

IIHF HIVATALOS SZEMÉLYEK KÉPZÉSE

4 JÁTÉKVEZETŐS RENDSZER

ELJÁRÁSOK ÉS IRÁNYELVEK IIHF JÁTÉKVEZETŐK
RÉSZÉRE



2007. augusztus
Fordította: Beck Péter, Nagy Attila
2008. január

4 játékvezetős rendszer

1. BEVEZETÉS

Két Játékvezető és két Vonalbíró használata a legmagasabb szintű jégkorongban rengeteg új lehetőséget biztosít a játékvezetők számára, hogy magasabb szintet érjenek el és javítsák a bíráskodás minőségét. A Játékvezetőknek emlékezni kell a következő alapvető tényekre, amikor ezt a rendszert használják:

1. Következetesnek kell lenni minden esetben a játék folyamán.
2. Nem szabad versenynek lennie a két Játékvezető között a büntetések kiszabásánál.
3. Ne legyen túl mesterkéltnak (tartva a kritikától) és ne féljen felelősséget vállalni, amikor szükséges – mindkét Játékvezető egyformán felelős a játék ellenőrzéséért.

Az oka a “4 bírós rendszerű” játékvezetésnek, hogy biztosítva legyen, hogy a szabálytalanság nem marad büntetlen. Nincs különbség az alapelvekben a Hárombíró rendszerhez képest, amelyet jelenleg is használunk.

Amikor a “4 bírós rendszert” használják az IIHF Bajnokságokon és Tornákon mindkét játékvezető egyenlő státusban van, és nincs megkülönböztetés, mint rangidős Játékvezető. Minden Játékvezetőnek egyformán felelőssége a büntetések kiszabása, a videó elbírálása, beszélni a játékosokkal és edzőkkel, megállítani a játékot, amikor a helyzet úgy diktálja.

2. MEGHATÁROZÁSOK

- A rendszer neve “4 bírós rendszer”.
- Első/Vezető Játékvezető = felelőssége – elsősorban az akció területe.
- Hátsó/Követő Játékvezető = felelőssége – játék/helyzet mögötti, távolabbi terület.
- Akció területe – az a terület, ahol a korong van.

I. RÉSZ – HELYEZKEDÉS

1. JÁTÉKVEZETŐK HELYZETE A BEDOBÁSOK IDEJÉN

1.1 KEZDŐ BEDOBÁS A MÉRKŐZÉS ÉS HARMADOK ELEJÉN

- A játékvezető (R1) fogja bedobni a korongot arccal a zsúri pad felé, míg a másik Játékvezető (R2) a zsúri pad oldalán van, arccal a cserepadok felé. (1. ábra)
- A két Játékvezető egymás közt dönti el ki dobja a korongot kezdéskor és a további harmad kezdésekkor és a hosszabbításokor.

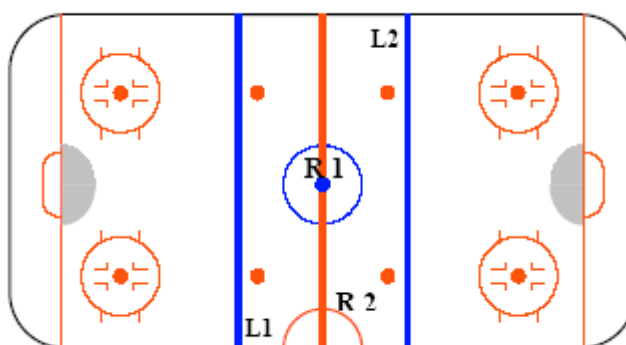


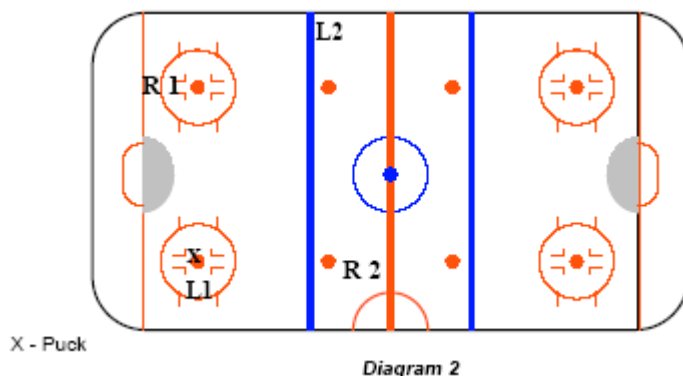
Diagram 1

1.2 BEDOBÁS A KÖZÉPPONTON GÓL UTÁN

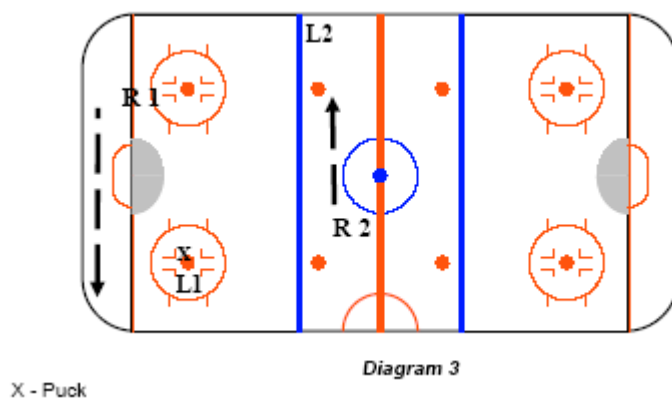
- Az a Játékvezető, aki megítélte a gólt marad/áll a zsúri padnál, míg a másik játékvezető dobja be a korongot arccal a zsúri pad felé.

1.3 BEDOBÁSOK A VÉGHARMADBAN

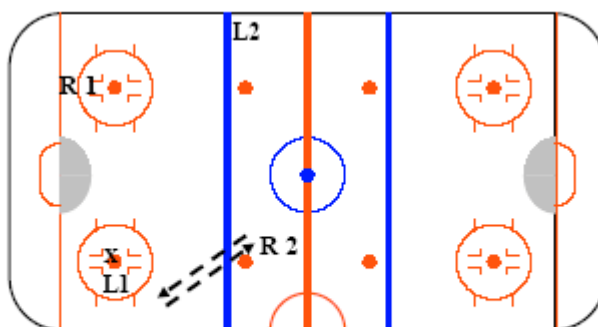
- A végharmadbeli bedobásoknál a játékvezetőknek egymással ellentétes oldalon kell állniuk.
- A Vezető Játékvezetőnek (R1) a gólvonal mellett kell állnia, mint a Hárombírók rendszerben. A Követő Játékvezetőnek (R2) az ellentétes oldalra kell állnia, mint a Vezető Játékvezetőnek (R1) félúton a piros és kék vonalak között, közép tájt, általában mozogva, felkészülve minden irányú mozgásra, és olyan helyzetben, hogy jó rálátása legyen a játékra, amikor a korongot bedobták. Nem szabad akadályoznia a Vonalbíró, aki a közelebbi kék vonalat felügyeli. (2. ábra)



- Ha a vezető Játékvezetőnek (R1) szükséges átkorcsolyázni a másik oldalra a végharmadbeli bedobás alkalmával, akkor a Követő Játékvezetőnek (R2) is át kell korcsolyáznia a jégen a bedobás elvégzése előtt (3. ábra)



Megjegyzés: Ha a szélsők a bulizó Vonalbíró mögött becsúznak vagy leshelyzetbe kerülnek, a hátsó Vonalbíróknak kell jeleznie a partnerének, ahogy az le van írva az OPM-ben. Gyakran a bulizó játékos cseréje megoldja ezt a helyzetet. A Követő Játékvezető (R2) csak akkor avatkozzon bele, ha feltétlenül szükséges, odakorcsolyázva a játékosokhoz a végharmadban, figyelmezteti őket, majd visszatér a helyére a semleges harmadban. (4. ábra)



X - Puck

Diagram 4

- Amikor cserélik a centert a bedobási szabályok megsértése miatt a Vonalbírónak figyelnie kell arra, hogy mindkét Játékvezető a helyén legyen bedobás előtt.
- Amikor játékmegszakítás történik a végharmadban (büntetés nélkül) a vonalbíró mozgásának kell mutatnia a bedobás oldalát, amikor az valamelyik alapbedobó ponton lesz.

1.4 BEDOBÁS A SEMLEGES HARMADBAN

- A semleges harmadbeli bedobásoknál a két Játékvezetőnek a jég ellentétes oldalán kell elhelyezkednie.
- Normál esetben a két Játékvezető marad azon az oldalon, ahol volt a játékmegszakítás előtt.
- A Játékvezető (R1) helyzete a végharmadban, a bedobó kör tetejénél van, a bedobással átellenes oldalon, mint a hárombíró rendszerben, míg a másik Játékvezető (R2) a bedobással azonos oldalon, a távolabbi kék vonal közelében van, olyan helyet keresve, amit előreláthatóan nem fognak használni, és készen állva, hogy a várható irányba mozduljon követve a játékot bedobás után. Ebben a helyzetben mindkét Játékvezető olyan helyzetben van, hogy mélyen le tud menni a végharmadban ha a játék/korong oda kerül. (5. ábra)

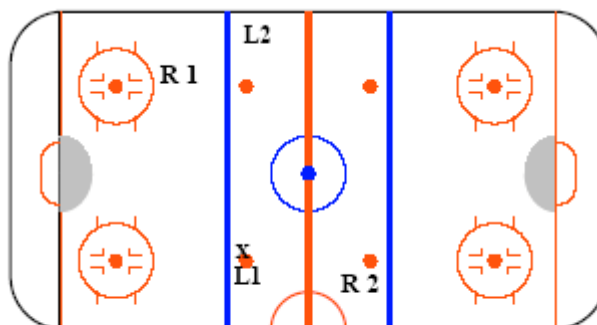


Diagram 5

X - Puck

- Amikor a bedobás a semleges harmadban a középvonalhoz közel kerül elvégzésre, mindkét Játékvezetőnek a semleges harmadban kell lennie a kék vonalhoz közel, a jég ellentétes oldalán. Ebben a helyzetben képesek lesznek gyorsan menni abba az irányba, ahova a játék/korong halad. (6. ábra)

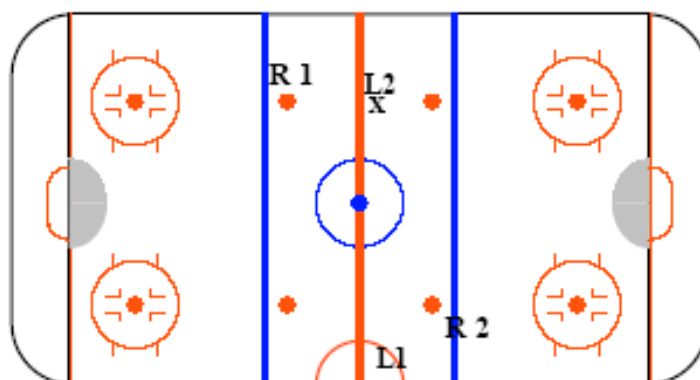


Diagram 6

X - Puck

Megjegyzés: Ha a szélsők a bulizó Vonalbíró mögött kapcsolatba lépnek egymással vagy nem állnak fel megfelelően a bedobáshoz, ami problémát jelent a Vonalbíró (L2) számára akkor a Játékvezető (R1), aki a dobó Vonalbíró (L2) oldalán van, beavatkozhat, ha feltétlenül szükséges, és odakorcsolyázva figyelmezteti a játékosokat, majd visszatér a helyére a semleges harmadban. Ha ilyen eset történik a játékosokkal a másik oldalon, akkor a másik Játékvezetőnek (R1) ugyan ezt a gyakorlatot kell követnie. (7. ábra)

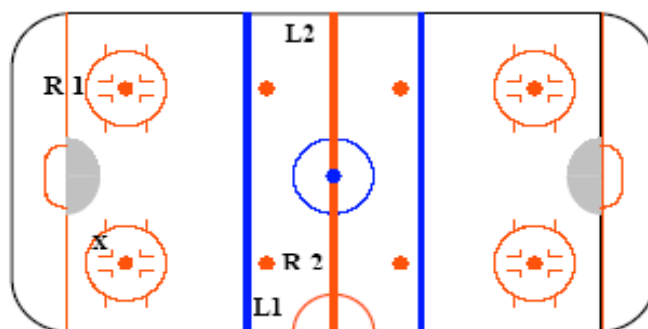


Diagram 8

R1 = Lead Referee
 R2 = Trailing Referee
 L1 = Front Linesman
 L2 = Back Linesman
 X = puck

- A Vezető Játékvezető (R1) felelőssége a helyezkedés változtatása, akinek a végharmadbeli helyezkedését a pillanatnyi helyzet határozza meg, hogy közel legyen az akcióhoz, legjobb szögben lásson az akcióra, valamint a játékosok és a játék/korong helyzete. A Vezető Játékvezető (R1) cserélhet oldalt a jégen a végharmadban, ha a játék helyzete megkívánja azt.
- A Követő Játékvezető (R2) helye a kék vonal és piros vonal között van és mozoghat előre – hátra és jobbra – balra úgy, hogy ellentétesen legyen a Vezető Játékvezetővel, aki a végharmadban van, és legyen felkészülve, hogy átmenjen, ha a végharmadbeli Játékvezető átmegy a kapu mögött. Egész közel mehet a kék vonalhoz, hogy jobb rálátása legyen a játékra.
- A Vezető Játékvezető a végharmadban irányítja a játék alapján a szükséges oldalváltást, ahogy átkorcsolyázik a kapu mögött.
- A Követő Játékvezető (R2) felelőssége a semleges harmadban, hogy a helyzetét a Vezető Játékvezetőhöz (R1) igazítsa és úgy, hogy a legjobb rálátása legyen a játékra.
- A Vezető Játékvezető (R1) nem cserélhet oldalt anélkül, hogy a Követő Játékvezetőnek (R2) ne legyen lehetősége szintén oldalt cserélni. Nem lehet oldalt cserélni a Játékvezetőknek, amíg a játék folyamatos.
- Ha egy támadó játékos a jég közepe táján korcsolyázik, míg a játék még a végharmadban van, akkor a Követő Játékvezetőnek legalább egyvonalban kell lennie a játékosal, ahogyan a hátsó vonalbíróknak is lennie kell. A Vonalbíróknak fel kell készülnie, hogy felügyelje a kék vonalat és a Követő Játékvezetőnek fel kell készülnie, hogy mélyen bemenjen a végharmadba a játékos előtt, elkerülve bármilyen összeütközést vele, ahogy bemegy a harmadba.

- A Vezető Játékvezetőnek folytatnia kell a végharmadbeli helyezkedést, megfelelő gyorsasággal és közel a kapuhoz.

2.3 JÁTÉKVEZETŐK HELYEZKEDÉSE – A JÁTÉK ÁTMENET AZ EGYIK VÉGHARMADBÓL A MÁSIKBA

- Amint a védekező csapat megszerzi a korongot, a Vezető Játékvezetőnek a semleges harmadban fel kell készülnie, hogy bemenjen a végharmadba, hátrafelé korcsolyázva, úgy, hogy a játék előtt legyen, és ne akadályozza a vonalbírót, akinek kötelessége a kék vonal felügyelete.
- Fontos, hogy amikor a Követő Játékvezető átalakul Vezető Játékvezetővé a játék előtt legyen, amint bemegy a végharmadba, és ne egy vonalban legyen a koronggal vagy a korongot vivő játékosal, és ne kövesse azt hátulról.
- A Vezető Játékvezetőnek a korong előtt kell áthaladnia a kék vonalon, és így nem akadályozza a vonalbíró rálátását a kék vonalra.

Megjegyzés: Előfordulhat néhány helyzetben, és esetleg jobb lehet, ha a Vezető Játékvezető követi a játékot a végharmadba így nem kerül kapcsolatba a játékosokkal (Nem a saját biztonságára koncentrál és elveszíti az ellenőrzést a játék felett), és figyelni tud a játékra. Ráadásul, ha már a kék vonal közelében van vagy azon belül, már elég gyorsan a kapuhoz mehet és koncentrálna a játékra, és valószínűleg jobb szögben látja az eseményeket.

- A Vezető Játékvezető (R1) a végharmadban, amint átvált Követő Játékvezetővé követnie kell a játékot, hátul maradva, úgy, hogy az utolsó támadó játékos is jól lássa, és folyamatosan figyeli a játékot, ahogy átmegy a másik végharmadba. (9. ábra)

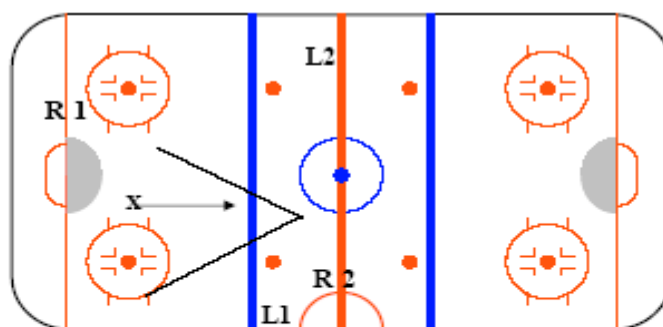


Diagram 9

R1 = Lead Referee
R2 = Trailing Referee
L1 = Front Linesman
L2 = Back Linesman

→ = movement of puck
X - Puck

- A Követő Játékvezetőnek nem megengedett, hogy játékos legyen a háta mögött, amikor elhagyja a végharmadot.

Megjegyzés: Amikor a Követő Játékvezető látja, hogy a Vezető Játékvezetőnek problémája adódik amint elkerüli a korongot és a játékot, ami felé irányul, még több figyelemmel kell lennie a játékosokra, akik bemennek a végharmadba, lehetőség szerint még gyorsabban mozogva, hogy jobb szögben lássa a játékot.

- A Követő Játékvezető módosítja helyzetét a Vezető Játékvezető szerint, és ahogy korcsolyázik a jégen az ellenkező oldalon kell lennie mint a végharmadbeli Játékvezető. Miközben a Követő Játékvezető felmegy esetleg korcsolyázhat keresztülbe a középvonal környékén, hogy jobban lássa a játékot, mialatt kész kell lennie arra, hogy a semleges harmad szélére menjen ha a védekező csapat megszerzi a korongot és kezdi elhagyni harmadát.

Megjegyzés: Ez a helyezkedés (Vezető Játékvezető), ahogy befelé megy a végharmadba, változhat a forgalom miatt és a korong követése alapján. A Játékvezetőnek jó ítélőképességének és előrelátásának kell lennie, tekintettel a korong mozgására, hogy a jég ellenkező oldalára mozogjon. A Követő Játékvezető ESETLEG igazíthatja a másik helyzetét. Ahogy a játék elhagyja a harmadot, a most Követő Játékvezetőnek vissza kell térnie eredeti oldalára. A most Vezető Játékvezetőnek koncentrálnia kell a korong területére, ahogyan keresztül megy a semleges harmadon, mialatt partnere oldalt vált.

- Ahol nincs erőteljes támadás, ahogy a játék bemegy a végharmadba, a Vezető Játékvezetőnek nem szükséges bemennie gyorsan és mélyen a végharmadba. Ez esetleg üresen hagyja a semleges harmadot a bírótól, mert a Követő Játékvezetőnek követnie kell a játékot az ő végharmadában. Ha szabálytalanság történik a semleges harmadban, lehetséges, hogy nem lesz Játékvezető olyan helyzetben, hogy megfelelően jó ítéletet hozzon, vagy jó szögben lássa a játékot.
- Ha egy Játékvezető (Vezető) beragadt és képtelen felügyelni a játék környezetét a felelősség a másik Játékvezetőre (Követő) száll, hogy átvegye a másik feladatát, és felügyelje a végzónát, és a másik Játékvezető (Vezető) áthelyezi magát, mint Követő Játékvezető.
- A semleges harmadbeli Játékvezetőnek (R2) kell felügyelnie a cserélő játékosokat, amíg a játék folyamatos. Ha a Játékvezető (R2) a cserepadok oldalán van, hátrébb kell mennie, hogy a játékosok előtte cseréljenek.

2.4 JÁTÉKVEZETŐK HELYEZKEDÉSE – TILOS FELSZABADÍTÁS

- Amikor a korongot meglövik a piros vonal előtről és lehetőség van tilos felszabadítás bekövetkezésére, a Játékvezetőnek a semleges harmadban hátrafelé kell korcsolyáznia, be a végharmadba és el kell foglalnia ott helyzetét mire a Vonalbíró megállítja a játékot tilos felszabadítást ítélve.
- Azután, hogy a Vonalbíró megállította a játékot tilos felszabadítás miatt, a Vezető Játékvezető abból a végharmadból (ha nincs probléma a játékosokkal) gyorsan át kell korcsolyázzon a másik végharmadba, ahol a bedobás lesz és elfoglalja helyét abban a végharmadban, ahol a bedobás lesz a megfelelő oldalt választva.
- A Vonalbíróknak kell mutatnia a bedobás helyét (oldalát).
- A Vezető Játékvezetőnek amint lehet hátrafelé kell mozognia a végharmadba a bedobáshoz, hátrafelé kell korcsolyáznia, arccal a jég felé, hogy figyelemmel kísérhesse a játékosokat.
- Ezalatt a Követő Játékvezetőnek (ahonnan a korongot meglőtték) a semleges harmadba kell mozognia, követve a játékot, és a játékmegszakítást követően a játékos cserét kell felügyelnie. A jég közepe felé kell mozognia, és arccal a cserepadok felé fordulva kell követnie az IIHF játékos cserére vonatkozó előírásait.
- A Követő Játékvezetőnek a semleges harmadban a játékos cserék befejezését követően kell elfoglalnia az előírt helyét.

3. JÁTÉKVEZETŐK HELYZETE – A NEMZETI HIMNUSZOKHOZ

- A játékvezetőknek a zsűripad előtt kell elhelyezkednie, a Játékvezetői területen.
- A Vonalbíróknak a Játékvezetői területen kívül kell lenniük, mindkét oldalon.

II. RÉSZ – A BÜNTETÉSEK KISZABÁSÁNAK ELJÁRÁSAI ÉS IRÁNYELVEI

1. A JÁTÉKVEZETŐK FELELŐSSÉGI TERÜLETEI

- A Követő Játékvezető felelőssége, amikor a játék előre megy a jégen, a szélső területek lefedése. A Vezető Játékvezető felkészült, hogy mélyen bemenjen a végharmadba, hátrafelé korcsolyázva, megkezdve a végharmadbeli helyezkedését, ahogy azt az OPM-ben leírták.
- A Vezető Játékvezető feladata az egész végharmad lefedése addig, amíg a játék csak a végharmadban alakul ki, és azután a felügyeleti területe az akció területére összpontosul (ahol a korong és a játékosok vannak), míg a Követő Játékvezető feladata periférikus területek lefedés. (10. Ábra)

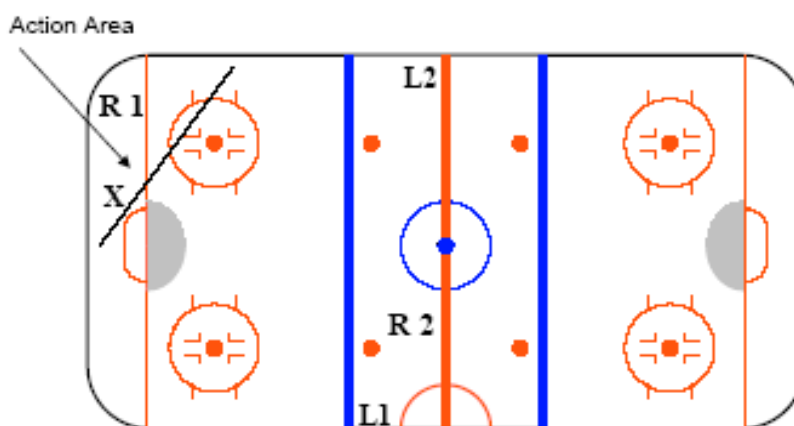


Diagram 10

R1 = Lead Referee
 R2 = Trailing Referee
 L1 = Front Linesman
 L2 = Back Linesman
 X = puck location

NOTE 1: The peripheral area and all other areas are covered by R2.
 NOTE 2: Action area varies from moment to moment depending on the location of the puck.

- Nincs kijelölt végharmad a két Játékvezető részére a teljes mérkőzés idejére. A Játékvezetők cserélgetik a helyzetüket a mérkőzés alatt.
- Amikor egy Játékvezető azonos végen van hosszabb ideje, lehetőség van cserélni játékmegszakítás alkalmával. Ezt a játékvezetők egyeztetésként a mérkőzés előtti megbeszélésen.

- Szintén a Követő Játékvezető felelőssége, hogy teljes mértékben körültekintő legyen az akció területre vonatkozóan a végharmadban.
- A Követő Játékvezető (R2) a semleges harmadban tartózkodjon attól a területtől, amire a Vezető Játékvezető összpontosít a végharmadban.
- A Játékmegszakítást követően a Követő Játékvezető menjen a közép bedobókör és a kék vonal közötti területre, azért, hogy felügyelje és/vagy bemenjen a végharmadba (ha szükséges) és segítsen a büntetések kiszabásában (11. Ábra).

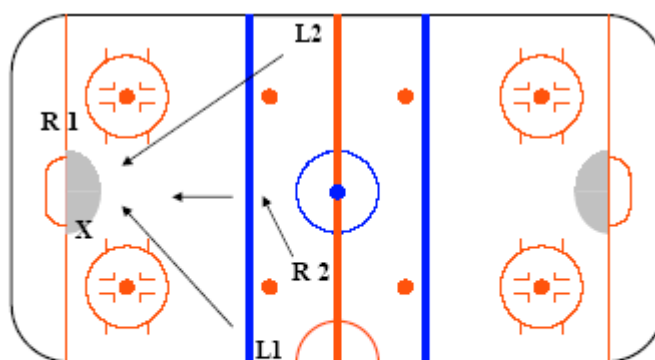


Diagram 11

R1 = Lead Referee
 R2 = Trailing Referee
 L1 = Front Linesman
 L2 = Back Linesman

X = puck location

- Amikor a Követő Játékvezető (R2) ítél egy büntetést a végharmadban, de a Vezető Játékvezető (R1) állítja meg a játékot, mert a Követő Játékvezető nem látja, ki érintette meg a korongot, ajánlatos, hogy a Követő Játékvezető (R2) is megfújja a sípját (magára fókuszáljon) jelezve, hogy ő ítéli meg a büntetést.
- Amikor a kapus a kapu előtt hagyja botját vagy kesztyűjét, vagy bármilyen tárgyat amint a cserepadhoz megy, és csapata támadásban van, a Követő Játékvezetőnek kell megállítania a játékot és kiszabnia a büntetést.
- A Követő Játékvezető (R2) felelőssége, hogy a kapust figyelje, amint a cserepadhoz megy.
- Hasonlóképpen, ha a kapus ellöki a kaput, de az ütőjét magával viszi, a Követő Játékvezető állítja meg a játékot és szabja ki a büntetést.

- A Vezető Játékvezető (R1) az, aki a végharmadban döntést hozhat, hogy megállítsa a játékot vagy ne, ha a korong a kapus fejevédőjén/rácsán koppant.
- Mindkét Játékvezető megbeszélheti az átadót, amikor a Vezető Játékvezető (R1) bediktálja a gólt. A Vonalbíró is segíthet. Minden megbeszélés legyen RÖVID.

2. JÁTÉKVEZETŐ ÍTÉLETE

- A Játékvezető bíraskodását több dolog befolyásolja, melyek:
 - A helyezkedése
 - A látásmódja
 - A játék menete
 - A szabályok megsértése
- Az alapvető, hogy a Játékvezetőnek bíznia kell a saját ítéleteiben és az ösztöneiben. Ha a Játékvezető 100%-ig biztos, és látta, hogy egy szabálytalanság történt, ítéletet kell hoznia. Ha valamiért a Játékvezető nem 100%-ig biztos, hogy szabálytalanság történt vagy biztos abban, hogy a partnere látta és ítélte a játékot, akkor nem szabad büntetést ítélnie.

Megjegyzés 1. – “Ítéletet hozni” Ha az egyik játékvezető nem volt képes meghozni a megfelelő ítéletet melynek a másik játékvezető is szemtanúja volt, mindkét Játékvezetőnek jogában áll meghozni a megfelelő ítéletet. Ez a jégfelület teljes egészére érvényes.

Megjegyzés 2. – “Ítélet hozatal”: A bíraskodás területe kihívást jelent a két Játékvezető között, pl. A Vezető Játékvezető azt mondja nincs büntetés és a hátsó Játékvezető azt mondja büntetés. A Játékvezetők ítélkezése egymás között nem lehet versengés a jégen. Mindkét játékvezetőnek megvan a joga, hogy megállítsa a játékot és kiszabja a büntetést időben és azonnal a szabálytalanság után.

Megjegyzés 3. - “Ítélet hozatal”: A végharmadbeli bedobás után esetleg könnyebb és hatékonyabb a Követő Játékvezetőnek megítélnie egy szabálytalanságot azon játékosoknál, akik felé jönnek (kék vonal felé) habár ők esetleg nem az “akció területen” vannak.

Megjegyzés 4. - “Ítélet hozatal”: Elfogadható az, hogy mindkét játékvezető keze a levegőben van, hogy kiszabja ugyanazt a büntetést vagy különböző büntetéseket.

- A rendszer legjobban úgy működik, ha mint egy csapat dolgoznak.

- **Soha nem tehet negatív megjegyzést, vagy testbeszédével nem utalhat ellenvéleményére a hivatalos személy társára akár volt ítélet akár nem. Soha nem vádolhatja partnerét egy ítélet vagy annak elmaradása miatt.**
- **Amikor egy Játékvezető büntetést ítél és a másik Játékvezetőt kérdezik a játékosok /edzők, a jó válasz megjegyzés a következő: “Neki volt jobb rálátása hogy megítélje”. A Játékvezető ismételheti: “Jó ítélet” vagy “Én egyetérték az ítélettel”.**
- Habár két Játékvezető van a jégen, vonjuk be a Vonalbírókat is, ha szükséges, mert lehet, hogy nekik volt a legjobb rálátásuk az eseményekre.
- Minden megbeszélést, amelyet a négy hivatalos személy tart minimálisra kell csökkenteni a Játékvezetői területen. Ha négy hivatalos személy szükséges a megbeszéléshez, akkor a Játékvezetői területen legyenek.

3. BÜNTETÉSEK KISZABÁSA

- A Vezető Játékvezető vagy a Követő Játékvezető kiszabhat büntetést BÁRMIKOR és BÁRHOL a jégen, függetlenül a partnere helyzetétől. Ezt a Játékvezető legjobb helyezkedése fogja diktálni, aki legjobb szögben látja a játékot.
- A bíraskodásban nem szabad vetélkedésnek lennie a Játékvezetők között a jégen.
- Elfogadható az, hogy mindkét játékvezető keze a levegőben van, hogy kiszabja ugyanazt a büntetést vagy különböző büntetéseket ugyanarra a játékosra vagy különböző játékosokra. Amikor két büntetést szabnak ki különböző játékosokra, mindkét jelzést mutatnia kell a játékvezető(k)nek a kiszabásnál, úgy hogy rámutat a játékosra.
- Mindkét Játékvezetőnek fenn van a keze büntetés kiszabásához, akár ugyanazon játékosra vagy különböző büntetések miatt (azonos vagy különböző csapatokból), egyértelműen kell jelezni, hogy biztosan a megfelelő büntetés kerül kiszabásra. Ebben az esetben a játékvezető felelős hogy abban a harmadban jelzi a büntetést először és a másik játékvezető ezután, ha szükséges. A lényege ennek az eljárásnak, hogy büntetést kiszabni csak akkor kell, ha érdemes. Fontos, hogy mindkét Játékvezető ismerje a kiszabott büntetéseket, és ha szükséges röviden beszéljék meg játékmegszakítás alkalmával, hogy a kiszabott büntetés egy játékosra vonatkozik vagy többre.

- Abban az esetben, ha két büntetés kerül kiszabásra, a Vezető Játékvezető szabja ki az ő büntetését először és jelzi azt, ezután a Követő Játékvezető.
- Ahol több büntetés kerül kiszabásra, bármennyi játékosra, a két Játékvezető beszélje meg, hogy biztos legyen, hogy a megfelelő büntetések lettek kiszabva. A Játékvezető elmondhatja az összes büntetést a büntetési időmérőnek (zsűrinek).
- Az a Játékvezető, aki jelzi a büntetést, az mondja ezt a Jegyzőkönyvvezetőnek is.
- Amikor mindkét Játékvezető egy időben büntetést jelez és a játék a semleges harmadban áll meg, a semleges harmadban lévő Játékvezető, aki jelzi a büntetést.
- Amikor a játék a végharmadban áll meg, és mindkét Játékvezető büntetést jelez, a végharmadban lévő Játékvezető jelzi a büntetést a Jegyzőkönyvvezetőnek.
- Amikor mindkét Játékvezető kiállítást jelez különböző játékosokra, mindkét Játékvezető a saját büntetését jelzi, majd visszatér abba a harmadba, ahol volt játékmegszakításkor.

Megjegyzés 1: Mindkét Játékvezető a játékot figyelje és ne egymást. Azt kell megítélniük, amit látnak, és felhatalmazásuk van, hogy megfelelő ítéletet hozzanak, és ezt alkalmazzák bárhol a jégfelületen.

Megjegyzés 2: Minden erőfeszítést meg kell tenniük, hogy a játékvezetői konferenciákat a minimumra csökkentsék a játékvezetői területen vagy bárhol a jégen. Csak ha mind a négy hivatalos személy szükséges, akkor tartsanak megbeszélést a Játékvezetői területen.

- Nagybüntetés kiszabásakor, vagy ha több büntetés kerül kiszabásra ajánlott egy rövid egyeztetés a két Játékvezető között, hogy biztosan a megfelelő büntetések kerülnek kiszabásra. A Vezető Játékvezető adja át ezt az információt a Jegyzőkönyvvezetőnek.
- Ha olyan helyzet áll elő, hogy több büntetést kell ítélni, a Játékvezetőnek jeleznie kell a második büntetést, ahogy azt az OPM előírja, és nagyon fontos, hogy megfelelő jelzést alkalmazzon a félre értékek elkerülése érdekében.

- Mindent el kell követni, hogy egy Játékvezető egy büntetést jelezzen, de előfordulhat, hogy mindkettőjük keze a levegőben van jelezve a büntetést. De amikor két büntetést két különböző játékosra szabnak ki, mindkét jelzésnek meg kell lennie. Elkerülhetetlen, hogy mindkét játékvezető kommunikáljon, hogy biztosan a megfelelő büntetések és jelzéseket adják.
- Ha az egyik Játékvezető felteszi a kezét, büntetést jelezve és ekkor a másik Játékvezető is felteszi a kezét, büntetést jelezve, akkor mindkét Játékvezetőnek fent kell tartania a kezét játékmegszakításig.
- A játékmegszakítás után szükséges büntetések kiszabása – akár Játékvezető akár Vonalbíró miatt szükséges, nagyon korlátozott és megtalálható a Játékvezetők és Vonalbírók kötelezettségei között – Lásd IIHF Szabályok.
- A Két Játékvezetőnek és a két Vonalbírónak joga és kötelessége a büntetések kiszabása a Szabálykönyv szerint.
- A jó csapat munka jele a két Játékvezető között, és fontos, hogy óvakodjon a tovább jelzéstől bármilyen nem szabálytalan esetben. **A Játékvezető ne mutasson Tovább-ot jelezve, hogy nincs büntetés.**
- **A Játékvezetőnek óvatosnak kell lennie, amikor a partnere figyelmezteti a játékost, és nem ítél büntetést. A Játékvezető továbbra is használhatja hangjukat a játékosokkal folytatott kommunikációra vagy jelezni jelenlétüket. “Még nem büntetés” vagy „Ne többet mert kiállítás” felszólításokkal a két Játékvezető legyen nagyon óvatos, amíg a játék folyamatos.**
- Ajánlott, hogy a Játékvezető ne használjon sem szóbeli vagy mutatott jelzést, ha nem ítél büntetést. A szóbeli szabálytalanságok büntetését a játéktéren vagy a cserepadoknál bármelyik hivatalos személy (Játékvezető vagy Vonalbíró) megítheti, aki azon a területen volt.
- A Vonalbírónak jeleznie kell az esetet a játékvezetőnek kéz felemelése nélkül.

4. A JÁTÉKVEZETŐ HELYEZKEDÉSE BÜNTETÉS KISZABÁSÁT KÖVETŐEN

- Amikor a semleges harmadban lévő Játékvezető kiszab egy büntetést a végharmadban, bemutatja a büntetést, és aztán felveszi helyzetét a végharmadban. A Játékvezető, aki a végharmadban volt felmegy a semleges harmadba és felügyeli a játékos csere végrehajtását.
- Amikor a Játékvezető a végharmadban kiszab egy büntetést, bemutatja a büntetést, és azután visszatér a végharmadba. A semleges harmadban lévő Játékvezető marad a semleges harmadban és felügyeli a játékos csere végrehajtását.
- Ha lehetséges kiválasztani a bedobás helyét a végharmadban büntetés kiszabása után, az a cserepadokkal szembeni oldalon legyen, mert így a büntetést kiszabó Játékvezető a cserepadokkal átellenes oldalon marad.
- Csak akkor, ha volt valamilyen nézeteltérés a büntetések kiszabása után, amit a Játékvezető kiszabott, maradjon a cserepadoktól távolabbi oldalon.

III. RÉSZ – KÜLÖNBÖZŐ ELJÁRÁSOK ÉS IRÁNYELVEK

1. JELZÉSI TECHNIKÁK – JÁTÉKOS CSERE ELJÁRÁS JELZÉSE JÁTÉK MEGSZAKÍTÁS ALATT

- Végharmadbeli bedobásoknál a Követő Játékvezető felelőssége a játékos cseréje jelzése, függetlenül attól, hogy a pálya melyik oldalán áll.
- Amikor a Vezetőbíró jelzi a játékos cserét, akkor el kell távolodnia a palántól, hogy jobban látható legyen az edzők számára, különösen, ha a cserepadok oldalán van.
- A semleges harmadbéli bedobásoknál is a Követő Játékvezetőnek kell felügyelnie a játékos cserét. A középső bedobópont közelében helyezkedik, hogy jobb láthatóságot biztosítson az edzők számára. A cseréknek az IIHF szabály könyve szerint kell lezajlania – 412. szabály. (Reklámszünetekben is ezt kell követni.) (12. ábra)

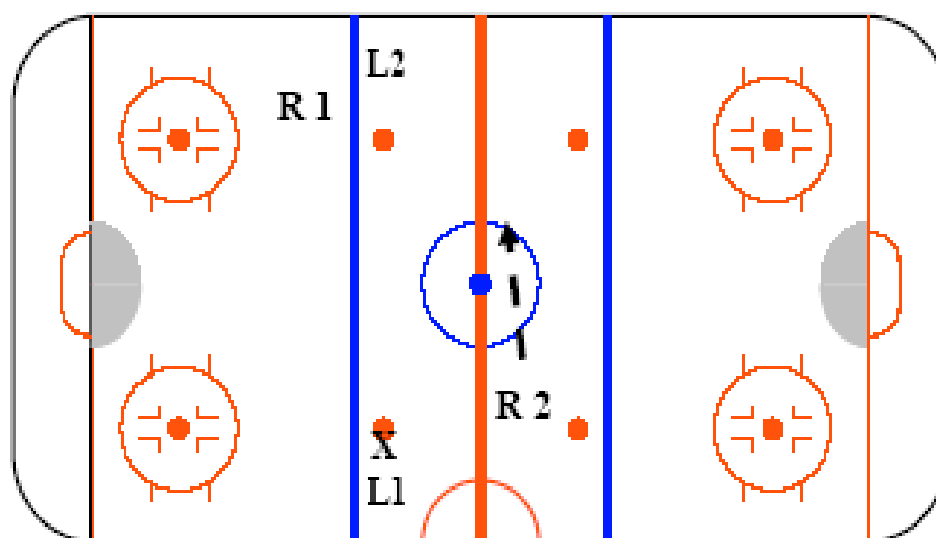


Diagram 12

R1 = Lead Referee

X = puck

R2 = Trailing Referee - moves out to control line changes

L1 = Front Linesman - conducting the face-off

L2 = Back Linesman

- A semleges harmadban lévő vezetőbírónak kell minden esetben a játékos cserét ellenőriznie.

2. VEZETŐBÍRÓK FELELŐSSÉGE VIDEÓ MEGFIGYELÉS ALATT

- Ha valamelyik Vezetőbíró segítségül hívja a Videó Gólbírót, akkor neki kell beszélnie vele a szituációról, de a két vezetőbíró is konzultálhat egymással.
- Azalatt az idő alatt, amikor egyik játékvezető a Videó Gólbíróval konzultál, a másik vezetőbírónak a játékosokat kell felügyelnie, és biztosítani, hogy ne látszódjon a Vezetőbíró és a Videó Gólbíró megegyezése. A Vezetőbíró kiléphet a Zsúri fülkébe, hogy a telefont használja. A Videó Gólbíróval való konzultáció után neki kell bemutatni a végső döntést.
- A Vezetőbíró, aki nem beszél a Videó Gólbíróval, NEM beszélhet a játékosokkal az éppen visszanezített esetről. Csak azt mondhatja el, hogy a szabályok alapján melyik esetet nézik vissza.
- Amennyiben a megnézést a Videó Gólbíró kezdeményezi, akkor annak a Vezetőbíróknak kell vele beszélnie, aki az adott esett zónájában volt és a végső döntést is neki kell meghoznia.
- Amikor mindkét Vezetőbíró kezdeményezi a megnézést, akkor először ketten beszéljék meg az esetet, mielőtt felhívják a Videó Gólbírót, mert így időt nyer a Videó Gólbíró, hogy visszanezesse a nem egyértelmű esetet.
- Ha a Videó Gólbíró visszajelzése (Vezetőbíró által kért megnézés során) az, hogy az ő szemszögéből nem egyértelmű az eset, akkor a két Vezetőbíróknak (a két Vonalbíróval konzultálhatnak) kell megbeszélnie az esetet, és döntést hozni.
- A végső döntést annak a Vezetőbíróknak kell meghoznia, aki a megnézést kérte.
- Amennyiben egy csapat kéri a megnézést az egyik Vezetőbírótól, akkor az egyiknek, vagy mindkettőnek azt a választ kell adni, hogy a csapatok nem kérhetik a játék megnézését.

3. VEZETŐBÍRÓK FELELŐSSÉGE HOSSZABBÍTÁS ALATT

- A hosszabbításnál ugyanazokat az eljárásokat és helyezkedést kell alkalmazni, mint a rendes játékidő harmadainak kezdetekor.

4. VEZETŐBÍRÓK FELELŐSSÉGE A BÜNTETŐLÖVÉSEK ALATT

- Az eljárás alatt az egyik Vezetőbíró ellenőrzi a kapu előtér környékét, ahova a lövéseket végzik, majd utasítja a pálya személyzetét, hogy hol és hogyan tisztítsák meg a jeget.

- Ugyanennek a játékvezetőnek a feladata elmagyarázni az esetet mindkét edzőnek.
- A másik Vezetőbíró addig a Csapatkapitányokkal találkozik, feldobja az érmét, és eldöntik melyik csapat kezdi a lövéseket.
- Egy Vezetőbíró és egy Vonalbíró elfoglalja a helyét a gólvonalon, a másik Vonalbíró a cserepadok előtt marad, mint a 3-bírós rendszerben.
- A semleges harmadban lévő Vezetőbíró tájékoztatja a lövő játékos(oka)t a büntetőlövés szabályairól, ellenőrzi, hogy a lövő játékos(oka)t és a helyes sorrendet, majd vár, amíg a végharmadban lévő Vezetőbíró megfújja a sípját.
- A végharmadban lévő Vezetőbíró tájékoztatja a kapust a büntetőlövés szabályairól, a megfelelő időben megfújja a sípját, majd az elvégzett büntetőlövés után minden esetben jelzi, hogy gól volt vagy nem.
- Amint a játékos megkezdte a büntetőlövést a semleges harmadban lévő Vezetőbíró a pálya közepén követi a játékost 2-3 méterrel a kék vonalon túl, így egy jobb rálátást kap hátulról a lövő játékos akciójára és a kapusra.

5. KONZULTÁCIÓ A CSEREPADOKKAL

- Egy döntés során, ha beszélni kell a cserepadokkal (Edzőkkel), akkor csak az a Vezetőbíró beszélhet velük, aki az adott döntést meghozta.
- Egyes esetekben mindkét Vezetőbíró oda mehet, vagy egyik az egyikhez, másik a másik cserepadhoz.

6. ESEMÉNYNAPLÓ ÍRÁSA

- Ha a játék során egy esetről vagy kiállításról Eseménynaplót kell írni, akkor mindkét Vezetőbírónak írnia kell.
- Ha az Eseménynapló elkészült, mind a négy játékvezetőnek alá kell írnia akkor, ha mindegyiküknek azonos véleménye van az esetről. Ha valamelyik játékvezető másképp vélekedik, akkor neki külön kell írnia Eseménynaplót.
- Helyes eljárás során a Vonalbíró ugyanúgy írhat Eseménynaplót, mint más játékvezetési rendszerben.
- Mindkét Vezetőbíró felelőssége, hogy beszámoljanak az Eseménynaplóról az Eljáró Bizottságnak.

- Mindkét Vezetőbírónak meg kell jelennie azon az egyeztetésen, ahol az adott esetet az Eljáró Bizottság visszanezi.

7. ELJÁRÁS VEREKEDÉSÉNÉL ÉS LÖKDÖSÖDÉSÉNÉL

- A vezetőbírók soha nem avatkozhatnak közbe fizikálisan egy folyó verekedésbe.
- Minden verekedésnél a Vezetőbíróknak megfigyelő szerepük van. A Vonalbírók végzik az eddig alkalmazott munkájukat. Megpróbálják megállítani a verekedést, a Vezetőbírók felügyelete mellett.
- A verekedés harmadában tartózkodó Vezetőbíró felelőssége kiszabni a büntetéseket, kérésre a másik Vezetőbíró segíthet neki. Minden esetben a konzultációnak nagyon rövidnek kell lennie.
- A végharmadbeli verekedés során a Követő Vezetőbíró felelőssége a cserepadok és a beugró játékosok megfigyelése, ellenőrzése. A kék vonal közelében kell helyezkednie, de nem megengedett, hogy mélyen a végharmadban legyen.
- Egy verekedés során, amibe több játékos is beleavatkozik a Követő Vezetőbíró felelőssége, mint az előbb említettük, és közelebb kell helyezkednie az esethez a jó rálátás érdekében, hogy segíthesse a Vezető Játékvezetőt, amennyiben megkérdezi a véleményét. A közelebb azt jelenti, hogy keresztezi a kék vonalat, de nem megengedett, hogy a verekedés közvetlen közelébe menjen.
- Ha egy verekedésnél a kapus is büntetve lesz, akkor a Követő Játékvezetőnek feladata:
 - Felírni a pályán lévő játékosok mezszámát.
 - Megakadályozni a játékosokat, hogy a cserepadokról bejöjjenek a jégre.
- Ha játékmegszakítás alatt a végharmadban egy kisebb verekedés tör ki, akkor a Követő Játékvezetőnek a semleges zóna helyett a végharmadbeli bedobókör felső szélénél kell helyezkednie, hogy felügyelje a bejövő játékosokat.

Rövid összefoglalás az eljárásról verekedésnél:

Vezetőbírók

1. Vezető Játékvezető akció közelben.

2. Követő Játékvezető távolról ellenőrzi a játékosokat.
3. Verekedés után, egy rövid megbeszélés, hogy mindkét Vezetőbíró biztosan tudja, hogy milyen büntetések lettek kiszabva.
4. Vezető Játékvezető kiszabja a büntetéseket.
5. Vezető Játékvezető feladata a csapatkapitányok tájékoztatása.
6. Követő Játékvezető addig a játékosok közelében a játékosokat kontrolálja.
7. Mindkét Vezetőbírónak tudnia kell, hogy milyen büntetések lettek kiszabva
8. Végül a következő bedobás helyének kijelölése.

Vonalbírók

1. Normál eljárás verekedésnél. – lásd a kézikönyvben
2. A játékosokat, akik a verekedésben részt vettek a büntető padra vagy a jégről lekísérni.
3. Amíg a két Vezetőbíró röviden konzultál egymással, a játékos kontroll a vonalbírók felelőssége.
4. Vezetőbíró kérésére az esetet véleményezni.

Megjegyzés

1. A cél, hogy biztosan a helyes büntetések legyenek kiszabva.

8. EGYÉB ELJÁRÁSOK

- Mindkét Vezetőbíró felelőssége a Kézpasz, Magas bot, Pályán kívüli korong stb. megítélése. A Vonalbírók segíthetnek amennyiben a Vezetőbírónak nincs megfelelő rálátása az esetre.
- Meg adni a Vezetőbírónak a lehetőséget az ítélet meghozására, de amennyiben nincs rálátása úgy a Vonalbíróknak kell megítélnie. A Vonalbíróknak ugyan az a hatáskörük, mint eddig.
- Amennyiben egy játékos bármelyik harmadban magas bottal ér a koronghoz, az egyik Vezetőbíró az eredeti eljárást alkalmazza:
 - Megvárja, mi történik.
 - Ugyanahhoz a csapathoz kerül a korong → megállítja a játékot.
 - Ellenfél csapatához kerül a korong → használja a Tovább jelzést.

A Vezetőbírónak (R1/R2) aki eredetileg jelezte a szabálytalanságot, annak kell megállítania vagy tovább engednie a játékot.

- Ha egy szituáció nem magas bot, akkor NEM kell Tovább jelzést használni.
- A Követő Játékvezető, amennyiben szükséges felszólíthatja a csapatokat a játék gyorsabb folytatására.

- Ha mindkét Vezetőbíró odamegy a cserepadokhoz, akkor biztosabb, hogy mindkét edző ugyanazt az útmutatást kapja.
- Amennyiben egy Vonalbíró nem tudja a kék vonalnál az adott ítéletet meghozni, a Vezetőbírónak ellenőriznie kell, hogy a másik vonalbíró képes-e, ha nem, akkor megállíthatja a játékot.

IV. RÉSZ VONALBÍRÓI ELJÁRÁSOK ÉS IRÁNYELVEK

1. BÜNTETÉSEK, MELYEKET ESETLEG A VONALBÍRÓK ÍTÉLHETNEK

- Nincs változás a vonalbírók szabály szerinti feladatiban, amelyeket megítélhetnek
- A Vonalbíróknak azonos felhatalmazásuk, ahogy azt a szabálykönyvben leírták.

2. VONALBÍRÓK HELYEZKEDÉSE A KÖZÉPSŐ HARMADBAN

A vonalbírók helyezkedése ugyanolyan, mint a 3-bírós rendszerben.

Megjegyzés: Minden helyezkedési irányelv csak irányelv, rugalmasan kell helyezkedni, folyamatos játék akadályozása nélkül.

3. VONALBÍRÓK LEFEDIK A BERAGADT JÁTÉKVEZETŐT

- Hogy biztos legyen a kapu terület felügyelete a Vonalbíróknak azonos lehetőségei vannak, hogy felügyelje a játékot a kapunál, amikor a Játékvezető beragad és képtelen lemenni a gólvonalra.

A négy játékvezetőből egynek mindig a kapunál kell lennie, amikor gólszerzési lehetőség van.

Amennyiben a Vezető Játékvezető kiesik a pozíciójából (elesik), akkor a Vonalbíróknak fel kell mérnie, hogy a Követő Játékvezető képes-e mélyen lemenni a harmadba, ha nem, akkor a Vonalbíróknak kell.

4. VONALBÍRÓ SÉRÜLÉSE ESETÉN

Ha egy Vonalbíró megsérül, akkor a visszaáll a 3-bírós rendszer. Az egyik vezetőbíró átveszi a sérült vonalbíró helyét, de ugyanúgy továbbra is kiállíthat. A másik vezetőbíró pedig a pálya két vége között korcsolyázik. A Vezetőbíró és a két Vonalbíró feladatairól a Szabálykönyv rendelkezik.

ÖSSZEFOGLALÁS

1. 4-BÍRÓS RENDSZER – KULCSSZAVAK A SIKERHEZ

5. Kommunikáció
6. Csapatmunka
7. Egymás iránti tisztelet
8. Játék iránti tisztelet