

PM & REGLER FÖR



" DÄR ALLA LIRAR - RENT SPEL "

- UPPLÄGGNING:** Deltagande lag spelar poolspel, enl bif spelscheman.
Poolsegrare går vidare till kv.finalspelel.
- Poolsegrare utses genom: **1 antal** erövrade **poäng** i poolspelet. Hamnar två lag på lika poäng
avgör: **2 deras inbördes möte placeringen.** Om tre, eller flera lag hamnar
på lika poäng avgör: **3 deras inbördes möten & målskillnader** deras placeringar.
Därefter avgör: **4 totala antalet poäng & målskillnad.** Är det ännu ej avgjort
vidtas: **5 lottning.**
- MATCHTIDER:** I **B2 – C2:** 1 x 20 min **effektiv** tid. I **D1:** 1 x 19,5 min **rullande tid**
med automatiska avblåsn. var 90:e sekund – då klockan stoppas
Fr o m kvartsfinal: 2 x 15 min effektiv tid i alla klasserna, B2-C2.
I D1 dock avblåsning var 90:e sekund, då klockan ska stoppas.
- ANTAL SPELARE:** Min 7 spelare och max 22 spelare per lag och match, varav 2 då
ska vara mv (vid 22 spelare).
Dock får ej fler än max 20 utespelare resp. 2 mv delta per match!
Lag får anv. så många spelare som önskas i ett poolspel (dock
max 22 per match, enl ovan) = **"Ny match - nytt lag"**
Man får alltså ta med nya spelare i nästa match (gäller poolspel
såväl som kvarts- & semifinal resp final) Detta gäller enbart
spelare som inte spelat i annat lag i samma åldersgrupp! Spelare
som deltagit i ett av klubbens lag i samma åldersgrupp får alltså
inte byta lag och delta i ett annat lag i poolspel, kvarts- & semi-
final eller final.! Yngre spelare får delta i ett lag / åldersgrupp.
Se undantag i "Speciella representationsbestämmelser"!
- REPR.BEST.:** **Enbart klubbtag med egna licensierade spelare får delta!**
Spelare får bara delta i ett lag per åldersklass – se undantag i
"Speciella representationsbestämmelser"!
Spelare får delta i olika ålderslag - dock enbart för en & samma
klubbs lag (= yngre spelare får spela med äldre - **ej tvärtom**).
Överåriga spelare får EJ delta (dispens kan ges för spelare
som har läkarintyg som vidimerar handikapp samt ev för
överårig "nybörjare" i D1).
- REGLER:** GP P.-särld:o. I övrigt enl Svenska Ishockeyförbundet. (= minst 2
min utv.) Dock är det **ej tillåtet** att **ta time-out** (mht tidsåtgången)
GP Puckens Tävlingsnämnd (TN) avgör ev protester.
TN:s beslut kan ej överklagas. Lag som ej är i tid till matchstart
förlorar matchen på "Walk over" - om Tävl.-ledare ej bestämmer
annat! Ring Tävl.ledare. – det kan löna sig!
Särbestämmelser gäller för D1.
- TACKLINGAR:** Är tillåtna i åldersgrupperna C1 och B2 (dvs EJ i D1 och C2 !).

UTVISNINGAR

Enl SIF:s best. **Minsta utvisningstid i GP P. är 1 minut.**
Utvisad spelare ska utvisas och **den spelarens lag ska spela med en spelare mindre under utvisningstiden!!**

D1- SÄRBEST.:

D1 spelas på halv bana (ej tvång att följa s k ”alla spelar lika-regler”) med blåa puckar. **Se gällande särbestämmelser för d:o.**
I finalen ska sargen stå på bortre blå linjen (för att båda spelarbåsen ska kunna anv. så spelarna slipper kliva över sargen).

LIKA RESULTAT:

Match i poolspel kan sluta oavgjord (seger ger 2 p., oavgjord 1 p)
Vid lika resultat vid matchens slut fr o m kv.final vidtar max 5 min ”sudden death” med max **fyra spelare** i vardera laget.
Är matchen fortfarande oavgjord, efter 5 min spel, spelas ytterligare en period ”sudden death” om max 5 min med max **fyra spelare** i vardera laget.
Matchtid i D1 är 6 minuter med avblåsning var 90:e sekund.
Är matchen fortfarande oavgjord, efter andra periodens ”sudden death”-spel läggs straffar enl sudden death-metoden (= gör ena laget mål och andra laget missar, i samma straffläggningssomg, är det avgjort).

MÅLBURAR:

Fr o m kvartsfinalerna, när matcherna spelas i två perioder, står de båda lagens målvakter i målburen närmast sitt eget bås – **i båda perioderna**. I D1-finalen ska dock mv stå varsin period i vardera målet, m hänsyn till ritad målgård för ena målet o plexiglas bakom

STRAFFLÄGGNING I FINALSPELET (= fr o m kvartsfinal)

Vid straffläggning står mv i varsin målbur (närmast sitt respektive bås). Alla utespelare måste lägga varsin straff innan spelare, som lagt en straff, får lägga ytterligare en straff.
Spelarna, från vardera lagen, **lägger sin respektive straff samtidigt** (detta för att minska press / stress för spelarna).
Härvid läggs puckarna på mittlinjen, på var sida om mittpunkten, 1 meter från mittpunkten. Om straffläggningen fortsätter: spelaren som lagt sin straff ställer upp vid sargen mittemot sitt bås.
Nya straffläggare åker ut på isen från eget bås. Detta håller på tills alla spelare lagt varsin straff och så länge straffläggningen pågår.
När alla spelare lagt varsin straff börjar straffläggningen om från början och spelarna startar då från eget bås igen.

SJUKVÅRD:

Det **rekommenderas** att resp klubb efterhör om det finns **sjukvårdsutbildade föräldrar/anhöriga** som kan hjälpa till vid behov under en GP Pucksdag.
Om arr. klubb inte får tag i sjv-kunniga, enl ovan, bör gästande lag tillfrågas ang om det finns ngn sjukvårdskunnig bland medresande anhöriga som vill/kan ställa upp!

MAT: **Klubb som arr. GP Pucken måste även kunna erbjuda servering av lunch och middag.** Antingen genom egen tillagning/servering eller genom samarbete med rest./servering i nära anslutning till ishallen.

Lunch resp middag får kosta **max 70:- per portion.** Deltagande lag och övriga (föräldrar m fl) betalar själva sin mat.

LOTTNING: Enligt spelscheman för GP Pucken. I kvartsfinalerna baseras seedning på resultat (/placering) i poolspelen. Se nedan under "Seedning i kvartsfinalerna" efter vilka kriterier seedningen (/lottningen) görs. **Kvartsfinaler lottas 2:a "GP Puckssöndagen"** efter sista matchen (hänsyn tas till kvartsfinalarr. klubb som ska ha ev eget lag i egen hall).

PROTESTER: Ev protest tillställs GP Puckens Tävlingsnämnd senast 30 min efter spelad match (via ngn Tävlingsledare som nås på mobil tel). **GP Puckens Tävlingsnämnd (TN) avgör ev protester.** GP Puckens Tävlingsnämnds beslut kan ej överklagas (då GP Pucken är en dagsturnering och resultat / beslut påverkar).

LAG TILL KVARTS-FINALER: Poolsegrare är direktkvalificerade för kvartsfinalspel. Om det är färre än 8 pooler utses bästa 2:a-lag. Bästa 2:a lag utses genom erövrade poäng & därefter målskillnad respektive mest gjorda mål och slutligen lottning om det inte går att skilja lagen, enl ovanstående kriterier. Behövs fler än ett bästa 2:a-lag, för att det ska bli 8 lag i kvartsfinalerna, tas ytterligare bästa 2:a-lag, från poolspelen ut. Bästa 2:a-lag är det lag med flest poäng, bäst målskillnad, mest gjorda mål (respektive efter lottning, om föregående kriterier ej skiljer lag åt). Är det både 6- respektive 5-lagsgrupper i åldersgruppens poolspel ska erövrade poäng (mm enl ovan, vid behov) divideras med antal spelade matcher. Högst poäng (flest mål etc) härvid ger förtur. Ex.: 5 poäng delat med 4 matcher = 1,25 poäng
6 poäng delat med 5 matcher = 1,20 poäng
Det innebär således att laget med summan 1,25 går före laget med 1,20 poäng. **Se tabeller nedan med framräknade poäng.**

6 – lagspool
(med 5 sp. matcher/lag)

9 poäng = 1,8

8 poäng = 1,6

7 poäng = 1,4

6 poäng = 1,2

5 poäng = 1,0

4 poäng = 0,8

5 – lagspool
(med 4 sp. matcher/lag)

7 poäng = 1,75

6 poäng = 1,5

5 poäng = 1,25

4 poäng = 1,0

3 poäng = 0,75

2 poäng = 0,5

4 – lagspool
(med 3 sp. matcher/lag)

5 poäng = 1,67

4 poäng = 1,33

3 poäng = 1,0

2 poäng = 0,67

1 poäng = 0,33

Vid lika poäng mellan flera lag avgör målskillnad.

Vid lika målskillnad (ex.: + 4 mål) avgör flest gjorda mål.

I nedanstående exempel är ”12 – 8” **flest gjorda mål** (då 12 är fler än 11).

Målskillnad:

12 – 8 + 4 (**Flest gjorda mål** då 12 gjorda mål är fler än 11 gjorda mål)

11 – 7 + 4 (Se nedan vad som gäller vid lika målskillnad resp gjorda mål)

Vid lika: poäng, målskillnad o flest gjorda mål – då lottas de lag som ska gå vidare.

När lag från både 6- respektive 5-lagsgrupper (o ev 4-lagsgrupper) ska särskiljas / seedas dividerar vi deras ihopspelade poäng med antal matcher.

Är resultatet då detsamma (ex om lagen vunnit alla sina 5- respektive 4 matcher = kvot 2) divideras målskillnaden med antal spelade matcher.

Dvs ”divideringarna” gäller både antal poäng respektive, vid behov, målskillnaderna.

Skulle det bli samma kvot för även målskillnad vidtas lottning.

OBS! Kvartsfinalerna lottas efter GP Puckpoolspelens slut 2:a söndagen (efter när D1-poolspelen är avslutade). Då tillämpas seedning enligt nedanstående.

Arrangerande klubb, av kvartsfinaler, ska ha eventuellt eget lag i kvartsfinal i egen hall.

Seedning och lottning i finalspelet;

Segrarna i D1-poolspelen spelar kvarts- & semifinaler i serieform. Härvid indelas de 8 lagen i två 4-lagsgrupper i vilka respektive lag möts i serieform. Om färre än 8 grupper utses bästa 2:a-lag så att det blir totalt 8 lag. Om fler än ett bästa 2:a-lag ska utses görs detta efter kriterierna poäng, målskillnad, mest gjorda mål samt lottning.

Dessa 8 lag seedas in i de två grupperna så dessa blir jämnstarka. Härvid avgör poäng och målskillnad i poolspelen seedningen. Respektive gruppsegrare möts i finalen.

Segrarna i B2- -- C2-poolspelen är klara för kvartsfinal. Om dessa är färre än 8 tillkommer de bästa 2:a-lagen från poolspelen så det blir 8 lag till kvartsfinalspel.

Av dessa 8 lagen seedas det bästa poolsegrarlaget som nr 1. Näst bästa poolsegrarlaget som nr 2 osv.

Av 2:a-lag seedas det bästa 2:a-laget först, därefter näst bästa 2:a-laget som 2:a-lag nr 2 osv.

Har två, eller flera lag samma poäng, blir laget med bäst målskillnad (därefter mest gjorda mål) ”bästa lag”.

För att skilja lag, som deltagit i poolspel med sex respektive fem lag, divideras lagens poäng enligt ovanstående mallar.

Lottningen i kvartsfinalspelet är:

(Lagnr = seedning enl ovanst.)

lag 1 – lag 8

lag 3 – lag 6

lag 2 – lag 7

lag 4 – lag 5

Lottningen i semifinalspelet är;

Semifinal 1: segrare i kv.final 1 – segrare i kv.final 4

Semifinal 2: segrare i kv.final 2 – segrare i kv.final 3

Lottningen i finalen är;

Segrare i semifinal 1 – segrare i semifinal 2

I D1 seedas lagen in i grupperna A resp. B efter placeringar i poolspelen:

Grupp A: 1, 4, 5, 8=18

Grupp B: 2, 3, 6, 7=18