

TVÅDOMARMANUAL

2010-02-10

Detta är en manual för domare som dömer U11 upp till U14 i Skåne. Detta är ett grundsystem för hur man jobbar och agerar på banan när man är två domare. Detta är grunden innan man går upp till nästa steg, tredomarsystem.

T = Han som tekar

Innan matchen startar

1. Kontakta varandra senast dagen innan om när ni skall träffas och om eventuell samåkning. Ni skall vara på plats minst 45 minuter innan match om inget annat bestämts.
2. Hälsa på lagledare, tränare och materialare mfl, innan ni byter om eller i samband med uppvärmning så att ni kan åka direkt in på isen. Berätta för dem vad ni kommer att säga till lagkaptenerna innan matchen, i domarcirkeln.
3. Kontrollera att tiden för matchstart är den utsatta. Eller om de kommer att ha uppvärmning på isen med puck innan. Detta så att ni slipper att stå där i domarcirkeln och glo medan de skjuter på sin målvakt.
4. När ni kommer in på isen så åk ett par varv och känn på isen och morsa på sekretariatet samt kontrollera var sin målbur. (Ha alltid med er ett par stumpar avklippta skridskosnören i fickan)
4. Kontrollera med sekretariatet om de kan utvisningstecknen. Använd så långt det går tecken vid utvisningar (främst singelutvisningar). Det ser proffsigare ut och spar tid. Ha ögonkontakt med protokollföraren när ni visar tecken.
5. Hälsa på lagkaptenerna och säg några väl valda ord om hur ni vill ha det under matchen. Poängtera att det är framförallt dem som ni skall ha dialog med om det händer något.

1. Tekning mittpunkten

Kontrollera att bägge målvakterna är med innan ni släpper pucken vid varje periodstart.

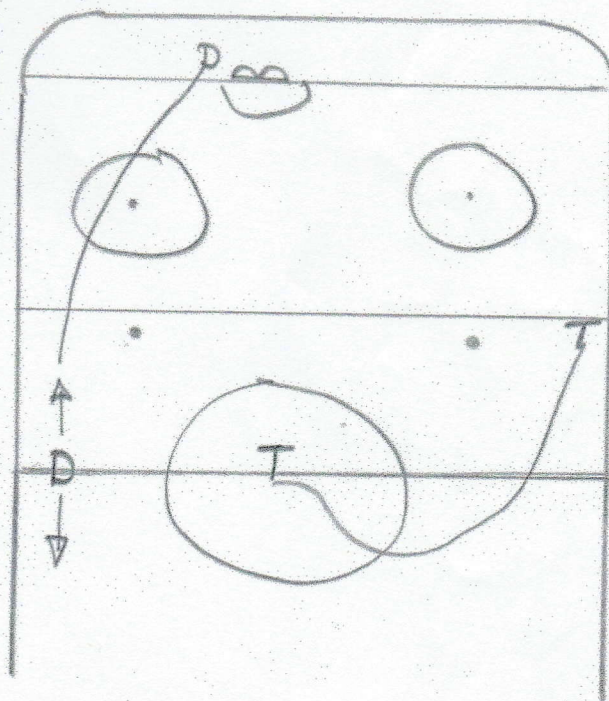
- 1) B som inte tekar åker åt det hållet pucken far åt.
- 2) Om pucken skulle bli kvar i mittcirkeln (vid tex en kampsituation) och A hinner åka ut ur mittcirkeln så åker B åt det motsatta hållet.

Vid alla teckningar så hjälps ni åt att kontrollera att rätt antal spelare är på isen innan ni släpper pucken. Det är alltid ert fel om pucken släpps med fel antal spelare på isen, inte lagen.

2. Utgångsläge puck spelas in i ytterzon

A åker ner till en plats ca 1-3 meter från målet, på mållinjen eller strax bakom B stannar ca 0,5 m utanför blå linjen.

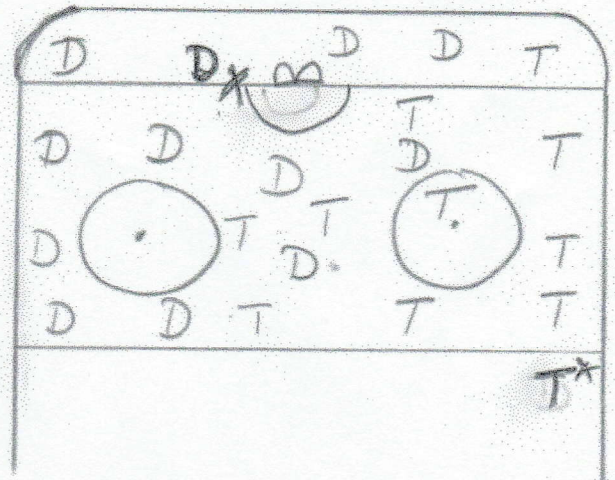
STÅ ALDRIG på blålinjen. För om pucken då skulle studsas på er och in i zonen igen så har pucken aldrig varit ute ur den och det laget kan då fortsätta sitt anfall. Stå utanför.



3. Bedömning och ta utvisningar i ytterzon

Det finns inte någon exakt uppdelning av zonen, utan områdena överlappar varandra.

Vid utvisningssituationer, t.ex. en Boarding, kan det i stället vara en tackling bakifrån. Konferera med varandra om ni är det minsta osäkra om straffet eller om det kanske skall vara det större straffet.



4. Anfallet vänder/kontring

1) A lämnar mållinjen och drar sig tidigt upp mot blå. Det är viktigt att A gör detta så fort han märker att anfallet klingat av och försvarande lag är på gång att bygga upp ett anfall.

2) Detta så att B kan lämna blå för att söka sig mot nästa blålinje, där han helst skall vara innan första anfallaren passerar den.

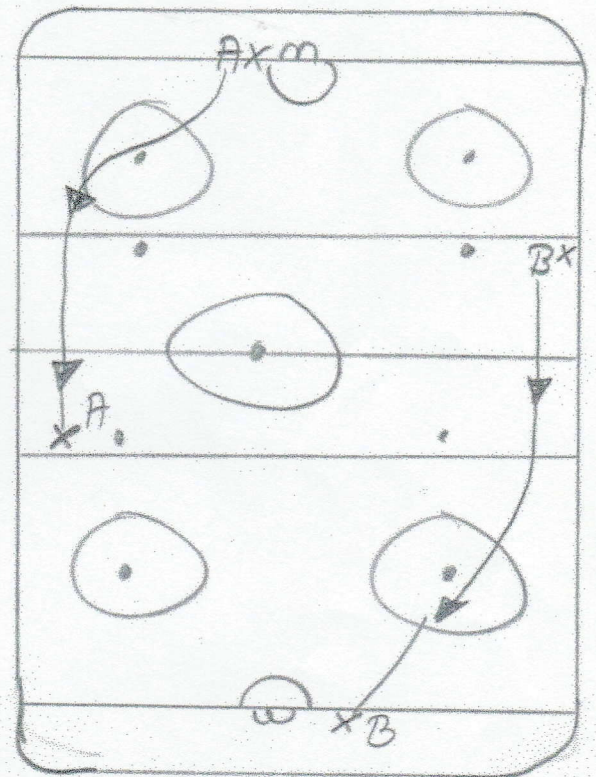
3) Vid snabb kontring så skall B försöka att hålla samma fart som den anfallaren som är längst fram och fullföljer sin åkning ner till mållinjen.

4) A släpar/följer med anfallet upp så att han inte har två spelare från olika lag bakom ryggen utan uppsikt. Är spelarna från samma lag kan de lämnas utan uppsikt bakom ryggen.

Utvisningar vid kontring

B tar bedömningar av ojustheter mot framförallt puckhållaren och A tar ojustheter bland övriga spelare. Var uppmärksam på interference/hakning mot/av understödjande anfallare (passningsalternativ) och från anfallare som tar bort försvarare.

OBS: Lämna aldrig två spelare från vardera laget utan uppsikt bakom ryggen. Skulle två spelare hamna långt ner i ytterzonen, (tex. efter en kampsituation) så åk ner så att du kommer nedanför dem så att du kan ha uppsikt över både dem och kontringen.

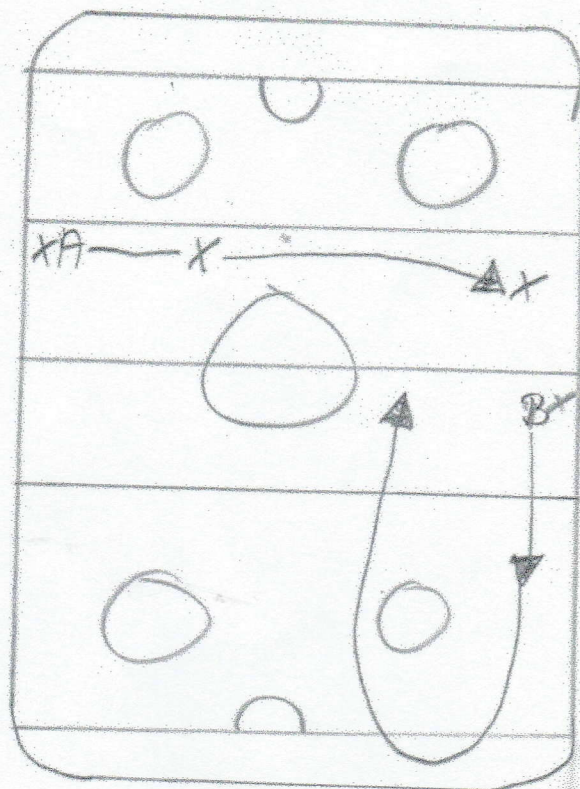


5. Icing

1. Bakre domaren (A) visar tecken (armen rakt upp)
2. Främre (B) pekar tydligt i ca 1-2 sekunder mot den mållinje där pucken far åt för att visa att han övertar icingbedömning. När pucken passerat den förlängda mållinjen blåser han. Eller om han tycker att någon försvarare kan ta den eller målvakten lämnar målområdet, "slårav" icingen. Direkt när han har blåst skall han titta upp och kontrollera läget över hela banan, innan han åker och hämtar pucken. Om det inte föreligger risk för bråk runt själva icingpucken.
3. A visar tecknet för icing och övervakar laget som slog icingen eftersom de inte får byta manskap. Vid behov åk mot avbytarbåset för att skärma av spelarna som är på väg dit.
4. B åker ner till tekningspunkten och genomför tekning
5. Skulle den främre domaren inte uppfatta icingtecknet från den bakre linjemannen, så måste den bakre blåsa icing om han är helt säker på att det skall vara det.

OBS

Lämna aldrig spelare från bägge lagen bakom ryggen utan uppsikt.



6. Vid blockering och bråk vid målet/banan

1. Måldomaren blåser för blockering
2. Domaren vid blålinjen måste blåsa om han ser att t.ex. målvakten har blockerat pucken men att den slås loss. Oavsett om någon skall utvisas eller inte och att han ser att måldomaren är skymd.
3. Vid bråk åker domaren som har närmast till situationen, in och avstyr bråket. Medan den andre stannar på lämpligt avstånd och övervakar samtliga spelare.
4. Åk aldrig in bägge två i situationen, eftersom det då kan hända saker bakom ryggen på er.
5. Behöver ni konferera så gör ni detta antingen i domarcirkeln eller nere i något av hörnen och alltid med ryggen mot sargen och blicken ut mot planen.

7. Tekning i neutral-zon

Den som inte skall släppa pucken ställer sig på den punkt där den skall släppas. När tekande domare kommer dit så åker han och intar han sin position mitt emot.

A släpper pucken och B bevakar blå.
Om pucken spelas iväg åt något håll så följer B pucken och A bevakar blå.

8. Offside

Domaren vid blålinjen höjer armen, blåser och pekar utefter blålinjen. Han intar sedan sin position på den punkt släppet skall ske. Offsidebedömningen skall alltid tas på andra sidan linjen som anfallet kommer ifrån.

9. Om man missar/inte kan eller hinner se något nummer vid utvisning

Utvisningen avvaktas med armen rakt upp och när felande lag får kontroll över pucken blåser man av.

Försök att hålla kvar spelarna på isen. Den som har utvisningen på armen åker man fram till det lagets bås och berättar för tränaren att ni har en utvisning på deras lag och för vad, samt att ni inte kan se numret och att **HAN** får ta ut den spelare som skall sitta av straffet.

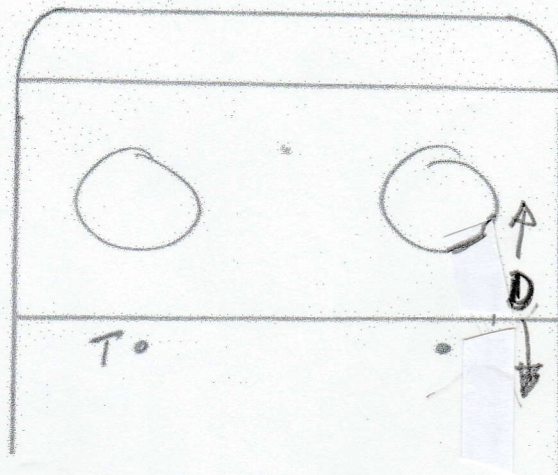
Om tränaren vägrar, protesterar, pratar om missade utvisningar eller börja dribbla med er om att så får ni inte göra. Så åker ni då över till sekretariatet och meddela att det lagets lagkapten skall sitta av straffet. Detta gäller även om ett tilldömts ett lagstraff och de protesterar eller vägrar utse den som skall sitta av. Har ni väl meddelat sekretariatet detta, så saknar det betydelse om man skickar över "rätt" spelare.

10. Time-out

Vid time-out så skall en av domarna ställa sig vid sargen vid rödlinjen mellan båsen. Har ni behov av att snabbt diskutera något så gör det vid rödlinjen några meter ut från avbytarbåsen.

11. Snacka med ledare under matchen

I första hand skall ni försöka att prata med den kaptenen som är på isen, eller vid behov kalla till er honom från bänken. Om ledaren är lugn kan ni åka direkt fram till honom. Är han het så kan ni ställa er vid mittlinjen och kalla honom till er. Så att han får några meter att lugna ner sig på. Samt att ni inte har en massa spelare som lyssnar och som kan komma att lägga sig i.



12. Utvisning

1. Den som har upptäckt utvisningen tar upp armen för att markera avvaktande utvisning och bara ha handen uppe.
2. När spelet blåses av så pekar den som haft armen uppe med andra armen på den spelare som ska visas ut. Ropar dennes nummer samt utvisningsorsak och visar tecken för utvisning.
3. Den andra domaren åker med spelare till utvisningsbåset medan den som tagit utvisningen övervakar övriga spelare.
4. När den utvisade satt sig så åker den som tagit utvisningen fram till sekretariatet och visar efter ögonkontakt med protokollföraren tecknet för utvisningen.
5. Innan ni släpper pucken så kontrollera att utvisningen kommit upp på tavlan och att dörren till utvisningsbåset är stängd.

OBS: Visa aldrig Wash-out tecknet vid utvisningssituationer. För om den ene wachar en situation och den andre ser en utvisning bakom ryggen på den förste så blir det jobbigt att förklara det. Enda gångerna ni wachar är när ni "slårav" en icing eller offsidessituation samt om pucken inte varit inne i målet.

13. Efter matchen

Vänta vid sekretariatet och övervaka lagen när de tackar varandra. Ofta kommer lagen eller några spelare fram till er och vill ta i hand. Beroende på hur matchen varit och sinnessituationen hos den som kommer fram, så väljer ni själva om ni vill prata där eller i omklädningsrummet. Vid minsta tveksamhet så välj domarrummet, om 15 minuter. Tacka ledarna i bägge lagen.

14. Övrigt

- * Vid avblåsning, var inte så snabba att greppa pucken. Övervaka spelarna utifall det skulle bli bråk eller gliringar mellan spelarna. Hjälp åt med mål och assist.
- * Vid mål och ni själva inte vet mål och assist, fråga spelarna. Mål utan assist är det i princip bara vid straffslag och när pucken erövrats från en motståndare som har haft den under kontroll. Det händer inte så ofta. Det är både en eller två assist efter målvaktsretur. Detta måste vi bli bättre på. Ishockey är en lagsport där assist är lika viktigt som mål. Framspelare måste belönas.
- * Försök att ha kul under matchen och peppa varandra, utan att tappa fokus och koncentration. Om inte spelarna har kul så skall i alla fall ni ha det. Det är kul att döma ishockey.
- * Ha koll på varandra så att ni täcker för den andre. Ni får aldrig vända ryggen åt spelarna samtidigt. En av er måste alltid titta på spelarna.
- * Försök att behålla djupet mellan er, så att ni inte hamnar på linje. Då ni kanske inte vet vem av er som skall följa pucken.