

PM & REGLER FÖR



"DÄR ALLA LIRAR - RENT SPEL"

UPPLÄGGNING:

Deltagande lag spelar poolspel, enligt bifogat spelscheman.

Vinnaren av poolspelet går vidare till slutspel. Vinnare utses genom antal erövrade poäng i poolspelet. Hamnar två lag på lika poäng avgör deras inbördes möte placering, om tre eller flera lag hamnar på lika poäng avgör deras inbördes möten & målskillnader deras placeringar. Därefter avgör totala antalet poäng & målskillnad. Är det ännu ej avgjort vidtas lottning.

MATCHTIDER:

B2 – C2 spelar 1 x 20 min effektiv tid, D1 spelar 1 x 19,5 min rullande tid med automatiska avblåsning var 90:e sekund – då klockan stoppas.

Fr o m kvartsfinal är speltiden 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:

Minimum 7 spelare och max 22 spelare per lag och match. Vid 22 spelare ska 2 vara målvakt. Det är tillåtet att spela med en målvakt.

Lag får använda så många spelare som önskas i ett poolspel, "Ny match - nytt lag

Man får alltså ta med nya spelare i nästa match 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 per åldersgrupp.

Se undantag i "Speciella representationsbestämmelser"!

REPRESENTATIONSBESTÄMMELSER:

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 ett & samma klubbs lag (yngre spelare får spela med äldre, ej tvärtom). Max 5 underåriga per lag

Överåriga spelare får EJ delta (dispens kan ges för spelare som har läkarintyg som vidimerar handikapp samt eventuellt för överårig "nybörjare" i D1).

Tjejer som är 1 år överåriga erhåller dispens under förutsättning att tjejerna tränar och spelar i poolspel/seriematcher med laget regelbundet under säsong.

- Exempelvis tjej som är född -06 tillhör "C2" -07 är helt OK
- Om ovanstående tjej ska medverka med -06:or "C1" beviljas ej dispens för spel i "C2".

REGLER:

Enligt Svenska Ishockeyförbundets tävlingsregler, dock är mindre straffet satt till 1 minut i poolspelet.

Time-out är inte tillåtet (Med hänsyn till tidsåtgången)

GP Puckens Tävlingsnämnd (TN) avgör eventuella protester. TN:s beslut kan ej överklagas.

Lag som ej är i tid till matchstart förlorar matchen på "Walk over" - om Tävlingsledare ej bestämmer annat! Ring Tävlingsledare och stäm av.

Särbestämmelser gäller för D1.

TACKLINGAR:

Är tillåtna i åldersgrupperna C1 och B2.

D1- SÄRBESTÄMMELSER

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 användas så spelarna slipper kliva över sargen.

LIKA RESULTAT:

Match i poolspel kan sluta oavgjord seger ger 2 p och oavgjord 1 p

Vid lika resultat vid matchens slut fr.o.m. kvartsfinal vidtas 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” läggs straffar enligt sudden death-metoden –gör ena laget mål och andra laget missar, i samma straffläggningsomgång 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 målvakterna stå varsin period i vardera målet, med hänsyn till ritad målgård för ena målet o plexiglas bakom

STRAFFLÄGGNING I FINALSPELET

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. Vid fortsatt straffläggningen sätter sig spelaren som lagt sin straff på knä vid rödlinjen utanför speakerbåset. 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 arrangerande förening efterhör om det finns sjukvårdskunnig förälder/anhörig som kan hjälpa till vid behov under en GP Pucksdag. Om arrangerande förening inte får tag i sjukvårdskunnig, enligt ovan bör gästade lag tillfrågas angående om det finns någon sjukvårdskunnig bland medresande anhöriga som vill/kan ställa upp!

MAT:

Förning som arrangerar GP Pucken måste erbjuda deltagande lag servering av lunch och middag. Antingen genom egen tillagning/servering eller genom samarbete med restaurang i nära anslutning till ishallen. Lunch respektive middag får kosta max 70 kr per portion.

Deltagande lag och övriga, föräldrar med flera betalar själva sin mat.

LOTTNING:

Enligt spelscheman för GP Pucken. I kvartsfinalerna baseras seedning på resultat i poolspelen. Se nedan under ”Seedning i kvartsfinalerna” efter vilka kriterier seedningen/lottningen görs.

Kvartsfinaler lottas 2:a ”GP Puckssöndagen” och publiceras måndagen den 29 januari.

Hänsyn tas till kvartsfil arrangerande förening som ska ha eventuellt eget lag i egen hall.

PROTESTER:

Eventuell protest tillställs GP Puckens Tävlingsnämnd senast 30 min efter spelad match via någon Tävlingsledare som nås på mobiltelefon. 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. Bästa 2:a utses genom erövrade poäng & därefter målskillnad respektive mest gjorda mål och slutligen lottning om det inte går att skilja lagen åt, enligt ovanstående kriterier. Behövs fler än en bästa 2:a, för att det ska bli 8 lag i kvarts-finalerna tas ytterligare en 2:a från poolspelen ut.

Är det både 6- respektive 5-lagsgrupper i åldersgruppens poolspel ska erövrade poäng 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 <u>(med 5 sp. matcher/lag)</u>	5 – lagspool <u>(med 4 sp. matcher/lag)</u>	4 – lagspool <u>(med 3 sp. matcher/lag)</u>
9 poäng = 1,8	7 poäng = 1,75	5 poäng = 1,67
8 poäng = 1,6	6 poäng = 1,5	4 poäng = 1,33
7 poäng = 1,4	5 poäng = 1,25	3 poäng = 1,0
6 poäng = 1,2	4 poäng = 1,0	2 poäng = 0,67
5 poäng = 1,0	3 poäng = 0,75	1 poäng = 0,33
4 poäng = 0,8	2 poäng = 0,5	

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 och 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 divideras 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 förening 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 så att det blir totalt 8 lag. Om fler än ett bästa 2:a 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 bästa 2:a 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 bästa 2:a seedas det bästa först, därefter näst bästa 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.

B2-C2

Lottningen i kvartsfinalspelet är:	Kvartsfinal 1:	lag 1 – lag 8
	Kvartsfinal 2:	lag 2 – lag 7
	Kvartsfinal 3:	lag 3 – lag 6
	Kvartsfinal 4:	lag 4 – lag 5

Lottningen i semifinalspelet är:	Semifinal 1:
	Segrare i kvartsfinal 1 – segrare i kvartsfinal 4
	Semifinal 2:
	Segrare i kvartsfinal 2 – segrare i kvartsfinal 3

Lottningen i finalen är:	Segrare i semifinal 1 – segrare i semifinal 2
--------------------------	---

D1

Seedas lagen in i grupperna A respektive B efter placeringar i poolspelen:

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

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