

I. Cel zawodów

Wyłonienie medalistów Mistrzostw Polski Seniorów w rugby XV w sezonie 2018r.
Ustalenie składu Ekstraligi na sezon 2019

II. Uczestnictwo

1. W Ekstralidze bierze udział 10 zespołów, które spełniają wszystkie warunki regulaminowe wynikających z przepisów Polskiego Związku Rugby. Pierwsze osiem z rozgrywek sezonu 2017 oraz mistrz i wicemistrz I ligi z sezonu 2017.
 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 poświadczone w orzeczeniach, 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.
 4. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy urodzeni w roku 1999 i starsi. Zawodnicy urodzeni w 2000 roku mogą uczestniczyć w rozgrywkach od II fazy rozgrywek (po podziale na grupę Mistrzowską i Trophy) 2018r. 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. Minimalna ilość zawodników umożliwiająca rozpoczęcie meczu to 15 w śród których 3 zawodników to zawodnicy przygotowani do gry w I linii młyna.
 7. 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).
 8. Na boisku w trakcie całego meczu musi przebywać minimum dziesięciu 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.
- 8.1 Wyjątki od zasady określonej powyżej:
- a) zachodzi sytuacja opisana w paragrafie II pkt 10.

9. Zawodnik nie będący „zawodnikiem polskim” w rozumieniu paragrafu II pkt. 8 uzyskuje prawo gry w rundzie finałowej po rozegraniu minimum pięciu spotkań w fazie wstępnej i zasadniczej łącznie. Warunkiem wliczenia meczu do tego limitu jest pojawienie się zawodnika na placu gry, wliczane są mecze z obu rund gry sezonu zasadniczego.
10. Klub, którego zawodnik z powodu kontuzji, doznanej w meczu kadry narodowej seniorów lub kadry U20, 7 lub 15, lub podczas zgrupowania/akcji kadry narodowej seniorów lub U20, 7 lub 15, która wyklucza go z gry na co najmniej siedem dni, ma prawo pozyskać w każdym momencie rozgrywek nowego zawodnika poza okienkiem transferowym.
 - 10.1. Biuro PZR potwierdza licencję nowemu zawodnikowi tylko po dostarczeniu przez zainteresowany klub wszystkich wymaganych dokumentów i zgód, w tym opinii lekarza kadry narodowej, która w sposób szczegółowy i nie budzący wątpliwości potwierdza wykluczenie z gry na co najmniej siedem dni kontuzjowanego kadrowicza.
 - 10.2. Zawodnik zgłoszony w miejsce kontuzjowanego kadrowicza może reprezentować dany klub do momentu powrotu do gry poszkodowanego podczas akcji kadry reprezentanta Polski. Dla nowego zawodnika należy wykupić dodatkową licencję.
 - 10.3 Zawodnika tego, jeśli nie jest „zawodnikiem polskim” w rozumieniu paragrafu II pkt. 8 nie dotyczy przepis regulaminu o konieczności rozegrania 5 meczów w sezonie zasadniczym, by mógł grać w finale.
 - 10.4. Jeśli na boisku przebywa zawodnik pozyskany na zasadach określonych w paragrafie II pkt. 9, i nie jest to „zawodnik polski” w rozumieniu paragrafu II pkt 8, wymagany limit „zawodników polskich” w rozumieniu paragrafu II pkt 8 przebywających na boisku zmniejsza się do dziewięciu.
11. W protokole zawodów może być wpisanych 23 zawodników, w tym 6 przygotowanych do gry w pierwszej linii młyna.
 - 11.1 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.
 - 11.2 W przypadku, gdy zespół nie jest przygotowany do zastosowania zmian opisanych w paragrafie II pkt. 11.1, limit zmian w meczu dla tego zespołu wynosi 7.
 - 11.3 Za stosowanie przepisu z paragrafu II pkt.11 wraz pkt. 11.1 i 11.2 odpowiedzialny jest sztab szkoleniowy właściwej drużyny. W przypadku niezastosowania opisanej regulacji wynik meczu zostanie zweryfikowany przez KGiD.

III. System zawodów

Faza wstępna

ustalenie klasyfikacji do rozstawienia drużyn w rundzie zasadniczej, podział na grupy: Mistrzowską i Trophy

(system - podział na 2 grupy na podstawie wyników sezonu 2017 r., każdy z każdym z rewanżami)

Grupa A

1. Budowlani Łódź SA
2. RC Lechia Gdańsk
3. RC Arka Gdynia
4. RC Orkan Sochaczew
5. KS Budowlani Łódź

Grupa B

1. MKS Ogniwo Sopot
2. MKS Pogoń Siedlce
3. KS Budowlani Lublin
4. RzKS Juwenia Kraków
5. OKS Skra Warszawa

Po rundzie wstępnej nastąpi podział drużyn na dwie grupy:

Mistrzowską - w skład której wejdą po trzy zespoły sklasyfikowane na miejscach 1,2,3 z grupy A i Grupy B

Trophy - w skład której wejdą po dwa zespoły sklasyfikowane na miejscach 4 i 5 w grupie A i Grupie B

Faza zasadnicza

Grupa Mistrzowska wg rozstawienia :

Runda I

I kolejka

A1 * B3
B1 * A3
A2 * B2

II kolejka

B2 * A1
B1 * A2
A3 * B3

III kolejka

A1 * B1
B2 * A3
B3 * A2

Gdzie

A1 oznacza drużynę która została sklasyfikowana na I miejscu po fazie zasadniczej w grupie A,
B1 oznacza drużynę która została sklasyfikowana na I miejscu po fazie zasadniczej w grupie B,
itd.

Runda II

Mecze rewanżowe z rundy I fazy zasadniczej

Klasyfikacja końcowa fazy zasadniczej grupy Mistrzowskiej powstanie na podstawie tabeli z wynikami meczów tej fazy oraz wynikami meczów pomiędzy zespołami tej samej grupy z fazy wstępnej.

Faza Finałowa

Grupa Mistrzowska

½ Finału

M1 mecz pomiędzy **1GM** (drużyna, która została sklasyfikowana na 1 miejscu wg tabeli z rundy wstępnej i zasadniczej Grupy Mistrzowskiej) a **4 GM** (drużyna, która została sklasyfikowana na 4 miejscu wg tabeli z rundy wstępnej i zasadniczej Grupy Mistrzowskiej)
Gospodarzem meczu jest drużyna 1GM

M2 mecz pomiędzy **2 GM** (drużyna, która została sklasyfikowana na 2 miejscu wg tabeli z rundy wstępnej i zasadniczej Grupy Mistrzowskiej) a **3 GM** (drużyna, która została sklasyfikowana na 3 miejscu wg tabeli z rundy wstępnej i zasadniczej Grupy Mistrzowskiej)
Gospodarzem meczu jest drużyna 2GM

Finał

Mecz o III miejsce:

PRM1 (drużyna, która przegrała w meczu M1 ½ finału) – **PRM2** (drużyna, która przegrała w meczu M2 ½ finału)

Gospodarzem meczu jest drużyna wyżej sklasyfikowana wg wspólnej tabeli z rundy wstępnej i zasadniczej Grupy Mistrzowskiej

Mecz o I miejsce:

ZWM1 (drużyna, która zwyciężyła w meczu M1 ½ finału) – **ZWM2** (drużyna, która zwyciężyła w meczu M2 ½ finału)

Gospodarzem meczu jest drużyna wyżej sklasyfikowana wg wspólnej tabeli z rundy wstępnej i zasadniczej Grupy Mistrzowskiej

Faza zasadnicza

Grupa Trophy wg rozstawienia:

Runda I

I kolejka

A4 * B5
A5 * B4

II kolejka

B4 * A4

B5 * A5

Runda II

Mecze rewanżowe z rundy I fazy zasadniczej

Klasyfikacja końcowa fazy zasadniczej grupy Trophy powstanie na podstawie tabeli z wynikami meczów tej fazy oraz wynikami meczów pomiędzy zespołami tej samej grupy z fazy wstępnej.

Baraż Grupa Trophy:

Drużyna, która zostanie sklasyfikowana na ostatnim miejscu rozegra mecz barażowy z drużyną która zajmie I miejsce w rozgrywkach I Ligi Rugby w sezonie 2018.

Zwycięzca meczu barażowego uzyska prawo gry w Ekstralidze Rugby w sezonie 2019

Gospodarzem meczu barażowego będzie drużyna, która uczestniczyła w rozgrywkach Ekstraligi w sezonie 2018.

W przypadku wycofania się drużyny lub drużyn z w trakcie trwania rozgrywek Ekstraligi, PZR ma prawo do dostosowania systemu rozgrywek, właściwie do zaistniałej sytuacji.

IV. Klasyfikacja i punktacja

O końcowej klasyfikacji w poszczególnych rundach decydują w kolejności:

1. większa liczba zdobytych dużych punktów łącznie z bonusowymi,
2. rezultaty bezpośrednich spotkań pomiędzy zainteresowanymi (mała tabela, uwzględniająca również punkty bonusowe),
3. korzystniejszy stosunek małych punktów,
4. większa liczba zdobytych małych punktów,
5. mniejsza liczba wykluczeń,
6. mniejsza liczba upomnień,
7. losowanie.

W meczach finałowych, 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.

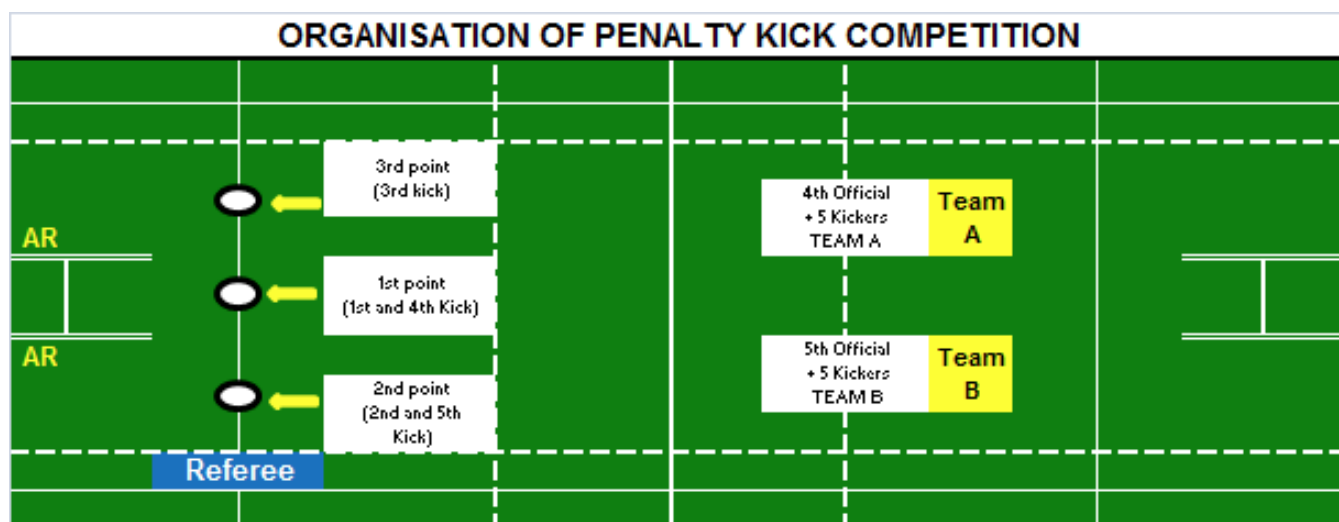
Przez cały czas prób:

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, powracają do drużyny stojącej na linii środkowej, obszaru gry, który został wyłączony z obszaru wykonywania rzutów karnych.



Punktacja :

1. za zwycięstwo drużyna otrzymuje 4 lub 5 (4+1) punktów w przypadku, gdy wywalczy bonus,
2. za remis drużyna otrzymuje 2 lub 3 (2+1) punkty w przypadku, gdy wywalczy bonus,
3. za porażkę drużyna otrzymuje 0 lub 1 punkt w przypadku, gdy wywalczy bonus,
4. za porażkę walkowerem drużyna karana jest minus jeden punkt, w małych punktach 0:25,

5. za zwycięstwo walkowerem zespół otrzymuje 5 punktów, w małych punktach 25:0,
6. za zdobycie w meczu 4 lub więcej przyłożeń zespół otrzymuje dodatkowo 1 punkt
7. bonusowy,
8. za przegranie meczu siedmioma i mniej punktami zespół otrzymuje dodatkowo 1 punkt bonusowy,
9. zespół może otrzymać tylko jeden punkt bonusowy w danym meczu.

V. Kontrola antydopingowa

1. Kluby uczestniczące w rozgrywkach Ekstraligi mają bezwzględny obowiązek przestrzegania i poddawania się działaniom kontrolnych i edukacyjnych Polskiej Agencji Antydopingowej POLLADA.
2. Wszelkie informacje dotyczące regulacji antydopingowych znajdują się na:
www.antydoping.pl

VI. Nagrody

1. 30 medali (złotych, srebrnych, brązowych) dla zawodników i 2 trenerów za zajęcie pierwszego, drugiego i trzeciego miejsca w rundzie finałowej.
2. Puchar dla Mistrza Ekstraligi.

VII. Różne

1. Rozgrywki prowadzone będą przez komisarza rozgrywek ligowych wyznaczonego przez PZR
2. Gospodarz ma obowiązek zapewnić rejestrację video przebiegu meczu w sposób nieprzerwany, w jakości HD, w sposób zapewniający śledzenie gry. Gospodarz ma obowiązek przechowywania nagrań przez okres nie krótszy niż 6 miesięcy od nagrania, udostępniania Komisji Gier i Dyscypliny oraz Komisji Odwoławczej na każde żądanie. Nie wykonanie opisanego w tym punkcie obowiązku jest zagrożone karą finansową wartości 1000 zł za każde naruszenie niniejszej regulacji.
3. Gospodarz zobowiązany jest do przesłania czytelnego skanu protokołu meczowego, na mail rozgrywki@pzrugby.pl oraz kgid@pzrugby.pl niezwłocznie po zakończeniu meczu pod sankcją odjęcia jednego punktu.
4. Sędzia główny zawodów zobowiązany jest przesłać do biura PZR oryginał protokołu meczowego w ciągu 3 dni roboczych.
5. Drużna, która wycofa się z rozgrywek przed ich zakończeniem uzyska prawo do uczestnictwa w rozgrywkach sezonu 2019 jedynie w najniższej klasie rozgrywkowej seniorów rugby 15 oraz zostanie ukarana karą finansową o wartości 5000 zł
6. Wszystkie mecze rozgrywane będą zgodnie z aktualnymi na dany sezon przepisami gry w rugby oraz z przestrzeganiem aktualnych przepisów PZR.
7. Prawo interpretacji niniejszego regulaminu przysługuje Komisji Gier i Dyscypliny.