPOTKANIA JEST

SĘDZIAMI LINIOWYMI SPOTKANIA SĄ

Uwaga! Nie czytamy nazwiska obserwatora spotkania!

3. KOMUNIKATY PODCZAS TRWANIA MECZU

3.1 KOMUNIKATY WYJAŚNIAJĄCE AKTUALNĄ SYTUACJĘ NA TAFLI

W trakcie meczu każdorazowo podajemy następujące komunikaty:

- spalony
- spalony rozmyślny
- spalony w polu bramkowym
- uwolnienie
- podanie krążka ręką
- zagranie wysokim kijem

3.2 ZDOBYCIE BRAMKI

Informacje o zdobyciu bramki podajemy w następującej kolejności:

- czas zdobycia bramki
- nazwa drużyny która zdobyła bramkę
- imię i nazwisko zdobywcy bramki
- imię i nazwisko podającego

Przykład nr 1

„Dwudziesta piąta minuta, czterdziesta czwarta minuta spotkania. Gol dla drużyny TWARDY BETON. Zdobywcą był zawodnik grający z nr 23 Józef Blacha. Podającymi byli: zawodnik grający z nr 12 Andrzej Nakrętka oraz zawodnik grający z nr 9 Bogdan Widlak”

3.3 KOREKTA STRZELCA BRAMKI BĄDŹ ZAWODNIKA PODAJĄCEGO

W przypadku korekty strzelca bramki bądź zawodnika podającego, należy przekazać widzom stosowny komunikat. W ramach przekazywanego komunikatu podajemy kolejno:

- której bramki dotyczy korekta
- kto był zdobywcą bramki
- kto był podającym

Uwaga! W ramach tego komunikatu nie podajemy czasu zdobycia bramki

Przykład nr 2

„Korekta dotycząca trzeciego gola dla drużyny TWARDY BETON. Zdobywcą był zawodnik grający z nr 18 Rajmund Szklana. Podającym był zawodnik grający z nr 10 Mateusz Ptaszek”.

3.4 KOMUNIKATY GDY BRAMKA NIE ZOSTAŁA UZNANA

W przypadku nie uznania bramki przez Sędziego Głównego spotkania, należy podać komunikat o nie uznaniu bramki wraz z podaniem przyczyny jej nieuznania.

Uwaga! Przyczynę nieuznania bramki podajemy wyłącznie na wniosek Sędziego Głównego

Przykład nr 3

„Gol nie został uznany ponieważ:

- gra została przerwana przed zdobyciem bramki
- krążek przekroczył linię bramkową po sygnale kończącym tercję / koniec spotkania
- krążek nie przekroczył linii bramkowej
- wcześniej nastąpiło przesunięcie bramki
- zawodnik drużyny atakującej przebywał w polu bramkowym
- został zdobyty w wyniku celowego kopnięcia krążka do bramki
- krążek został skierowany do bramki ręką
- krążek wpadł do bramki po odbiciu się od sędziego
- krążek został skierowany do bramki wysokim kijem”

3.5 KOMUNIKATY DOTYCZĄCE PRZEGLĄDU VIDEO

W przypadku gdy Sędzia Główny decyduje się na przegląd akcji w oparciu o rejestrację video, w pierwszej kolejności podajemy komunikat:

„W tej chwili nastąpi przegląd video”

a następnie, w zależności od decyzji Sędziego Głównego:

- gdy zostanie przyznany gol: komunikat odpowiedni dla zdobytego gola
- gdy nie został przyznany gol: komunikat: **„Nie ma gola”**

3.6 KOMUNIKATY DOTYCZĄCE NAŁOŻONYCH KAR

a) KARA MNIEJSZA

W przypadku kary mniejszej podajemy komunikat zawierający informacje przekazywane w następującej kolejności:

- czas nałożenia kary
- nazwa drużyny której przyznana została kara
- numer, imię i nazwisko ukaranego zawodnika
- wymiar nałożonej kary
- przyczyna nałożonej kary

Przykład nr 4

„W dwudziestej czwartej minucie, dziesiątej sekundzie spotkania zawodnik drużyny TWARDY BETON grający z nr 14 Benjamin Kołek ukarany został karą 2 minut za zahaczanie”

Uwaga! Przy podawaniu powodu nałożonej kary należy stosować dokładne zapisy kar pochodzące z „Przepisów Gry w Hokeja Na Lodzie” np. zahaczanie, wysoko uniesiony kij, trzymanie przeciwnika.

b) KARA MNIEJSZA TECHNICZNA

W przypadku kary mniejszej technicznej podajemy informacje jak dla kary mniejszej oraz dodatkowo komunikat, wskazujący nr oraz imię i nazwisko zawodnika który odbywa nałożoną na drużynę karę.

Przykład nr 5

„W dwudziestej czwartej minucie, dziesiątej sekundzie spotkania na drużynę TWARDY BETON nałożona została kara mniejsza techniczna za nadmierną liczbę zawodników w grze. Karę odbywa zawodnik grający z nr 14 Benjamin Kołek”.

c) KARA MNIEJSZA NAŁOŻONA NA BRAMKARZA

W przypadku kary mniejszej nałożonej na bramkarza podajemy komunikat jak dla zwykłej kary mniejszej, podając przy tym nr oraz imię i nazwisko bramkarza oraz dodatkowo komunikat, który z zawodników z zawodników odbywa karę w zastępstwie bramkarza.

Przykład nr 6

„W dwudziestej czwartej minucie, dziesiątej sekundzie spotkania, zawodnik drużyny TWARDY BETON grający z nr 1 Rajmund Sito ukarany został karą mniejszą za spowodowanie upadku przeciwnika. Karę odbywa zawodnik grający z nr 14 Benjamin Kołek”.

d) PODWÓJNA KARA MNIEJSZA

W przypadku nałożenia przez Sędziego Głównego podwójnej kary mniejszej podajemy komunikat, wyjaśniający przyczynę nałożenia kary w podwójnym wymiarze.

Przykład nr 7

„W dwudziestej czwartej minucie, dziesiątej sekundzie spotkania, zawodnik drużyny TWARDY BETON grający z nr 14 Benjamin Kołek ukarany został podwójną karą mniejszą za przypadkowe zranienie wysoko uniesionym kijem”.

e) KARA MNIEJSZA NAŁOŻONA JEDNOCZEŚNIE NA ZAWODNIKÓW OBU DRUŻYN

W przypadku kar mniejszych nałożonych jednocześnie na zawodników obu drużyn podajemy komunikaty jak dla kar mniejszych. Należy jednak zwrócić uwagę, że w pierwszej kolejności podajemy informację dotyczącą kary mniejszej nałożonej na drużynę Gości.

Przykład nr 8

„W dwudziestej czwartej minucie, dziesiątej sekundzie spotkania nastąpiło obustronne wykluczenie. Zawodnik drużyny ZIELEONE BERETY grający z nr 26 Radosław Wiosło

ukarany został karą 2 minut za uderzanie, natomiast zawodnik drużyny TWARDY BETON grający z nr 14 Benjamin Kołek ukarany został karą 2 minut za zahaczenie”.

f) KARA MNIEJSZA ORAZ KARA WIEKSZA

W przypadku kary łączonej tzn. kary 2min+10 min lub kary 5min+20 minut, należy w pierwszej kolejności podać przyczynę nałożenia kary 2 min (lub 5 min) a następnie dodać komunikat informujący o automatycznie nałożonej karze za niesportowe zachowanie.

Przykład nr 9

„W dwudziestej czwartej minucie, dziesiątej sekundzie spotkania zawodnik drużyny TWARDY BETON grający z nr 14 Benjamin Kołek ukarany został karą 2 minut za atak w okolice głowy oraz automatycznie karą 10 min za niesportowe zachowanie się. Karę dwóch minut odbywa zawodnik grający z nr 27 Edmund Wałek”

Przykład nr 10

„W dwudziestej czwartej minucie, dziesiątej sekundzie spotkania zawodnik drużyny TWARDY BETON grający z nr 14 Benjamin Kołek ukarany został karą 5 minut za atak kolanem oraz automatycznie karą meczu za niesportowe zachowanie się. Karę pięciu minut odbywa zawodnik grający z nr 27 Edmund Wałek”

g) RZUT KARNY

W przypadku przyznania przez Sędziego Głównego rzutu karnego, należy przekazać komunikat informujący o czasie przyznania rzutu karnego, nazwie drużyny której przyznano rzut karny oraz numerze zawodnika, który będzie wykonywał rzut karny.

Uwaga! Nie przekazujemy informacji dotyczącej przyczyny przyznania rzutu karnego.

Przykład nr 11

„W dwudziestej czwartej minucie, dziesiątej sekundzie spotkania podyktowany został rzut karny dla drużyny TWARDY BETON. Rzut karny wykonywany będzie przez zawodnika grającego z nr 14 Benjaminą Kołka.”

3.7 KOMUNIKATY PO ZAKOŃCZENIU NAŁOŻONYCH KAR

W przypadku zakończenia kary przez zawodnika, i zakończenie tej kary nie powoduje powrotu ukaranej drużyny do pełnego zestawienia, nie podajemy żadnego komunikatu.

W przypadku zakończenia kary przez zawodnika, i zakończenie tej kary powoduje powrót ukaranej drużyny do pełnego zestawienia podajemy komunikat informujący o grze drużyny w pełnym zestawieniu

Przykład nr 12

„Drużyna TWARDY BETON gra w pełnym zestawieniu”.

W przypadku zakończenia kary przez zawodników obu drużyn, i zakończenie tych kar nie powoduje powrotu ukaranych drużyn do pełnego zestawienia, nie podajemy żadnego komunikatu.

W przypadku zakończenia kary przez zawodników obu drużyn, i zakończenie tych kar powoduje powrót ukaranych drużyn do pełnego zestawienia, podajemy komunikat informujący o grze drużyny w pełnym zestawieniu

Przykład nr 13

„Obie drużyny grają w pełnych zestawieniach”.

3.8 KOMUNIKAT DOTYCZĄCY ZMIANY BRAMKARZA

Jeżeli w jakimkolwiek momencie gry nastąpi zmiana bramkarza (w przerwie w grze lub po zakończeniu tercji), należy przekazać stosowne komunikaty informujące o tej zmianie.

Przykład nr 14

„W dwudziestej czwartej minucie, dziesiątej sekundzie spotkania w drużynie TWARDY BETON nastąpiła zmiana bramkarza. Dotychczas broniącego zawodnika grającego z nr 1 Rajmunda Sito, zastąpił zawodnik grający z numerem 33 Maciej Strach”

3.9 KOMUNIKAT DOTYCZĄCY WZIĘCIA CZASU PRZEZ DRUŻYNĘ

Jeżeli w jakimkolwiek momencie gry którakolwiek z drużyn poprosi o czas należy podać zarówno komunikat informujący o wzięciu tego czasu jak i o zakończeniu tego czasu.

Przykład nr 15

„Czas dla drużyny TWARDY BETON”

„Zakończył się czas dla drużyny TWARDY BETON”

3.10 KOMUNIKATY PRZED ZAKOŃCZENIEM POSZCZEGÓLNYCH TERCJI

Na minutę przed zakończeniem zarówno pierwszej jak i drugiej tercji należy podać stosowny komunikat.

Przykład nr 16

„Rozpoczęła się ostatnia minuta pierwszej/drugiej tercji”

Na dwie minuty przed zakończeniem trzeciej tercji należy podać stosowny komunikat

Przykład nr 17

„Rozpoczęły się ostatnie dwie minuty trzeciej tercji”.

Uwaga! Ponieważ zgodnie z obowiązującym regulaminem rozgrywek PHL każdy mecz musi zostać rozstrzygnięty, nie podajemy komunikatu „rozpoczęły się ostatnie dwie minuty meczu”.

Uwaga! W przypadku rozgrywanej dogrywki nie podajemy czasu do jej zakończenia

3.11 KOMUNIKATY PO ZAKOŃCZENIU POSZCZEGÓLNYCH TERCJI ORAZ DOGRYWKI

Po zakończeniu pierwszej i drugiej tercji należy podać informację mówiącą o aktualnym wyniku spotkania.

Uwaga! W pierwszej kolejności podajemy wyniki gospodarza spotkania.

Przykład nr 18

„Zakończyła się pierwsza/druga spotkania. Drużyna TWARDY BETON prowadzi z drużyną ZIELONE BERETY jeden do zera”

Jeżeli spotkanie zakończyło się po trzech tercjach należy podać informację mówiącą o końcowym wyniku spotkania.

Uwaga! W pierwszej kolejności podajemy wyniki gospodarza spotkania.

Przykład nr 19

„Zakończyło się spotkanie pomiędzy drużynami TWARDY BETON a drużyną ZIELONE BERETY. TWARDY BETON uległ ZIELONYM BERETOM cztery do dwóch.”

Jeżeli koniecznym jest rozegranie dogrywki, należy przekazać informację mówiącą o czasie trwania dogrywki oraz zastosowaniu zasady „nagłej śmierci”

Przykład nr 20

„Ponieważ po zakończeniu trzeciej tercji spotkanie nie zostało rozstrzygnięte, po trzyminutowej przerwie rozegrana zostanie pięciominutowa dogrywka z zasadą „nagłej śmierci””.

Jeżeli spotkanie nie zostało rozstrzygnięte w dogrywce i koniecznym jest przeprowadzenie serii rzutów karnych, należy przekazać stosowną informację.

Przykład nr 21

„Ponieważ dogrywka nie przyniosła rozstrzygnięcia o zwycięstwie w dzisiejszym spotkaniu rozstrzygnie seria rzutów karnych”

3.12 KOMUNIKATY W SYTUACJACH AWARYJNYCH

W przypadku jakichkolwiek sytuacji awaryjnych podczas spotkania należy jak najszybciej przekazać stosowną informację. Należy w szczególności ściśle współpracować ze służbami technicznymi lodowiska oraz służbami ochrony obecnymi na meczu.

W przypadku awarii zegara należy natychmiast podać informację, że czas spotkania mierzony jest przy użyciu ręcznych stoperów.

Przykład nr 22

„Ponieważ nastąpiła awaria zegara czas spotkania mierzony jest przy użyciu ręcznych stoperów”

Aktualny czas meczu oraz czas do zakończenia ewentualnych kar musi być podawany podczas każdej przerwy w grze.

Przykład nr 23

„Aktualny czas gry to dwudziesta czwarta minuta, dziesiąta sekunda spotkania. Do zakończenia kary zawodnika drużyny TWARDY BETON pozostało czterdzieści pięć sekund”

Jeżeli usterka zegara została usunięta i czas spotkania wyświetlany jest na zegarze lodowiska, należy przekazać stosowny komunikat.

Przykład nr 24

„Ponieważ awaria zegara została usunięta, aktualny czas gry przedstawiany jest na zegarze lodowiska”.

