



## SÄRBESTÄMMELSER FÖR D1

**Halvplan** Poolspelen för D1 spelas på halvplan. Ishallens förutsättningar styr hur spelplanen för lagen ska vara. Finns det **en dubbelsarg och två utvisningsbås** som är **tillräckligt stora** ( för att rymma varsitt lag ) **spelas matcherna på halvplan** ( = sargen ställs upp på mittlinjen ). Vid två minisarger ställs dessa upp mellan resp blå och röda linjen och ”avbytarbås” blir på isen mellan sargerna ( bänkar till lagen bör då ställas på isen.

**OBS!** **I finalen ställs sargen på en blålinje för att båda spelarbåsen ska kunna användas** (dvs båda lagen kan anv. bås/båsdörr vid byten!) !

**Målburar** Ställs **mot respektive långsarg**. Då kan plexiglasets både stoppa puckar samt ”användas” i anfallsspelet (/studspuck tas emot och skjuts på mål!). Härvid blir det lika förutsättningar för alla lag / målvakter under dagens poolspel. I finalen ska målburarna stå i ”längdriktning”.

**OBS!** **I final ska lagen (/mv) byta sida inför 2:a perioden** så båda mv får stå i en, i isen målad, målgård! Mv står i 1:a-perioden i buren längst bort från eget avbytarbås (å således i buren närmast eget bås i sista per.)

**Antal spelare** **1 målvakt och 5 utspelare** spelar samtidigt i vardera laget ( förutom vid ev utvisning/-ar ). Mv får bytas mot en xtra utspelare.

**Puckar** Blåa, lättare, puckar ska användas!!!

**Tackl.** Är ej tillåtna i D1.

**Antal ledare** Max fyra ledare/tränare får var med laget i båset vid match!  
(Detta pga tråkiga erfarenheter när fler ledare (/tränare?) ”stökat” till det för både egna spelare samt för / gentemot domarna). Tillhör fler, än fyra ledare/tränare, laget får dessa turas om att delta i GP P-matcherna.

**Match-tider:** **I poolspel: 1 x 19,5 min.** Klockan stoppas var 90:e sekund.  
Klockan startas när ev byten är gjorda.  
**I kvarts- & semifinalspel samt i finalen: 2 x 15 min** med stopp var 90:e sekund. Klockan startas när ev byten är gjorda.

**Signal var 90:e sek** För att spelarna ska kunna byta regelbundet ska **signal** (=”Hesa Fredrik”) avges **var 90:e sekund**. Spelarbyten bör ske minst varje 90:e sekund så att alla deltagande spelare får spela ( dock måste lagen inte byta enligt ”alla spelar lika”-regler ).  
Stora matchuret används till båda planhalvorna / matcherna.

**Vid skada** Om matchen stoppas på ena planhalvan – och därvid klockan – vid skada/utvisning ska matchen på andra planhalvan fortsätta, se nedan (=detta förfarande vid skada som befaras ta längre tid än ”90 sek”).

**OBS!** **Det måste finnas ytterligare ett tidtagarur - och en visselpipa - i funktionärsbåset** mht om det blir stopp i spelet på en planhalva ( så spelet på andra planhalvan kan fortsätta! ). Då blåses matchen av manuellt med visselpipa var 90:e sekund ( perioden ut, nästa period spelas båda matcherna efter stora matchklockan igen ).  
Stora matchklockan ska alltid visa tiden för matchen på bana A.

**Domare** Det ska vara 2 domare som dömer för att matcherna inte ska dra ut på tiden, dvs **en domare ställer alltid upp med pucken där den ska släppas** medan den **andre domaren skyndar på spelarbyten resp rapporterar till sekretariatet** ( utvisningar, målskyttar etc ).

**Utvisn.** Utv.tider enl SIF.s bestämmelser. **Dock är minsta utvisningstiden i GP P. 1 minut.** Utvisad spelare ska utvisas och utv. **spelares lag ska spela med en spelare mindre under utvisningstiden!!** Utv.tiden tas med stoppur och räknas fr o m när pucken släpps.