

** najważniejsze informacje i zmiany zaznaczono na czerwono*

I. Cel zawodów

1. Wyłonienie zdobywcy tytułu Mistrza Polski Kadetów oraz srebrnego i brązowego medalisty w sezonie 2015/2016.

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 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.

1. 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 badania lekarskie poświadczone 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.

3. Zarówno licencje jak i książeczki zdrowia kierownicy ekip winni dostarczyć Sędziemu przed rozpoczęciem spotkania w takim terminie, żeby 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.

4. W rozgrywkach mogą **występować zawodnicy urodzeni w latach 2000/2001. Zawodnicy z rocznika 2002 mogą reprezentować barwy swego klubu jedynie w połowie czasu gry poza pierwszą i drugą linią formacji młyna.** Maksymalnie trzech zawodników z młodszego rocznika może jednocześnie przebywać na placu gry, a maksymalnie 6 może być wpisanych do protokołu lub uczestniczyć w turnieju finałowym MPK. **Każdy klub, który dokooptuje zawodnika z innego klubu z tzw. draftu, zmniejsza tym samym ilość zawodników rocznika 2002 do gry w MPK do 4**

5. Minimalna ilość zawodników **w turnieju finałowym w zespole 19** w przypadku mniejszej ilości zawodników w drużynie decyzję o dopuszczeniu do zawodów podejmuje

pełnomocnik PZR lub sędzia główny zawodów. **Maksymalna ilość zawodników w turnieju MPK oraz protokole meczowym - 26.**

6. Każdy zawodnik uczestniczący w rozgrywkach centralnych musi mieć przynajmniej 48 godzinną przerwę między występami na boisku. Nie dotyczy to turnieju finałowego mistrzostw Polski kadetów.

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

8. Zawodnik ma prawo do zmiany barw klubowych zgodnie z przepisami Polskiego Związku Rugby.

Uwagi szczegółowe:

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 (m.misiak@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.

2. W rozgrywkach strefowych w przypadku grupy liczącej maksimum 3 drużyny, należy rozgrywać 4 rundy (dwukrotnie mecz-rewanż) przy udziale 4 lub więcej drużyn 2 rundy (mecz-rewanż).

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

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

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

6. Do turnieju finałowego awansuje 8 drużyn:

a) Bezpośrednio:

- Grupa Centrum/Południe/Wschód – drużyny, które zajęły 1, 2, 3 i 4 miejsce w grupie eliminacyjnej
- Grupa Północ/Zachód – drużyny, które zajęły 1, 2 i 3 miejsce w grupie eliminacyjnej

b) o pozostałe jedno miejsce w turnieju finałowym zagrają w barażu drużyny, które zajęły odpowiednio 4 miejsce w grupie Północ/Zachód oraz 5 miejsce w grupie Centrum/Południe/Wschód, gospodarzem barażu będzie drużyna z **lepszym średnim bilansem, (średnia punktów na mecz)**, o którym w kolejności zdecyduje:

- większa liczba zdobytych dużych punktów,
- większa liczba zdobytych małych punktów,
- losowanie

c) 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,

8. Czas gry:

- a) w eliminacjach strefowych 2 x 25 minut,
- b) w meczach barażowych 2 x 25 minut,
- c) **w turnieju finałowym 2 x 13 minut.**

9. W turnieju finałowym wystąpi 8 drużyn mecze rozgrywane będą w dwu grupach 4 zespołowych.

Rozstawienie w finałach

Grupa A: numery 1, 4, 5, 8.

10. Grupa B: numery 2, 3, 6, 7.

11.

12. Klasyfikacja zespołów do turnieju finałowego oraz draftu zostanie ustalona na podstawie:

Numer 1,2 – zwycięzcy grup, drużyna z lepszą średnią punktów w sezonie 2015/16 w eliminacjach MPK w porównaniu z mistrzem drugiej grupy uzyskuje pierwsze miejsce w rankingu; drużyna z gorszym bilansem uzyskuje 2 miejsce w rankingu.

Numer 3,4 – drużyny, które zajęły w swoich grupach 2 miejsca. Drużyna z lepszą średnią punktów w eliminacjach MPK w sezonie 2015/16 w porównaniu z drugą drużyną drugiej grupy uzyskuje 3 miejsce w rankingu. Drużyna z gorszym bilansem uzyskuje 4 miejsce w rankingu.

Numer 5,6 – drużyny, które zajęły w swoich grupach 3 miejsca. Drużyna z lepszą średnią punktów w eliminacjach MPK w sezonie 2015/16 w porównaniu z 3 drużyną drugiej grupy uzyskuje 5 miejsce w rankingu. Drużyna z gorszym bilansem uzyskuje 6 miejsce w rankingu.

Numer 7 – Drużyna, która zajęła 4 miejsce w grupie Centrum/**Poludnie**/Wschód uzyskuje 7 miejsce w rankingu

Numer 8 – Drużyna, zwycięzca barażu pomiędzy ostatnimi drużynami z obu grup uzyskuje 8 miejsce w rankingu.

11. System gry w turnieju finałowym:

A. Z udziałem 8 drużyn

- I faza w dwóch grupach 4 zespołowych - każdy z każdym (1 i 2 dzień)
- II faza – półfinały (2 dzień):
A1 – B2, A2 – B1, A3 – B4, A4 – B3.
- III faza – finały (3 dzień), grają zwycięzcy półfinałów odpowiedni o mecze o miejsca 1 – 2, 4 – 5, oraz przegrani o miejsca o 3 – 4 i 6 – 7.

B. Z udziałem 7 drużyn

- Drużyny grają systemem każdy z każdym
- 21 spotkań rozłożone są na 3 dni turnieju, po 7 dziennie
- Każda z drużyn gra dwa mecze dziennie
- Czas gry w każdym meczu 2 x 13 minut

IV. Klasyfikacja

1. Punkcja:

- 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, turnieju barażowym oraz w turnieju finałowym, decydują w kolejności:

- większa liczba zdobytych dużych punktów,
- rezultaty bezpośrednich spotkań między zainteresowanymi (dotyczy dwóch i więcej drużyn, mała tabela),
- korzystniejsza różnica małych punktów,
- większa liczba zdobytych małych punktów,
- mniejsza liczba wykluczeń (w całym turnieju),
- mniejsza liczba upomnień (w całym turnieju),
- **wyższe miejsce w rankingu końcowym po eliminacjach (w turnieju finałowym)**
- w przypadku rozgrywek strefowych lub losowanie
- w przypadku turniejów barażowych i rozgrywek grupowych w finale.

3. O końcowej klasyfikacji w meczach, w których musi być wyłoniony zwycięzca decydują:

- większa liczba zdobytych punktów, w przypadku remisu,
- 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 - 45 pkt. 2 - 40, 3 - 36, 4 - 32, 5 - 28, 6 - 24, 7 - 18, 8 - 14, 9 - 12, 10 - 10 (razem 259 punktów).

VI. Nagrody

1. Puchar oraz 26 złotych medali dla zawodników oraz 2 dla trenerów za tytuł mistrza Polski.
2. Puchar i 26 srebrnych medali dla zawodników oraz 2 dla trenerów za tytuł wicemistrza Polski.
3. Puchar oraz 26 brązowych medali dla zawodników oraz 2 dla trenerów III drużyny kraju.

VII. Zasady finansowania

1. Kluby uczestniczą w rozgrywkach na własny koszt.
2. Część kosztów organizacyjnych turnieju finałowego - lekarz, sędziowie, regulaminowe nagrody pokrywa PZR.
3. Część kosztów turniejów barażowych pokrywa PZR (sędziowie).

VIII. Różne

1. Kara czasowa w rozgrywkach strefowych i barażu trwa 10 minut, w turnieju finałowym – w meczach 2 x 13 minut – 4 minuty, 2 x 15 min - 5 minut, w meczach 2 x 25 min – 10 min.
2. Zawody rozgrywane są według niniejszego Regulaminu, Przepisów Gry, Przepisów PZR oraz Regulaminu Dyscyplinarnego PZR.
3. Prawo interpretacji niniejszego Regulaminu przysługuje Komisji Gier i Dyscypliny PZR, Zarządowi PZR, Sędziemu Głównemu oraz Pełnomocnikowi PZR na daną imprezę.
4. Przypomina się, że wszyscy zawodnicy biorący udział w eliminacjach strefowych muszą posiadać ważną licencję wykupioną przez właściwy klub.
5. Jeśli klub uzyskujący awans do finałów nie weźmie w nich udziału, zostaje wykluczony z udziału w finałach i turniejach barażowych w roku następnym.
6. Każdy klub finalista ma prawo dokooptować na turniej finałowy Mistrzostw Polski Kadetów jednego zawodnika z puli najlepszych zawodników PZR (rocznik 2000, 2001), graczy drużyn, które nie zakwalifikowały się na finały MPK.
Pulę zawodników ustala po zakończeniu eliminacji do MPK, komisja selekcyjna PZR. Przepis ma na celu umożliwienie maksymalnie największej ilości najbardziej uzdolnionych zawodników w Polsce udziału w imprezie centralnej MPK będącej w Systemie Sportu Młodzieżowego 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 8
b/ drużyna musi wybrać

- w pierwszej kolejności zawodnika ze swojego województwa,
- w następnej kolejności z województwa, z którego nie zakwalifikowała się żadna drużyna do finałów MPK (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 MPK.
- każdy klub, który dokooptuje zawodnika z innego klubu, zmniejsza tym samym ilość zawodników rocznika 2002 do gry w MPK do 4,
- dokooptowanie zawodnika nie jest obowiązkowe,
- zgodę na zmianę barw klubowych na zasadach draftu muszą dać rodzice oraz sam zawodnik,
- 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 20.06.2016 r

Aktualizacja rozdział III punkt 11 w dniu 21.06.2016