



## **Turnaj VTM 2003 ČSLH – Dvůr Králové n.L. P R O P O Z I C E**

### **A - VŠEOBECNÁ USTANOVENÍ**

- 1. Pořadatel:** KVV ČSLH – Královéhradecký kraj
- 2. Místo konání:** Dvůr Králové nad Labem
- 3. Termín:** sobota 16. 1. 2016
- 4. Funkcionáři organizačního výboru:**
  - a) Ředitel turnaje: Roman Šinkovský
  - b) Předseda STK: Roman Šinkovský
  - c) Členové STK: vedoucí všech zúčastněných týmů

### **B - TECHNICKÁ USTANOVENÍ**

#### **1. Hrací řád**

- a) Hraje se podle pravidel ledního hokeje, soutěžního a disciplinárního řádu ČSLH a ustanovení těchto propozic. Konečné rozhodnutí ve všech sporných případech náleží organizačnímu výboru turnaje.
- b) Turnaje se zúčastní krajské výběry hráčů 2003. Vedoucí týmů předloží před zahájením turnaje pořadateli turnaje soupisku hráčů s uvedením data narození a čísla dresu. Vedoucí týmu odpovídá za to, že všichni zúčastnění hráči jsou řádně zdravotně pojištěni (hráči předloží vedoucímu týmu před začátkem turnaje kartičku pojištění).
- c) V případě vyloučení hráče do konce utkání rozhodne o jeho účasti v dalším (nejbližším) utkání STK turnaje.

#### **2. Hrací systém**

Turnaje se účastní 4 týmy, které budou na základě losu rozděleny do 2 semifinálových utkání. Vítěz semifinálového utkání postupuje do finále, poražený tým bude hrát utkání o konečné 3. místo.

V případě nerozhodného výsledku se utkání neprodlužuje, o vítězi rozhodne série 3 samostatných nájezdů (3 hráči z každého týmu, nájezdy zahajuje vždy tým označený jako domácí). Pokud nerozhodný stav trvá, pokračuje se po 1 hráči z každého týmu až do rozhodnutí.

Účastníci: A – Královéhradecký kraj  
B – Liberecký kraj  
C – Ústecký  
D – Karlovarský

#### **3. Hrací čas**

- a) Všechna utkání se hrají 3 x 15 minut čistého času
- b) Délka trestů při vyloučení hráče je následující: menší trest = 2 minuty čistého času, větší trest = 5 minut čistého času, osobní trest = 10 minut čistého času.
- c) Úprava ledové plochy probíhá vždy po dvou odehraných třetinách, tzn. během utkání pouze jednou – po první nebo po druhé třetině
- d) Před každým utkáním budou mít týmy k dispozici 5 minut času na rozbruslení, utkání začne ihned po rozbruslení, bez úpravy ledové plochy. Kotouče na rozbruslení poskytne pořadatel turnaje.

#### **4. Řízení utkání**

Všechna utkání řídí 1 hlavní a 2 čároví rozhodčí. Rozhodčí a pomocné funkce (4 osoby – časoměřič, trestoměřič, zapisovatel, hlasatel) deleguje pořadatel.

## **5. Zápis o utkání**

Zápis o utkání poskytne pořadatel turnaje. Vedoucí týmů vyplní jméno, příjmení a čísla dresů jednotlivých hráčů. Zápis bude vyplněn před každým utkáním a nejpozději 15 minut před jeho začátkem odevzdán pořadateli turnaje.

## **6. Lékařská služba**

Zabezpečí pořadatel.

## **7. Námitky**

Každý tým může podat námitku k průběhu a výsledku vlastního utkání. Námitku je třeba podat nejpozději 10 minut po ukončení utkání, písemně STK turnaje s vkladem 500,- Kč. V případě zamítnutí námitky vklad propadá ve prospěch pořadatele turnaje, v opačném případě bude navrácen.

## **C - HOSPODÁŘSKÁ USTANOVENÍ**

- a) Startovné ve výši 6.600,- Kč uhradí zúčastněný tým před začátkem turnaje pořadateli.
- b) Pořadatel turnaje ze startovného hradí náklady na pronájem ledové plochy, rozhodčí a zdravotní službu a také oběd pro všechny zúčastněné týmy (vždy 22 hráčů + 3 členové realizačního týmu).
- c) Ceny pro vítěze turnaje poskytne ČSLH (první tým obdrží pohár).
- d) Dopravu hradí ČSLH, případně je placena z dotace kraje.
- e) Každý účastník je povinen mít 2 sady barevně odlišných dresů (tmavé a světlé). Volbu barvy dresu má tým uvedený jako domácí (v časovém rozpisu je uveden na prvním místě).

## **D - ZÁVĚREČNÁ USTANOVENÍ**

- a) Týmy jsou povinny se v průběhu turnaje řídit těmito propozicemi a pokyny pořadatele.
- b) Pořadatel si vyhrazuje právo oprav a změn těchto propozic, pokud si to vynutí potřeba nebo snaha o klidný a hladký průběh turnaje.

## **E - ČASOVÝ ROZPIS UTKÁNÍ**

9:30 - 11:15	A – B	Královéhradecký kraj – Liberecký kraj
11:15 - 13:00	C – D	Ústecký kraj - Karlovarský
13:00 - 14:45	utkání o 3. místo	
14:45 -16:30	finále	