

# Regulamin Mistrzostw Polski Kadetów Rugby 15

## Sezon 2019/2020 Mistrzostwa Polski Kadetów U16

### I. Cel zawodów

Wyłonienie mistrza, wicemistrza i brązowego medalisty w Mistrzostwach Polski Kadetów 2020r oraz wyłonienie zdobywcy pucharu II ligi MPK

### II. Poziomy rozgrywek

1. Centralna Liga Kadetów U16, zwana dalej CLK,
2. II liga Kadetów U16, zwana dalej II Liga.

### III. Uczestnictwo

1. W zawodach oraz we współzawodnictwie sportowym organizowanym przez MSiP/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 licencję 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 roku 2019/2020. W rozgrywkach mogą uczestniczyć jedynie zawodnicy mający aktualną licencję wykupioną przez klub, w którym zadeklarowali chęć gry.

2. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy posiadający aktualne orzeczenie lekarskie o stanie zdrowia umożliwiającym bezpieczne uczestnictwo we współzawodnictwie organizowanym przez PZR wydane zgodnie z obowiązującymi w tym zakresie przepisami (Rozporządzenie Ministra Zdrowia w sprawie kwalifikacji lekarzy uprawnionych do wydawania zawodnikom orzeczeń lekarskich o stanie zdrowia oraz zakresu i częstotliwości wymaganych badań lekarskich niezbędnych do uzyskania tych orzeczeń z dnia 27 lutego 2019 r., Dz. U. 2019 poz. 395).

3. Kierownicy drużyn na 20 minut przed rozpoczęciem zawodów dostarczają sędziemu głównemu orzeczenia lekarskie oraz wypełnione protokoły wraz z aktualną listą zawodników potwierdzonych przez PZR do reprezentowania barw danego klubu i w jego obecności podpisują go. 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.

4. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy urodzeni w latach **2004 - 2005**. Dopuszczalny jest udział rocznika **2006**, z zakazem gry w I linii młyna.

W jednej drużynie wpisanych do protokołu (lub zgłoszonych do turnieju finałowego) może być **maksymalnie 4** zawodników rocznika **2006 w rozgrywkach CLK** oraz **maksymalnie 2 w rozgrywkach II ligi**. Zawodnicy rocznika 2006 mogą brać udział w meczach bez limitu czasu przebywania na boisku.

5. Minimalna ilość zawodników umożliwiająca rozpoczęcie meczu to 15 w rozgrywkach CLK oraz 10 w rozgrywkach II Ligi, wśród których 3 zawodników to zawodnicy przygotowani do gry w I linii młyna zarówno w CLK jak i II Lidze.

6. Jeżeli ilość zawodników zdekompletowana zostanie do mniej niż 12 w rozgrywkach CLK a w rozgrywkach II ligi do niej niż 9 zawodników 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, tylko CLK (żółta kartka) lub definitywnym , CLK i II Liga (czerwona kartka).
7. W protokole zawodów może być wpisanych 23 zawodników, w tym 6 przygotowanych do gry w pierwszej linii młyna w rozgrywkach CLK oraz 18 zawodników, w tym 4 przygotowanych do gry w pierwszej linii młyna w rozgrywkach II ligi.
8. W rozgrywkach CLK na boisku w trakcie całego meczu musi przebywać minimum dwunastu zawodników polskich, przez których rozumie się zawodników, którzy posiadają uprawnienia do gry w reprezentacji Polski, według przepisów World Rugby lub złożyli w biurze PZR deklarację o możliwości reprezentowania barw Polski w momencie nabycia praw zgodnie z przepisami WR
9. Zawodnik nie będący „zawodnikiem polskim” w rozumieniu pkt.8 uzyskuje prawo gry w rundzie finałowej CLK po rozegraniu minimum trzech spotkań w fazie zasadniczej. Warunkiem wliczenia meczu do tego limitu jest pojawienie się zawodnika na placu gry.
10. Drużyna ma prawo dokonać 8 zmian w meczu w rozgrywkach CLK oraz nielimitowanej ilości zmian w II Lidze .
- 10.1. W rozgrywkach CLK zmiany zawodników I linii młyna mogą być przeprowadzone wyłącznie pomiędzy wskazanymi w protokole meczowym zawodnikami przygotowanymi do gry w I linii młyna.
- 10.2. Aby dokonać 8 zmian w rozgrywkach CLK z boiska muszą zejść zawodnicy grający na pozycjach 1,2 i 3 a na ich miejsce mogą wejść tylko zawodnicy wskazani w protokole zawodów pod nr 16, 17 i 18 lub inni wskazani zawodnicy w tym również przebywający na boisku zgodnie z regulacjami 3.10, 3.11 i 3.12 przepisów gry.
- 10.3. W rozgrywkach CLK, w przypadku gdy zawodnik wyznaczony w protokole meczowym do gry w pierwszej linii młyna przebywa na boisku grając nie na innej pozycji niż pierwsza linii młyna i odniesie kontuzję to limit zmian zostaje zmniejszony z powodu braku możliwości przeprowadzenia trzech zmian w pierwszej linii młyna czego wymaga zapis w punkcie 10.2.
- 10.4. W Rozgrywkach CLK dokonanie podczas meczu nieprawidłowej zmiany jest tożsame z grą w tym meczu nieuprawnionego zawodnika.
- 10.5. W rozgrywkach CLK sędzia główny podczas wypełniania po meczu protokołu meczowego ma obowiązek przeprowadzić weryfikację zgodności z przepisami przeprowadzonych podczas meczu zmian. W przypadku stwierdzenia takiej nieprawidłowości jest on zobowiązany do zawiadomienia w formie pisemnej KGiD PZR.
- 10.6. W przypadku, gdy zespół nie jest przygotowany do zastosowania zmian opisanych pkt. 10.2 , limit zmian w meczu dla tego zespołu wynosi 7.

10.7. Za stosowanie przepisu pkt.10 wraz z podpunktami 10.1, 10.2, 10.3 odpowiedzialny jest sztab szkoleniowy właściwej drużyny. W przypadku niezastosowania opisanej regulacji wynik meczu zostanie zweryfikowany przez KGiD.

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

#### **IV. 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 U16.
3. Sprawy dyscyplinarne rozpatrywane będą przez Komisje Gier i Dyscypliny PZR
4. Gospodarz zobowiązany jest do powiadomienia mailowo o wyniku meczu CLK i II Ligi, Komisarza Rozgrywek w dniu meczu, poprzez przesłanie czytelnego skanu protokołu do Komisarza pod sankcją zweryfikowania meczu jako walkower i karą finansową w wysokości 500 (pięćset) zł.
5. Mecze CLK i II Ligi mają być rozgrywane według podanego kalendarza. Zmiana terminu tylko za pisemną zgodą, wszystkich startujących klubów w danym meczu, dostarczoną do Komisarza Rozgrywek, 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, turnieju, zawierał się w przedziale pomiędzy godziną 6.00 a 22.00 w dniu meczu, turnieju, 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.

#### **V. System zawodów**

##### **CLK:**

1. Polski Związek Rugby prowadzi rozgrywki w Centralnej Lidze Kadetów U18 R15
2. Rozgrywki odbywają się systemem jesień/wiosna. Trwają od września 2019 do końca czerwca 2020 wg właściwego harmonogramu.
3. Rozgrywki będą realizowane jako Liga Centralna, każdy z każdym, jedna runda oraz finału, podział wg proporcjonalnego udziału kosztów transportu uczestników.

Czas trwania meczu 2x30 minut

4. faza zasadnicza każdy z każdym (bez rewanżu)

1. RzKS Juvenia Kraków
2. RC Orkan Sochaczew
3. KS Budowlani Łódź
4. RC Lechia Gdańsk
5. KS Budowlani Lublin
6. RC Arka Gdynia
7. RC Husar Bolesławiec

Wg harmonogramu:

#### **Termin I**

KS Budowlani Łódź	*	pauza
KS Budowlani Lublin	*	RC Lechia Gdańsk
RC Orkan Sochaczew	*	RC Husar Bolesławiec
Juvenia Kraków	*	RC Arka Gdynia

#### **Termin II**

KS Budowlani Lublin	*	pauza
RC Orkan Sochaczew	*	KS Budowlani Łódź
RC Lechia Gdańsk	*	Juvenia Kraków
RC Husar Bolesławiec	*	RC Arka Gdynia

#### **Termin III**

RC Orkan Sochaczew	*	pauza
KS Budowlani Lublin	*	Juvenia Kraków
RC Arka Gdynia	*	KS Budowlani Łódź
RC Husar Bolesławiec	*	RC Lechia Gdańsk

#### **Termin IV**

Juvenia Kraków	*	pauza
RC Arka Gdynia	*	RC Orkan Sochaczew
KS Budowlani Lublin	*	RC Husar Bolesławiec
KS Budowlani Łódź	*	RC Lechia Gdańsk

#### **Termin V**

pauza	*	RC Arka Gdynia
Juvenia Kraków	*	RC Husar Bolesławiec
RC Lechia Gdańsk	*	RC Orkan Sochaczew
KS Budowlani Lublin	*	KS Budowlani Łódź

#### **Termin VI**

pauza	*	RC Husar Bolesławiec
RC Lechia Gdańsk	*	RC Arka Gdynia
KS Budowlani Łódź	*	Juvenia Kraków
RC Orkan Sochaczew	*	KS Budowlani Lublin

#### **Termin VII**

pauza	*	RC Lechia Gdańsk
RC Husar Bolesławiec	*	KS Budowlani Łódź
RC Arka Gdynia	*	KS Budowlani Lublin
Juvenia Kraków	*	RC Orkan Sochaczew

5. Runda Finałowa rozgrywana w formie trzydniowego turnieju w miejscu wyznaczonym przez PZR . Do rundy finałowej awansują drużyny z miejsc 1-4 po końcowej klasyfikacji rundy zasadniczej, drużyny z miejsc 5-7 zachowują wywalczone w rundzie zasadniczej miejsca w klasyfikacji generalnej MPK.

## **Dzień 1 ½ finału**

M1 1-4

M2 2-3

## **Dzień 2**

Dzień wolny

## **Dzień 3 finał**

Mecz o III miejsce PR M2 – PR M1

Mecz o I miejsce ZW M1 – ZW M2

## **II Liga**

1. Polski Związek Rugby prowadzi rozgrywki w II Lidze Kadetów U16
2. Rozgrywki odbywają się systemem jesień/wiosna. Trwają od września 2019 do końca czerwca 2020 wg właściwego harmonogramu.
3. Rozgrywki odbywają się systemem każdy z każdym mecz (runda jesienna i rewanż runda wiosenna), wg właściwego harmonogramu.
4. Czas trwania meczu 2 x 20 minut podczas którego na boisku przebywa 10 zawodników jednej drużyny. W formacji młyna musi być 5 zawodników w dwóch liniach w każdej z drużyn. Pierwsza linia składa się z dwóch filarów i młynarza a druga linia z dwóch wspieraczy. Wszystkich pięciu musi pozostać związanych do zakończenia młyna i nie mogą się odwiązywać w celu zagrania piłką. Sankcja: Rzut karny.
5. Kara czasowa (żółta kartka) 5 minut. Zawodnik ukarany karą czasową musi opuścić plac gry a w jego miejsce może wejść zawodnik rezerwowi. Fakt ten musi być potwierdzony przez sędziego zawodów.
6. Pozostałe przepisy gry jak w Rugby 15, wersja dla kadetów.
7. Mecze każdy z każdym wg rozstawienia:

### **Termin I**

AZS AWF Warszawa	*	RC Nowa Huta
Husaria Kalisz	*	MKS Ogniwo Sopot

### **Termin II**

RC Nowa Huta	*	MKS Ogniwo Sopot
AZS AWF Warszawa	*	Husaria Kalisz

### **Termin III**

Husaria Kalisz	*	RC Nowa Huta
MKS Ogniwo Sopot	*	AZS AWF Warszawa

### **Termin IV**

RC Nowa Huta	*	AZS AWF Warszawa
MKS Ogniwo Sopot	*	Husaria Kalisz

### **Termin V**

MKS Ogniwo Sopot	*	RC Nowa Huta
Husaria Kalisz	*	AZS AWF Warszawa

### **Termin VI**

RC Nowa Huta	*	Husaria Kalisz
AZS AWF Warszawa	*	MKS Ogniwo Sopot

8. Puchar Polski II Ligi MPK U16 zdobędzie drużyna która zostanie sklasyfikowana najwyżej po rundzie jesiennej i wiosennej.

## **VI. 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 meczu pozostają na boisku. Sędzia przeprowadzi losowanie, pomiędzy kapitanami, którego drużyna rozpocznie rzuty karne, przegrany wybierze miejsce końcowe, w którym zostaną podjęte wszystkie kopnięcia).

Każdy kapitan drużyny musi wyznaczyć po 5 graczy z pośród zawodników obecnych na boisku w momencie zakończenia regulaminowego czasu gry, którzy będą brali udział w konkursie rzutów karnych

Pozostali zawodnicy pozostają w strefie gry, która nie została wykorzystana do konkursu rzutów karnych. W obrębie obszaru wykonywania rzutów karnych nie dopuszcza się nikogo, z wyjątkiem sędziego głównego, dwóch sędziów asystentów oraz zawodnika wykonującego rzut karny.

Pięciu graczy z każdej drużyny będzie wykonywać rzuty karne na przemian, z trzech różnych punktów, wszystkie w odległości 22 metrów od pola punktowego, w następujący sposób:

Pierwszy punkt: Bezpośrednio przed bramką

Drugi punkt: na linii 15 metrów po lewej stronie boiska

Trzeci punkt: na linii 15 metrów po prawej stronie boiska.

Zawodnicy wykonują rzuty karne na przemian. Będzie to trwać dopóki zawodnicy nie wykonają po pięć prób lub dopóki jedna drużyna nie będzie w stanie zrównać się z wynikami drugiej drużyny w obrębie pozostałych do wykonania rzutów karnych.

Jako pierwszy rozpocznie zawodnik, którego kapitan wygrał losowanie. Zawodnik ten wykonuje rzut karny z pierwszego punktu. Gdy zawodnik wykona rzut karny, sędzia wywołuje gracza z drużyny przeciwnej do próby z tego samego punktu.

Kolejni dwaj zawodnicy (po jednym z każdej drużyny) wykonają rzuty karne z drugiego punktu. Następni w kolejności zawodnicy wykonują rzuty karne odpowiednio z trzeciego punktu, pierwszego punktu i wreszcie drugiego punktu

Jeśli w każdej drużynie jest taka sama liczba pomyślnych prób , konkurs kontynuuje się na zasadzie "nagłej śmierci", w tej samej kolejności kopnięć jakie były w pierwszych pięciu próbach a 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:

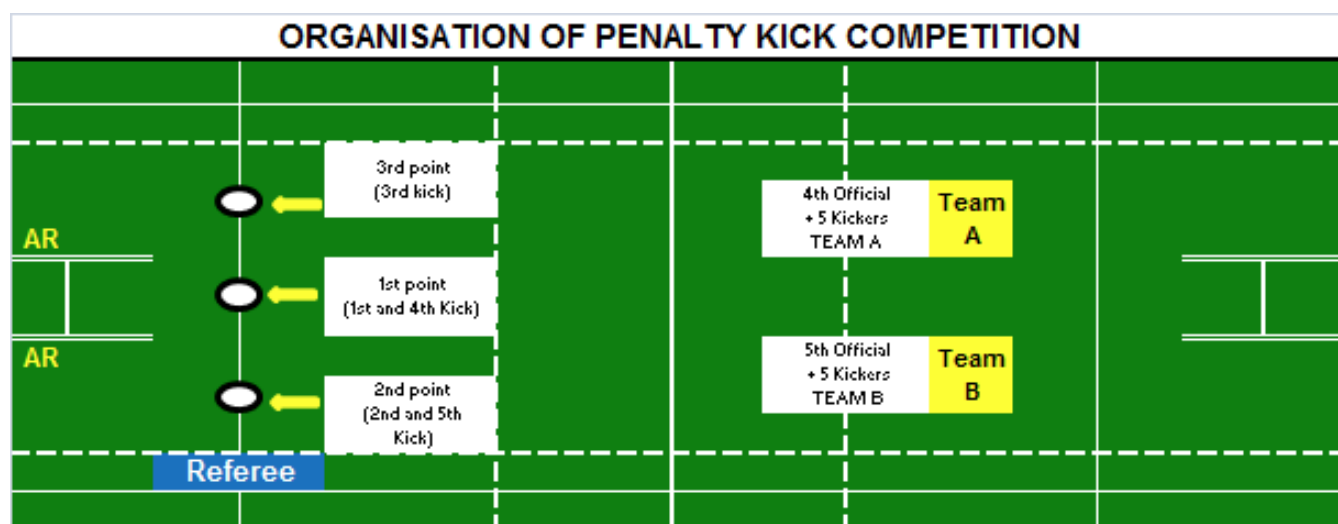
A) Po przekazaniu piłki przez sędziego w punkcie próby, musi on rozpocząć kopnięcie w ciągu jednej minuty. Jeśli trwa dłużej, sędzia zadeklaruje iż próba została oddana jako nie trafna.

B) Po każdym kopnięciu sędzia zapisuje liczbę zawodników i czy próba zakończyła się sukcesem.

Sędzia główny zapisze te same szczegóły w protokole meczowym.

C) Jedynie sędzia główny decyduje o poprawności i zaliczeniu próby, może jednocześnie korzystać z pomocy sędziów asystentów

D) Gdy zawodnik zakończy próby, powraca do drużyny stojącej na linii środkowej ,obszaru gry, który został wyłączony z obszaru wykonywania rzutów karnych.



## VII. Nagrody

- puchar oraz 28 złotych medali dla Mistrza Polski Kadetów
- puchar oraz 28 srebrnych medali dla Wicemistrza Polski Kadetów
- puchar oraz 28 brązowych medali dla III drużyny Mistrzostw Polski Kadetów
- puchar dla zwycięzcy II ligi.

## VIII. 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 (obsługa sędziowska i opieka medyczna) są po stronie PZR.

## IX. Różne

1. Kara czasowa trwa 10 minut w CLK,
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/rozgrywkę , 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 CLK podlega karze finansowej w wysokości 3000 (trzy tysiące) 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. Oznaczenie przy rozstawieniach meczów oznacza: ZW – zwycięzca, PR – Przegrany.
10. Klasyfikację generalną MPK U16 stanowią będą w pierwszej kolejności wyniki rozgrywek CLK, w następnej kolejności wyniki rozgrywek II Ligi.
11. Drużyny wyznaczone na pierwszym miejscu w harmonogramach, będą gospodarzami meczów.
12. Przystąpienie do rozgrywek MPK U16 jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
13. Drużyna, która rozegra mniej niż 50 % meczów wynikających z harmonogramu oraz drużyna która nie przystąpi do fazy finałowej lub wycofa się przed jej ukończeniem nie zostanie sklasyfikowana w SSM.
14. Drużyna która nie przystąpi do fazy finałowej lub wycofa się przed jej ukończeniem zostanie sklasyfikowana na ostatniej pozycji klasyfikacji generalnej.

**Zatwierdzono przez Zarząd Polskiego Związku Rugby w dniu 27.08.2019**