

Regulamin Mistrzostw Polski Kadetów Rugby 15

Sezon 2018/2019 Mistrzostwa Polski Kadetów U16

I. Cel zawodów

Wyłonienie mistrza, wicemistrza i brązowego medalisty w Mistrzostwach Polski Kadetów 2019r.

II. Uczestnictwo

W zawodach oraz we współzawodnictwie sportowym organizowanym przez MSiT/PZR mogą uczestniczyć zawodnicy posiadający obywatelstwo polskie oraz zawodnicy o innej narodowości posiadający numer PESEL zgodnie z przepisami ustawy z dnia 24 września 2010 r. o ewidencji ludności (tekst jednolity Dz. U. z 2015 r. poz. 388) oraz aktualną licencją PZR, aktualne orzeczenie lekarskie o zdolności do uprawiania danego Sportu”.

UWAGA: Polski Związek Rugby zastrzega sobie prawo dostosowania regulaminu do zasad ogólnych systemu sportu młodzieżowego w obowiązującego w Polsce w sezonie 2018/19. W rozgrywkach mogą uczestniczyć jedynie zawodnicy mający aktualną licencję wykupioną przez klub, w którym zadeklarowali chęć gry.

1. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy posiadający aktualne badania lekarskie poświadczone w książeczkach/karcie zdrowia zawodnika zgodnie z rozporządzeniem Ministra Zdrowia z dnia 22 lipca 2016r. Zaświadczenie wydaje lekarz medycyny sportowej lub lekarz posiadający certyfikat ukończenia kursu wprowadzającego do specjalizacji, w dziedzinie medycyny sportowej.

2. Kierownicy drużyn na 20 minut przed rozpoczęciem zawodów dostarczają sędziemu głównemu książeczki zdrowia oraz wypełnione protokoły wraz z aktualną listą zawodników potwierdzonych przez PZR do reprezentowania barw danego klubu i w jego obecności podpisują je. Sędzia może im udzielić w tym czasie pierwszych wskazówek, dotyczących zachowania się zawodników, które winni przekazać drużynie.

W przeciwnym wypadku sędzia ma prawo nie dopuścić do zawodów, a drużyna, która nie spełniła tego wymogu będzie ukarana walkowerem, oraz karą finansową w wysokości 500 (pięćset) złotych.

3. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy urodzeni w latach 2003 - 2004. Dopuszczalny jest udział rocznika 2005, z zakazem gry w I linii młyna. W jednej drużynie wpisanych do protokołu (lub zgłoszonych do turnieju finałowego) może być maksymalnie 4 zawodników rocznika 2005. Zawodnicy rocznika 2005 mogą brać udział w meczach bez limitu czasu przebywania na boisku.

4. Minimalna ilość zawodników umożliwiająca rozpoczęcie meczu to 15 wśród których 3 zawodników to zawodnicy przygotowani do gry w I linii młyna.

5. Jeżeli ilość zawodników zdekompletowana zostanie do mniej niż 12 w jednym zespole mecz zostanie przerwany a wynik spotkania zostanie zweryfikowany przez KGiD.

Do ilości zawodników którzy przyczynią się do zdekompletowania drużyny wliczani będą również zawodnicy ukarani wykluczeniem czasowymi (żółta kartka) lub definitywnym (czerwona kartka).

6. W protokole zawodów może być wpisanych 23 zawodników, w tym 6 przygotowanych do gry w pierwszej linii młyna.

7. Drużyna ma prawo dokonać 8 zmian w meczu, tylko i wyłącznie, jeżeli wykona 3 zmiany w obrębie pierwszej linii w taki sposób, że każdy schodzący z pola gry zawodnik zastępowany jest przez kolejnego wchodzącego zawodnika rezerwowego, przygotowanego do gry w I linii młyna.

8. W przypadku, gdy zespół nie jest przygotowany do zastosowania zmian opisanych w paragrafie II pkt. 7, limit zmian w meczu dla tego zespołu wynosi 7.

9. Za stosowanie przepisu z paragrafu II pkt.6 wraz pkt. 7 i 8 odpowiedzialny jest sztab szkoleniowy właściwej drużyny. W przypadku niezastosowania opisanej regulacji wynik meczu zostanie zweryfikowany przez KGiD.

10. W przypadku stwierdzenia gry nieuprawnionego zawodnika będzie ukarany nie tylko klub (do wykluczenia z rozgrywek włącznie), ale także zawodnik (do kary bezwzględnej dyskwalifikacji włącznie) oraz trener (do zawieszenia lub odebrania licencji włącznie).

11. Zawodnik ma prawo do zmiany barw klubowych zgodnie z Przepisami Polskiego Związku Rugby.

12. Regulacje wskazane w punktach 4 i 5 paragrafu II nie obowiązują drużyn grających w grupie D, jedynie w rundzie zasadniczej rozgrywek. Kolejne mecze (baraż, finał) jak w wymienionych punktach.

13. Minimalna ilość zawodników w grupie D w rundzie zasadniczej umożliwiającą rozpoczęcie meczu to 12 w śród których 3 zawodników to zawodnicy przygotowani do gry w I linii młyna.

5. Jeżeli ilość zawodników w meczach grupy D w rundzie zasadniczej zdekompletowana zostanie do mniej niż 10 w jednym zespole mecz zostanie przerwany a wynik spotkania zostanie zweryfikowany przez KGiD.

Do ilości zawodników którzy przyczynią się do zdekompletowania drużyny wliczani będą również zawodnicy ukarani wykluczeniem czasowymi (żółta kartka) lub definitywnym (czerwona kartka).

III. Uwagi szczegółowe:

1. Rozgrywki prowadzone będą centralnie przez Komisarza Rozgrywek wyznaczonego przez PZR.

2. Rozgrywki prowadzone będą zgodnie z regulaminami i przepisami PZR oraz regulaminem MPK .

3. Sprawy dyscyplinarne rozpatrywane będą przez Komisje Gier i Dyscypliny PZR

4. Gospodarz zobowiązany jest do powiadomienia mailowo o wyniku meczu Komisarza Rozgrywek w dniu meczu, przesłanie czytelnego skanu protokołu do Komisarza w ciągu 2 dni, pod sankcją zweryfikowania meczu, jako walkower i karą finansową w wysokości 500 (pięćset) zł.

5. Mecze mają być rozgrywane według podanego kalendarza. Zmiana terminu tylko za pisemną zgodą, obu klubów, dostarczoną do Komisarza, do 3 dni przed terminem (wraz ze wskazanym nowym terminem). W przeciwnym razie pozostaje termin pierwotny. Pod sankcją walkoweru.

6. Gospodarz meczu musi wyznaczyć taki czas rozpoczęcia zawodów aby całkowity czas niezbędny na przejazd i powrót drużyny przyjezdnej wraz z czasem trwania meczu, zawierał się w przedziale pomiędzy godziną 6.00 a 22.00 w dniu meczu dla drużyn które oddalone są między sobą do 400 km. W przypadku kiedy występuje konieczność pokonania większej ilości kilometrów niż 400 , gospodarz zobowiązany jest wyznaczyć taki czas rozpoczęcia meczu, który uwzględnia możliwości logistyczne drużyny gości. Drużyny mogą między sobą ustalić odstępstwo od tej regulacji potwierdzając ten fakt u Komisarza Rozgrywek.

IV. System zawodów

1. Polski Związek Rugby prowadzi centralne rozgrywki U16.

2. Rozgrywki odbywają się systemem jesień/wiosna. Trwają od września 2018 do końca czerwca 2019 wg właściwego harmonogramu.

3. Rozgrywki będą realizowane w czterech grupach, których podział wynika z potwierzonego poziomu sportowego w sezonie 2017/2018 oraz uwarunkowań geograficznych mających na celu optymalizowanie kosztów udziału. System barażowy umożliwia awans do turnieju finałowego każdej drużynie z poszczególnych grup.

A	B	C	D
1 KS Budowlani Łódź	1 RC Orkan Sochaczew	1 RC Arka Gdynia	1 Husar Bolesławiec
2 RZKS Juvenia Kraków	2 KS Budowlani Lublin	2 RC Lechia Gdańsk	2 Sparta Jarocin
3 BBRC Łódź	3 Skra Warszawa	3 MKS Ogniwo Sopot	3 Posnania Poznań

4. I runda zasadnicza

1. Grupy A, B, C każdy z każdym mecz i rewanż. Czas trwania meczu 2x30 minut.

2. Grupa D system trzech turniejów eliminacyjnych. W każdym turnieju drużyny rozgrywają mecze każdy z każdym , bez rewanżu, klasyfikacja – wspólna tabela po trzech turniejach. Czas trwania meczu 2 x 12 minut.

Wg harmonogramu:

Grupa A, B, C

Grupa A		
KS Budowlani Łódź	*	pauza
Juvenia Kraków	*	BBRC Łódź
Grupa B		
RC Orkan Sochaczew	*	pauza
KS Budowlani Lublin	*	Skra Warszawa
Grupa C		
RC Arka Gdynia	*	pauza
RC Lechia Gdańsk	*	MKS Ogniw Sopot
II		
Grupa A		
pauza	*	BBRC Łódź
KS Budowlani Łódź	*	Juvenia Kraków
Grupa B		
pauza	*	Skra Warszawa
RC Orkan Sochaczew	*	KS Budowlani Lublin
Grupa C		
pauza	*	MKS Ogniw Sopot
RC Arka Gdynia	*	RC Lechia Gdańsk
III		
Grupa A		
Juvenia Kraków	*	pauza
BBRC Łódź	*	KS Budowlani Łódź
Grupa B		
KS Budowlani Lublin	*	pauza
Skra Warszawa	*	RC Orkan Sochaczew
Grupa C		
RC Lechia Gdańsk	*	pauza
MKS Ogniw Sopot	*	RC Arka Gdynia
IV		
Grupa A		
pauza	*	KS Budowlani Łódź
BBRC Łódź	*	Juvenia Kraków
Grupa B		
pauza	*	RC Orkan Sochaczew
Skra Warszawa	*	KS Budowlani Lublin
Grupa C		
pauza	*	RC Arka Gdynia
MKS Ogniw Sopot	*	RC Lechia Gdańsk

V

Grupa A

BBRC Łódź * pauza
Juvenia Kraków * KS Budowlani Łódź

Grupa B

Skra Warszawa * pauza
KS Budowlani Lublin * RC Orkan Sochaczew

Grupa C

MKS Ogniw Sopot * pauza
RC Lechia Gdańsk * RC Arka Gdynia

VI

Grupa A

pauza * Juvenia Kraków
KS Budowlani Łódź * BBRC Łódź

Grupa B

pauza * KS Budowlani Lublin
RC Orkan Sochaczew * Skra Warszawa

Grupa C

pauza * RC Lechia Gdańsk
RC Arka Gdynia * MKS Ogniw Sopot

Grupa D

I gospodarz turnieju: Husar Bolesławiec

M1

Husar Bolesławiec * pauza
Sparta Jarocin * Posnania Poznań

M2

pauza * Posnania Poznań
Husar Bolesławiec * Sparta Jarocin

M3

Sparta Jarocin * pauza
Posnania Poznań * Husar Bolesławiec

II gospodarz turnieju: Sparta Jarocin

M1

Sparta Jarocin * pauza
Posnania Poznań * Husar Bolesławiec

M2

pauza * Husar Bolesławiec
Sparta Jarocin * Posnania Poznań

M3

Posnania Poznań * pauza
Husar Bolesławiec * Sparta Jarocin

III gospodarz turnieju: Posnania Poznań

M1

Posnania Poznań * pauza

Husar Bolesławiec	*	Sparta Jarocin
M2		
pauza	*	Sparta Jarocin
Posnania Poznań	*	Husar Bolesławiec
M3		
Husar Bolesławiec	*	pauza
Sparta Jarocin	*	Posnania Poznań

Po rundzie zasadniczej dla każdej grupy powstanie klasyfikacja do kolejnych etapów rozgrywek.

Do turnieju Finałowego bezpośrednio awansują drużyny A1, A2, B1, B2

5. Baraż I stopień

MB1 A3-D1

MB2 B3-C3

1/2. Pucharu Polski

MP1 A1-B2

MP2 B1-A2

6. Baraż II stopień

MB3 ZWMB1 - C1

MB4 ZWMB2 - C2

finał PP

MP3 ZWMP1 - ZWPM2

mecz o 3 miejsce

MP4 PRMP2 - PRMP1

7. Runda finałowa rozgrywana w formie turnieju w miejscu wyznaczonym przez PZR .

Do rundy finałowej awansują drużyny wg następującej klasyfikacji:

- 1 ZW MP3
- 2 PR MP3
- 3 ZW MP4
- 4 PR MP4
- 5 ZW MB3
- 6 ZW MB4

Mecze o miejsca MPK

7

PR MB3 - PR MB4

9

PR MB1 – PR MB2

11

D2 - D3

Mecze o miejsca 9 i 11 odbędą się jedynie po potwierdzeniu udziału przez drużyny
W przypadku braku potwierdzenia przynajmniej jednej drużyny z danej rozstawionej pary, klasyfikacja miejsc jak poniżej:

9 PR MB1

10 PR MB2

11 D2

12 D3

8. Turniej finałowy rozegrany zostanie wg podanego poniżej systemu:

Grupa A: numery 1, 4, 5,

Grupa B: numery 2, 3, 6.

System zawodów finałowych MPK:

1 dzień: nr 4 – nr 5; nr 2 – nr 3; nr 1 – nr 6

2 dzień: nr 1 – nr 4; nr 3 – nr 6; nr 2 – nr 5

3 dzień: nr 1 – nr 5; nr 2 – nr 6; nr 4 – nr 3

4 dzień – wolny

5 dzień: finały (na podstawie wspólnej tabeli po 3 meczach) o miejsca 5-6; o miejsca 3-4; o miejsca 1-2.

Do turnieju finałowego może być zgłoszonych maksymalnie 26 zawodników jednak do każdego meczu może przystąpić maksymalnie 23 zawodników wg właściwego protokołu.

Minimalna ilość zawodników przystępujących do turnieju finałowego to 19.

Czas trwania meczów w turnieju finałowym 2x25 min. , kara czasowa to 10 min.

Drużyny uczestniczące w turnieju finałowym pokrywają koszty transportu oraz pobytu w swoim zakresie. PZR pokryje 20% kosztów pobytu dla każdej drużyny, przy założeniu standardowych kosztów pobytu na podobnych akcjach startowych.

Delegacje sędziowskie wg tabeli MSiT dla rozgrywek młodzieżowych.

V. Klasyfikacja

1. Punktacja:

- za zwycięstwo 3 punkty

- za remis 2 punkty,

- za porażkę 1 punkt,

- za walkower 0 punktów,

2. O końcowej klasyfikacji decydują w kolejności:

- większa liczba zdobytych dużych punktów, następnie

- rezultaty bezpośrednich spotkań między zainteresowanymi (dotyczy dwóch drużyn, w przypadku trzech i więcej drużyn – tzw. mała tabela tylko w przypadku rozegrania meczów

- pomiędzy zainteresowanymi klubami), następnie
- korzystniejsza różnica małych punktów, następnie
 - większa liczba zdobytych małych punktów, następnie
 - losowanie

3. O końcowej klasyfikacji w meczach, których musi być wyłoniony zwycięzca decyduje większa liczba zdobytych punktów.

W przypadku remisu:

rzuty karne:

Rzuty karne wykonywane będą w następujący sposób:

Wszyscy gracze i uczestnicy meczów pozostają na boisku. Sędzia przeprowadzi losowanie, pomiędzy kapitanami, który z nich rozpocznie rzuty karne, przegrany wybierze miejsce końcowe, w którym zostaną podjęte wszystkie kopnięcia).

Każdy kapitan drużyny musi wyznaczyć 5 graczy, aby wziąć udział w konkursie. Tylko 5 zawodników nominowanych przez kapitanów obecnych na boisku w momencie zakończenia regulaminowego czasu gry.

Członkowie zespołu muszą pozostać w strefie gry, która nie została wykorzystana do zawodów kopania. W obrębie obszaru wykonywania rzutów karnych nie dopuszcza się nikogo, z wyjątkiem sędziego głównego, dwóch sędziów asystentów.

Pięciu graczy z każdej drużyny będzie kopać z trzech różnych punktów, wszystkie na linii 22 metrów, w następujący sposób

Pierwszy punkt: Bezpośrednio przed bramką

Drugi punkt: Na 15 metrowej linii po lewej stronie, skierowanej do słupków

Trzeci punkt: na 15 metrowej linii po prawej stronie, skierowanej do słupków

Sędzia rozpocznie rozgrywkę, wywołując pierwszego zawodnika wybranego z zespołu, kopiąc na bramkę z pierwszego punktu. Gdy zawodnik wykona rzut karny, sędzia wywołuje gracza z drużyny przeciwnej do próby z tego samego punktu.

Kolejne dwie osoby (po jednym z każdej Drużyny) zaczną kopać z drugiego punktu. To będzie trwać dopóki nie wykonają wszystkich pięciu prób z każdej drużyny (kolejni gracze kopią odpowiednio z trzeciego punktu, pierwszego pola i wreszcie drugiego) lub dopóki jedna drużyna nie będzie w stanie zrównać się z wynikami drugiej drużyny w obrębie pozostałych liczb kopnięć.

Jeśli w każdej drużynie jest taka sama liczba pomyślnych prób po ukończeniu, konkurs kontynuuje się na zasadzie "nagłej śmierci", w tej samej kolejności kopnięć jakie były w pierwszych pięciu próbach, rzuty karne wykonywane będą po kolei z każdego punktu, stopniowo przez trzy miejsca wymienione powyżej (i powtórzenie procesu w razie konieczności), aż gracz z drugiej drużyny, biorąc ten sam rzut, nie trafi. Wtedy to zostanie wyłoniony zwycięzca. Każda z tych dodatkowych rzutów musi być wykonana przez tych samych 5 graczy.

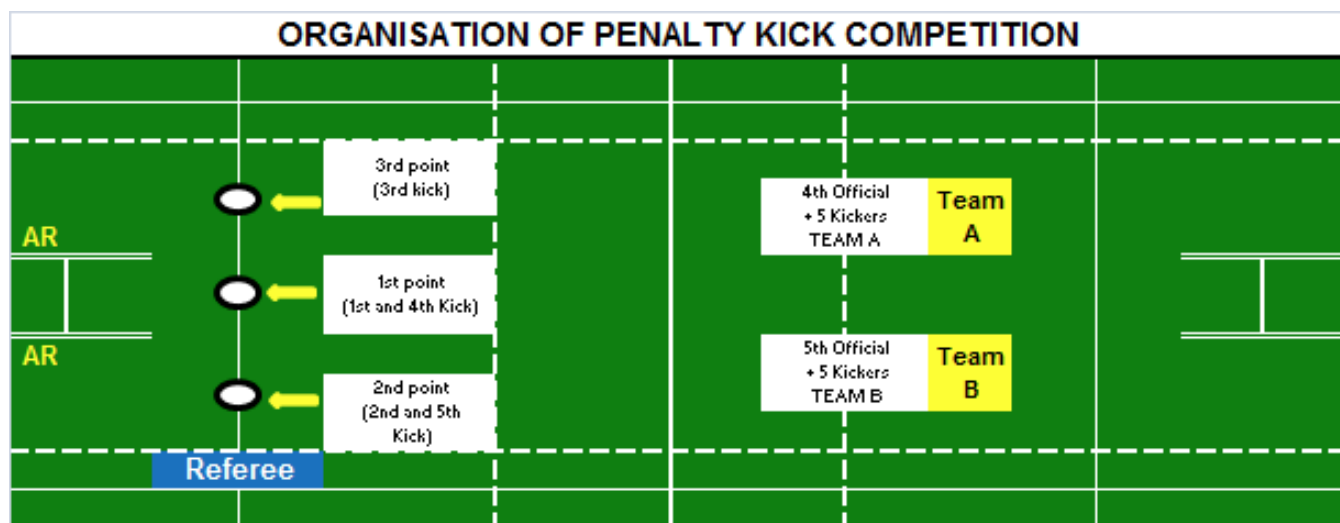
Przez cały czas prób:

A) Po przekazaniu piłki przez sędziego w punkcie próby, musi on rozpocząć kopnięcie w ciągu jednej minuty. Jeśli trwa dłużej, sędzia zadeklaruje iż próba została oddana jako nie trafna.

B) Po każdym kopnięciu sędzia zapisuje liczbę zawodników i czy próba zakończyła się sukcesem. Sędzia główny zapisze te same szczegóły w protokole meczowym.

C) Niezależnie od tego, czy zdobyta bramka w każdej próbie jest jedyną decyzją sędziego, który według własnego uznania może polegać na pomocy sędziów asystentów. Decyzja sędziego jest ostateczna i wiążąca.

D) Gdy zawodnik zakończy próby, powracają do drużyny stojącej na linii środkowej, obszaru gry, który nie został wykorzystany.



VI. Nagrody

- puchar dla zdobywcy Pucharu Polski
- puchar oraz 30 złotych medali dla Mistrza Polski Kadetów
- puchar oraz 30 srebrnych medali dla Wicemistrza Polski Kadetów
- puchar oraz 30 brązowych medali dla III drużyny Mistrzostw Polski Kadetów

VII. Zasady finansowania

1. Kluby uczestniczą w rozgrywkach na swój koszt.
2. Koszty organizacji meczów ponosi gospodarz
3. Koszty pobytu w trakcie rundy finałowej są po stronie uczestników , koszty organizacji meczów są po stronie PZR.

VIII. Różne

1. Kara czasowa trwa 10 minut w meczach grupy A,B,C, meczach barażowych i finałowych, 4 minuty w meczach fazy zasadniczej grupy D.
2. Zawody rozgrywane są według niniejszego Regulaminu, Przepisów Gry, Przepisów PZR, Regulaminu Dyscyplinarnego PZR.
3. Prawo interpretacji niniejszego Regulaminu przysługuje Komisji Gier i Dyscypliny PZR, Zarządowi PZR, Pełnomocnikowi PZR , Komisarzowi Rozgrywek na daną imprezę/rozgrywki, sędziemu głównemu.
4. Trener prowadzący drużynę (wpisany do protokołu turniejowego lub meczowego) musi posiadać ważną licencję trenerską PZR z godnie z regulaminem licencyjnym.
6. Klub, którego drużyna wycofa się z rozgrywek podlega karze finansowej w wysokości 1000 (jeden tysiąc) zł.
7. W przypadku wycofania się drużyny lub drużyn z rozgrywek w każdej ich fazie, PZR wskaże nowy system zawodów.
8. Drużyna która nie stawiała się na meczu w wyznaczonym terminie i wynik tego meczu zostanie zweryfikowany jako walkower, nie może brać udziału w rundzie finałowej a jej miejsce zastąpi kolejna drużyna z klasyfikacji po rundzie zasadniczej.

9. Dryżyny wskazane jako pierwsze w rozstawieniach w każdej fazie rozgrywek będą gospodarzami spotkań.

10. oznaczenie przy rozstawieniach meczów oznacza: ZW – zwycięzca, PR – Przegrany, MB – mecz barażowy, MP – mecz Pucharu Polski.

Zatwierdzono przez Zarząd Polskiego Związku Rugby w dniu 24.08.2018