

Regulamin I Ligi Rugby jesień 2017

Niniejszy regulamin jest kontynuacją rozgrywek I ligi rugby sezonu 2017. Jest znowelizowany na skutek wycofania się drużyn Czarnych Pruszcz Gdański i Posnanii Poznań.

I. Cel zawodów

Wyłonienie mistrza I Ligi Rugby w sezonie 2017.

II. Uczestnictwo

1. W I lidze w sezonie 2017 biorą udział 3 zespoły: RC Orkan Sochaczew, OKS Skra Warszawa, Gryf Pomorski.
2. W rozgrywkach mogą uczestniczyć jedynie zawodnicy posiadający ważną licencję wykupioną przez właściwy klub oraz posiadający obowiązkowe, zbiorowe ubezpieczenie wykupione przez klub za pośrednictwem PZR.
3. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy posiadający aktualne badania lekarskie poświadczane w książeczkach/karcie zdrowia zawodnika zgodni z rozporządzeniem Ministra Zdrowia z dnia 22 lipca 2016 r. Zaświadczenie wydaje lekarz medycyny sportowej lub lekarz posiadający certyfikat ukończenia kursu wprowadzającego do specjalizacji w dziedzinie medycyny sportowej.
4. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy urodzeni w roku 1998 i starsi. Zawodnicy urodzeni w 1999 roku mogą uczestniczyć w rozgrywkach bez prawa gry w pierwszej linii młyna.
5. W rozgrywkach mogą uczestniczyć wyłącznie kluby, które poddadzą się jurysdykcji Sądu Polubownego PZR. Osoby upoważnione do reprezentacji klubów podpiszą przed rozpoczęciem rozgrywek stosowne oświadczenie.
6. Na boisku w trakcie całego meczu musi przebywać minimum jedenastu zawodników polskich, przez których rozumie się zawodników, których pierwsza licencja została wydana przez PZR, lub którzy posiadają uprawnienia do gry w reprezentacji Polski, według przepisów World Rugby.
7. Zawodnik nie będący „zawodnikiem polskim” w rozumieniu paragrafu II pkt. 6 uzyskuje prawo gry w meczu finałowym sezonu zasadniczego po rozegraniu minimum trzech spotkań w sezonie zasadniczym, (warunkiem wliczenia meczu do tego limitu jest pojawienie się zawodnika na placu gry, wliczane są mecze z obu rund gry sezonu zasadniczego)

III. System zawodów

Zawody rozgrywane są zgodnie z niniejszym regulaminem, terminarzem rozgrywek, przepisami gry, Przepisami PZR oraz Regulaminem Dyscyplinarnym PZR.

System zawodów:

I faza:

„każdy z każdym” 2 rundy, mecz - rewanż

Finał:

W finale mogą brać udział drużyny, które kontynuują rozgrywki i uczestniczyły w rundzie wiosennej sezonu 2017 czyli drużynami RC Orkan Sochaczew i OKS Skra Warszawa.

Mecz finałowy odbędzie się na boisku drużyny wyżej sklasyfikowanej po I fazie rozgrywek.

IV. Klasyfikacja i punktacja

O końcowej klasyfikacji na każdym etapie rozgrywek decydują w kolejności:

- 1) większa liczba zdobytych dużych punktów łącznie z bonusowymi,
- 2) rezultaty bezpośrednich spotkań pomiędzy zainteresowanymi (mała tabela),
- 3) korzystniejszy stosunek małych punktów,
- 4) większa liczba zdobytych małych punktów,
- 7) losowanie.

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.

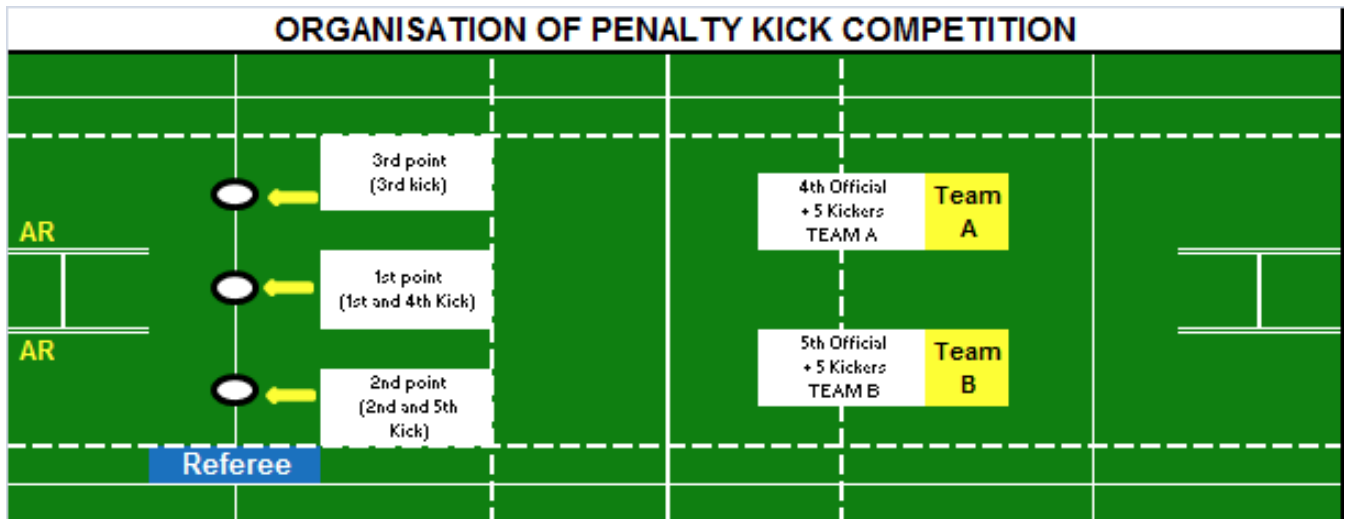
Kolejne dwie osoby (po jednym z każdej Drużyny) złączą kopać z drugiego punktu. To będzie trwać dopóki nie wykonają wszystkich pięciu prób z każdej drużyny (kolejni gracze kopią odpowiednio z trzeciego punktu, pierwszego pola i wreszcie drugiego) lub dopóki jedna drużyna nie będzie w stanie zrównać się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



Punktacja :

- 1) za zwycięstwo drużyna otrzymuje 4 lub 5 (4+1) punktów w przypadku, gdy
- 2) wywalczy bonus,
- 3) za remis drużyna otrzymuje 2 lub 3 (2+1) punkty w przypadku, gdy wywalczy bonus,
- 4) za porażkę drużyna otrzymuje 0 lub 1 punkt w przypadku, gdy wywalczy bonus,
- 5) za porażkę walkowerem drużyna karana jest minus jeden punkt, w małych
- 6) punktach 0:25,
- 7) za zwycięstwo walkowerem zespół otrzymuje 5 punktów, w małych punktach 25:0,
- 8) za zdobycie w meczu 4 lub więcej przyłożeń zespół otrzymuje dodatkowo 1 punkt bonusowy,
- 9) za przegranie meczu siedmioma i mniej punktami zespół otrzymuje dodatkowo 1 punkt bonusowy,
- 10) zespół może otrzymać tylko jeden punkt bonusowy w danym meczu.

V. Kontrola antydopingowa

1. Kluby uczestniczące w rozgrywkach Ekstraligi mają bezwzględny obowiązek podawania informacji na temat miejsca i terminów zorganizowanego treningu zawodników w sposób określony przez Komisję do Zwalczenia Dopingu w Sporcie (drogą elektroniczną, za pomocą udostępnionych loginów i haseł). Informacje te będą cały czas traktowane, jako poufne i wykorzystywane wyłącznie w celach planowania, koordynowania i przeprowadzania badań antydopingowych oraz zostaną zniszczone, gdy stracą swoją przydatność do wyżej określonych celów.

2. Kluby uczestniczące w rozgrywkach Ekstraligi będą podawać informacje o miejscu i terminach treningów zawodników z góry, co najmniej na okres następnego miesiąca. Informacje te przekazywane będą nie później niż na 7 dni przed rozpoczęciem tego miesiąca. W przypadku konieczności zmiany wcześniej wprowadzonych danych, klub ma obowiązek bezzwłocznego ich skorygowania

3. W przypadku naruszenia obowiązku przekazywania danych organizator rozgrywek nałoży na klub następujące kary:

- a) pierwsze naruszenia obowiązku w ciągu sezonu 2017 - nagana i podanie do publicznej wiadomości informacji o utrudnianiu przez klub planowania kontroli antydopingowych,
- b) drugie naruszenie obowiązku w ciągu sezonu 2017 - odebranie 5 punktów w tabeli rozgrywek Ekstraligi na koniec aktualnie trwającej fazy rozgrywek, trzecie naruszenie obowiązku w ciągu sezonu 2017 - kara finansowa przewidziana regulaminem dyscyplinarnym za rażące naruszenie podstawowych obowiązków oraz degradacja do niższej klasy rozgrywkowej po zakończeniu sezonu 2017 bez względu na zajęte miejsce.

VI. Nagrody

Puchar dla mistrza I ligi.

VII. Różne

1. Gospodarz zobowiązany jest do przesłania czytelnego skanu protokołu meczowego, na mail rozgrywki@pzrugby.pl niezwłocznie po zakończeniu meczu pod sankcją odjęcia jednego punktu.
2. Sędzia główny zawodów zobowiązany jest przesłać do biura PZR oryginał protokołu meczowego w ciągu 3 dni roboczych.
3. Prawo interpretacji niniejszego regulaminu przysługuje Zarządowi PZR oraz Komisji Gier i Dyscypliny.

Zatwierdzono przez Zarząd Polskiego Związku Rugby w dniu 10.09.2017