

Sezon 2015/2016

Ogólnopolska Olimpiada Młodzieży/Mistrzostwa Polski Juniorów U18

** najważniejsze i nowe zapisy na czerwono.*

I. Cel zawodów

Wyłonienie mistrza, wicemistrza i brązowego medalisty Ogólnopolskiej Olimpiady Młodzieży w 2016 r. Wyłonienie mistrza, wicemistrza i brązowego medalisty w Mistrzostwach Polski Juniorów w 2016 r.

II. Uczestnictwo

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 2015/16.

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 poświadczane w książeczkach/karcie zdrowia zawodnika zgodnie z rozporządzeniem Ministra Zdrowia z dnia 14 kwietnia 2011 r. Zaświadczenie wydaje lekarz medycyny sportowej lub lekarz posiadający certyfikat ukończenia kursu wprowadzającego do specjalizacji, w dziedzinie medycyny sportowej.
2. Zarówno licencje jak i książeczki zdrowia kierownicy ekip winni dostarczyć Sędziemu przed rozpoczęciem spotkania w takim terminie, aby mogły być przez niego sprawdzone. W przeciwnym wypadku sędzia ma prawo nie dopuścić do zawodów, a drużyna, która nie spełniła tego wymogu będzie ukarana walkowerem.
3. W rozgrywkach (w eliminacjach i finałach) mogą uczestniczyć zawodnicy urodzeni w latach 1998-1999. Dopuszczalny jest udział rocznika 2000, ale tylko w wymiarze maksimum połowy czasu gry z zakazem gry w I linii młyna. W jednej drużynie wpisanych do protokołu (lub zgłoszonych do turnieju finałowego) może być maksymalnie 6 zawodników rocznika 2000, na placu gry 3. Patrz wyjątek w

punkcie VIII.6.

4. Drużyna musi składać się minimum z 19 zawodników, aby została dopuszczona do turnieju finałowego. W przypadku mniejszej ilości zawodników w drużynie podczas finałów MPJ/OOM decyzję o dopuszczeniu drużyny podejmuje pełnomocnik PZR lub sędzia główny. Maksymalna ilość zawodników zgłoszonych do turnieju finałowego ustalana jest przez organizatora przed turniejem finałowym (23 – 26 zawodników). W zależności od finansowania.
5. Każdy zawodnik uczestniczący w rozgrywkach centralnych musi mieć minimum 48-godzinną przerwę między występami na boisku. Nie dotyczy turniejów barażowych i finałowych.

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

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

Uwagi szczególne:

1. Eliminacje prowadzone będą centralnie przez Komisarza Rozgrywek wyznaczonego przez PZR.
2. Eliminacje prowadzone będą zgodnie z regulaminami i przepisami PZR oraz regulaminem MPJ i MPK.
3. Sprawy dyscyplinarne rozpatrywane będą przez KGiD PZR.
4. Gospodarz zobowiązany jest do powiadomienia mailowo (rozgrywki@pzrugby.pl) o wyniku meczu Komisarza Rozgrywek w dniu meczu, przesłanie czytelnego skanu protokołu do komisarza w ciągu 2 dni a oryginału do biura PZR w ciągu 4 dni Pod sankcją zweryfikowania meczu, jako walkower.
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.

III. System zawodów

1. Polski Związek Rugby prowadzi eliminacje strefowe wg następujących regionów:

- Północ/Zachód,
- Centrum/Wschód/Południe,

Prowadzący eliminacje Komisarz/Koordinator rozgrywek ma obowiązek w terminie do dnia 1 września 2015 przesłania kalendarza rozgrywek rundy jesiennej oraz do dnia 01.02.2016 kalendarza, rozgrywek rundy wiosennej. Komunikat końcowy z rundy jesiennej musi wpłynąć do PZR do dnia 01.12.2015, a po rundzie wiosennej do dnia 30.05.2016. Komunikaty muszą być opublikowane w ciągu 7 dni od w/w dat.

2. Przynależność województw do poszczególnych stref:

Północ/zachód: pomorskie, warmińsko-mazurskie, kujawsko-pomorskie, zachodniopomorskie, wielkopolskie;

Centrum/wschód/południe: mazowieckie, lubelskie, świętokrzyskie, podkarpackie, podlaskie, łódzkie, śląskie, lubuskie, dolnośląskie, opolskie.

3. W rozgrywkach strefowych w przypadku:

- grupy liczącej 3 drużyny, należy rozgrywać 4 rundy (dwukrotnie mecz-rewanż)
- przy udziale 4 drużyn należy rozgrywać 3 rundy (mecz, rewanż, trzeci mecz u drużyny wyżej sklasyfikowanej),
- przy 5 i więcej 2 (mecz-rewanż).

System rozgrywek dla 4 drużyn w grupie. (Grupa Zachód/Północ)

Zespoły rozgrywają trzy rundy, mecz i rewanż oraz runda trzecia według schematu:

- 1) Drużna zajmująca 4 miejsce po dwóch rundach z drużyną zajmującą 1 miejsce.
- 2) Drużna zajmująca 1 miejsce po dwóch rundach z drużyną zajmującą 3 miejsce.
- 3) Drużna zajmująca 1 miejsce po dwóch rundach z drużyną zajmującą 2 miejsce.
- 4) Drużna zajmująca 2 miejsce po dwóch rundach z drużyną zajmującą 4 miejsce.
- 5) Drużna zajmująca 2 miejsce po dwóch rundach z drużyną zajmującą 3 miejsce.
- 6) Drużna zajmująca 3 miejsce po dwóch rundach z drużyną zajmującą 4 miejsce.

4. Rozgrywki strefowe odbywają się systemem jesień/wiosna.

5. Eliminacje trwają od września 2015 do końca maja 2016. W czerwcu 2016 odbędą się baraże.

6. Drużyny, które przegrają mecz walkowerem ze względu na niestawienie się na zawody nie mają prawa awansu do finałów i udziału w barażach.

7. Do finałów OOM awansuje 6 drużyn (w przypadku innej decyzji MSiT Zarząd Związku ma prawo zmiany regulaminu).

8. Do finałów OOM awansują:

a) Bezpośredni awans

- grupa Centrum/Wschód/Południe – drużyny, które zajmą 1, 2 i 3 miejsce w eliminacjach
- grupa Północ/Zachód – drużyny, które zajmą 1 i 2 miejsce w eliminacjach
- o 6 miejsce w turnieju finałowym zagrają drużyny, które zajęły odpowiednio, 4 miejsce w grupie Centrum/Wschód/Południe oraz 3 miejsce w grupie Północ/Zachód.
- gospodarzem meczu barażowego będzie drużyna, która uzyska:

- większa liczba zdobytych dużych punktów, następnie
- większa liczba zdobytych małych punktów, następnie
- mniejsza liczba wykluczeń, następnie
- mniejsza liczba upomnień, następnie
- losowanie

b) żeby drużyna mogła być klasyfikowana w rozgrywkach eliminacyjnych musi rozegrać minimum 50% meczów wynikających z regulaminu. Drużyna, która oficjalnie wycofa się z rozgrywek nie jest klasyfikowana,

9. Rozstawienie w finałach OOM:

Grupa A: numery 1, 4, 5,
Grupa B: numery 2, 3, 6.

Klasyfikacja zespołów do rozstawienia w turnieju finałowym oraz drafcie zostanie ustalona na podstawie:

Numer 1 – zwycięzca grupy, z której awansowało do finałów najwięcej drużyn (w przypadku równej ilości decyduje większa liczba drużyn biorących udział w eliminacjach w danej grupie, w przypadku równej ilości większa ilość punktów zdobytych przez drużyny z danej grupy w OOM w 2015 roku);

Numer 2 – zwycięzca drugiej grupy pod względem ilości awansów do OOM (w przypadku równej ilości decyduje większa liczba drużyn biorących udział w eliminacjach w danej grupie, w przypadku równej ilości większa ilość punktów zdobytych przez drużyny z danej grupy w OOM w 2015 roku);

Pozostałe numery zostaną przydzielone według zasad przyjętych przez PZR po zakończeniu fazy eliminacyjnej. Obowiązujące reguły zostaną przedstawione przed fazą barażową.

10. System zawodów finałowych OOM:

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.

11. Czas gry:

- w eliminacjach strefowych 2 x 30 minut,
- w turnieju finałowym 2 x 25 minut (łącznie z meczami o miejsca).

IV. Klasyfikacja 1.

Punktacja:

- za zwycięstwo 3 punkty,
- za remis 2 punkty,
- za porażkę 1 punkt,
- za walkower 0 punktów,
- bez punktów bonusowych.

2. O końcowej klasyfikacji w eliminacjach strefowych, turniejach barażowych oraz w rozgrywkach eliminacyjnych turnieju finałowego 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
- mniejsza liczba wykluczeń, następnie
- mniejsza liczba upomnień, następnie
- dodatkowy mecz na neutralnym terenie (w przypadku rozgrywek strefowych) lub losowanie (w przypadku turniejów barażowych i rozgrywek eliminacyjnych w finale).

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

W przypadku remisu:

dogrywka 2 x 5 min.

rzuty karne: pierwsza faza - 5 prób (na zmianę) dla każdej z drużyn ze środka linii 22 m, druga faza – (na zmianę) aż do skutku ze środka linii 22 m.

O kolejności wykonywania rzutów karnych na bramkę decyduje losowanie (tylko raz). W próbach uczestniczą jedynie zawodnicy, którzy ukończyli mecz w regulaminowym czasie. W każdej fazie jeden zawodnik może wykonać tylko jedną próbę. Zawodnik może wykonać drugą próbę, jeżeli wszyscy zawodnicy z jego drużyny wykonali już próbę.

V. Punktacja w ogólnopolskim systemie współzawodnictwa

Lok. 1 - 75 pkt. 2 - 60, 3 - 50, 4 - 45, 5 - 40, 6 - 35, 7 - 30, 8 - 25, 9 - 10, 10 - 8 (razem 378 punktów).

VI. Nagrody

1. Nagrody wręczane podczas finałów Ogólnopolskiej Olimpiady Młodzieży leżą w gestii Komitetu Organizacyjnego OOM.
2. Polski Związek Rugby przyznaje:
 - puchar dla Mistrza Polski Juniorów
 - puchar dla Wicemistrza Polski Juniorów
 - puchar dla III drużyny MP Juniorów
 - medale dla 3 najlepszych drużyn

VII. Zasady finansowania

1. Kluby uczestniczą w rozgrywkach zgodnie z zasadami finansowymi regulaminu OOM.
2. Koszty nagród za MPJ/OOM pokrywa PZR.
3. Koszty sędziowskie turniejów barażowych w części pokrywa PZR/organizator.

VIII. Różne

1. Kara czasowa w rozgrywkach strefowych i barażach trwa 10 minut, w turnieju finałowym i 5 minut.
2. Zawody rozgrywane są według niniejszego Regulaminu, Przepisów Gry, Przepisów PZR, Regulaminu Dyscyplinarnego PZR, Regulaminu Ogólnopolskiej Olimpiady Młodzieży.
3. Prawo interpretacji niniejszego Regulaminu przysługuje Komisarzowi Rozgrywek lub przedstawicielowi Komisji Gier i Dyscypliny PZR, Zarządowi PZR, Pełnomocnikowi PZR na daną imprezę/rozgrywki, Sędziemu Głównemu.

4. Przypomina się, że wszyscy zawodnicy biorący udział w eliminacjach strefowych muszą być potwierdzeni do danego klubu przez PZR lub OZR i posiadać ważną licencję. Przypomina się, że wszyscy zawodnicy biorący udział w eliminacjach strefowych muszą posiadać ważną licencję wykupioną przez właściwy klub.

5. Każdy klub finalista ma prawo dokooptować na turniej finałowy jednego zawodnika z puli reprezentantów(rocznik 1998/99), graczy drużyn, które nie zakwalifikowały się na finały MPJ/OOM.

Pulę zawodników ustala po zakończeniu eliminacji do OOM, komisja selekcyjna PZR. Przepis ma na celu umożliwienie maksymalnie największej ilości najbardziej uzdolnionych zawodników w Polsce udział w imprezie centralnej OOM/MPJ finansowanej przez MSiT.

Zasady draftu zawodników są następujące

a/ prawo pierwo - wyboru zawodnika ma najwyżej sklasyfikowana drużyna po eliminacjach, następnie kolejne drużyny w klasyfikacji od 2 do 6

b/ musi wybrać

- w pierwszej kolejności zawodnika ze swojego województwa,

- w następnej kolejności z województwa, z którego nie zakwalifikowała się żadna drużyna do finałów OOM/MPJ (tylko, jeśli nie ma możliwości wyboru zawodnika ze swojego województwa)

- w następnej kolejności, czeka na wybór pozostałych niżej sklasyfikowanych drużyn zawodników ze swoich województw, uzyskując prawo pozyskania zawodnika z województwa, które ma przedstawiciela(li) w finałach OOM/MPJ.

- każdy klub, który dokooptuje zawodnika z innego klubu, zmniejsza tym samym ilość zawodników rocznika 2000 do gry w OOM/MPJ do 4.

- dokooptowanie zawodnika nie jest obowiązkowe

- dokooptowany zawodnik musi posiadać licencję klubu, który reprezentuje, uzyskuje ją na zasadzie wypożyczenia na czas od zakończenia draftu do ostatniego dnia turnieju finałowego OOM/MPJ.

Zatwierdzono przez Zarząd Polskiego Związku Rugby w dniu 21.08.2015 r.