

# Regulamin Mistrzostw Polski Kadetów w Rugby

## Sezon 2017/2018 Mistrzostwa Polski Kadetów U16

### I. Cel zawodów

Wyłonienie mistrza, wicemistrza i brązowego medalisty w Mistrzostwach Polski Juniorów

### 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 2017/18.

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 22 lipca 2016r. 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 minimum 30 minut przed rozpoczęciem spotkania. 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.
3. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy urodzeni w latach **2002 - 2003**. Dopuszczalny jest udział rocznika **2004**, 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 **2004**, na placu gry 3.
4. W przypadku stwierdzenia gry nieuprawnionego zawodnika będzie ukarany nie tylko klub (do wykluczenia z rozgrywek włącznie), ale także zawodnik (do kary bezwzględnej dyskwalifikacji włącznie) oraz trener (do zawieszenia lub odebrania licencji włącznie).
5. Zawodnik ma prawo do zmiany barw klubowych zgodnie z Przepisami Polskiego Związku Rugby.

### III. 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 .

3. Sprawy dyscyplinarne rozpatrywane będą przez Komisje Gier i Dyscypliny PZR

4. Gospodarz zobowiązany jest do powiadomienia mailowo 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 i karą finansową w wysokości 500 (pięćset) zł.

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. Regulacja ta nie dotyczy terminów rundy IV i V niniejszych rozgrywek.

6. Gospodarz meczów rundy I musi wyznaczyć taki czas rozpoczęcia zawodów aby całkowity czas niezbędny na przejazd i powrót drużyny przyjezdnej wraz z czasem trwania meczu, zawierał się w przedziale pomiędzy godziną 6.00 a 22.00 w dniu meczu. Drużyny mogą między sobą ustalić odstępstwo od tej regulacji potwierdzając ten fakt u komisarza rozgrywek.

#### **IV. System zawodów**

1. Polski Związek Rugby prowadzi rozgrywki w lidze centralnej kadetów U16:

3. Rozgrywki odbywają się systemem jesień/wiosna. Trwają od września 2017 do końca czerwca 2018 wg właściwego harmonogramu.

4. Rozgrywki będą realizowane w IV rundach wg rozkładu zamieszczonego poniżej:

Czas trwania meczu 2x30 minut

5. I runda zasadnicza każdy z każdym dwie rundy mecz - rewanż

#### grupa A

1. RC Orkan Sochaczew
2. KS Budowlani Łódź
3. Lechia Gdańsk
4. Akra Gdynia

#### Grupa B

1. Juvenia Kraków
2. KS Budowlani Lublin
3. Legia Warszawa
4. Pogoń Siedlce

## Grupa C

1. BBRC
2. Ogniw Sopot
3. Sparta Jarocin
4. Alfa Bydgoszcz

### 6. II runda baraże do ćwierćfinałów

6.1 W rundzie barażowej biorą udział drużyny które zajęły czwarte miejsca w grupach A i B (A4 i B4) oraz drużyny które zajęły 1 i 2 miejsce w grupie C.

6.2 Gospodarzami meczów barażowych będą drużyny, które zajęły 4 miejsca w grupach A i B  
6.2 Dla drużyn A4 i B4 sporządzona będzie wspólna tabela do rozstawienia w meczach barażowych.

O końcowej klasyfikacji w tej rywalizacji decydują w kolejności:

- większa liczba zdobytych dużych punktów, następnie
- korzystniejsza różnica małych punktów, następnie
- większa liczba zdobytych małych punktów, następnie
- losowanie

### 6.3 System meczów barażowych:

#### 6.3.1

**M1.:** mecz pomiędzy drużyną, która zajęła drugie miejsce we wspólnej tabeli (o której mowa w pkt.6.2) do rozstawienia w meczach barażowych a drużyną C1 (drużyna, która zajęła pierwsze miejsce w grupie C po I rundzie). Zwycięzca tego meczu uzupełni czwarte miejsce w grupie z której wyszła pierwsza z wymienionych w tym punkcie drużyn. Mecz odbędzie się u pierwszej z wymienionych w tym punkcie drużyn

#### 6.3.2

**M2.:** mecz pomiędzy drużyna, która zajęła pierwsze miejsce we wspólnej tabeli (o której mowa w pkt.6.2) do rozstawienia w meczach barażowych a drużyną C2 (drużyna która, zajęła drugie miejsce w grupie C po I rundzie). Zwycięzca tego meczu uzupełni czwarte miejsce w grupie z której wyszła pierwsza z wymienionych w tym punkcie drużyn. Mecz odbędzie się u pierwszej z wymienionych w tym punkcie drużyn

Drużyny, które zajęły miejsca od 1-3 w grupie A i B pauzują.

Podział grup ćwierćfinałowych wg układu:

### Grupa A

1. pierwsze miejsce w grupie A
2. drugie miejsce w grupie A
3. trzecie miejsce w grupie A
4. drużyna wyłoniona wg regulacji z pkt. 6.3

### Grupa B

1. pierwsze miejsce w grupie B
2. drugie miejsce w grupie B
3. trzecie miejsce w grupie B
4. drużyna wyłoniona wg regulacji z pkt. 6.3

7. III runda ćwierćfinał według poniższego schematu:

1. A1- B4, gospodarz meczu drużyna A1
2. B1 – A4, gospodarz meczu drużyna B1
3. A2 – B3, gospodarz meczu drużyna A2
4. B2 – A3, gospodarz meczu drużyna B2

8. IV runda półfinał wg według poniższego schematu:

1. **ZW III 1** (drużyna, która zwyciężyła w meczu nr 1 w III rundzie). - **ZW III 4** drużyna, która zwyciężyła w meczu nr 4 w III rundzie).
2. **ZW III 2** (drużyna, która zwyciężyła w meczu nr 2 w III rundzie). - **ZW II 3** (drużyna, która zwyciężyła w meczu nr 3 w III rundzie).
3. **PR III 3** (drużyna, która przegrała w meczu nr 3 w III rundzie). - **PR III 1.** (drużyna, która przegrała w meczu nr 1 w III rundzie)
4. **PR III 4** (drużyna, która przegrała w meczu nr 4 w III rundzie). - **PR II 2** (drużyna, która przegrała w meczu nr 2 w III rundzie).

Wszystkie mecze IV rundy odbędą się jednego dnia. Organizator tych zawodów zostanie wybrany w drodze konkursu ofert i ogłoszony do dnia 1.05.2018. W przypadku braku zgłoszeń lub nierozstrzygnięciu, decyzję o miejscu rozegrania meczów rundy IV wskaże PZR.

9. V runda finał wg tabeli poniżej:

MECZ O I MIEJSCE

**ZW IV 1** (drużyna, która zwyciężyła w meczu nr 1 w rundzie IV). - **ZW IV 2** (drużyna, która zwyciężyła w meczu nr 2 w rundzie IV).

MECZ O II MIEJSCE

**PR IV 1.** (drużyna, która przegrała w meczu nr 1 w rundzie IV).- **PR IV 2.**(drużyna, która przegrała w meczu nr 2 w rundzie IV)

MECZ O V MIEJSCE

**ZW IV 3** (drużyna, która zwyciężyła w meczu nr 3 w rundzie IV).. - **ZW IV 4** (drużyna, która zwyciężyła w meczu nr 4 w rundzie IV)..

MECZ O VII MIEJSCE

**PR IV 3.** (drużyna, która przegrała w meczu nr 3 w rundzie IV) - **PR III 4.** (drużyna, która przegrała w meczu nr 4 w rundzie IV)

Wszystkie mecze V rundy odbędą się jednego dnia. Organizator tych zawodów zostanie wybrany w drodze konkursu ofert i ogłoszony do dnia 1.05.2018. W przypadku braku zgłoszeń lub nierozstrzygnięciu, decyzję o miejscu rozegrania meczów rundy V wskaże PZR.

## V. 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 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 pierwszy 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) zaczną 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:

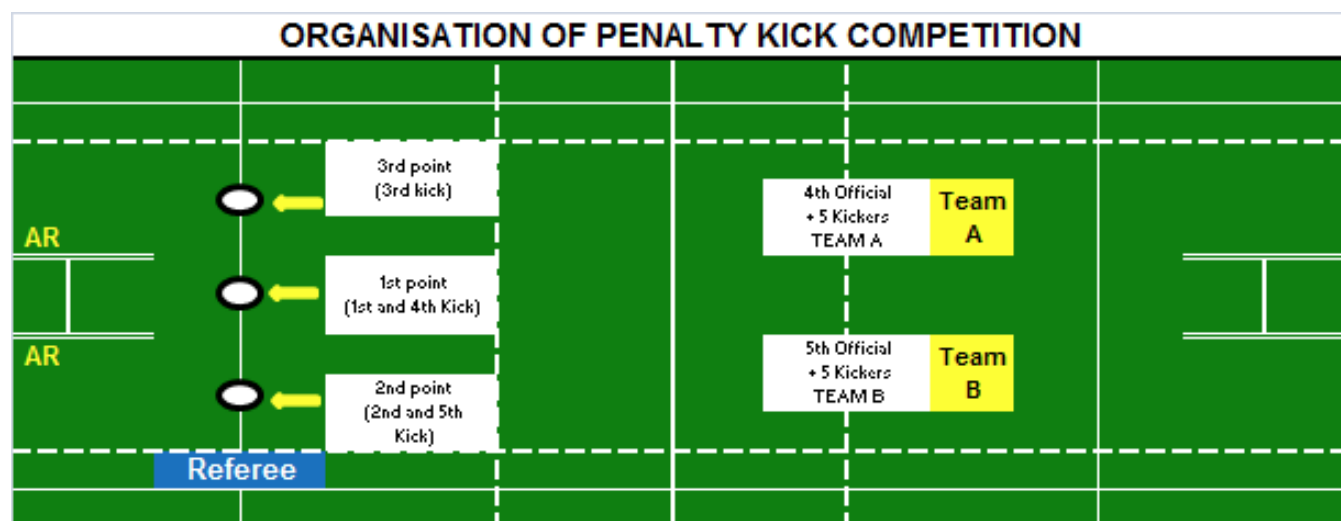
A) Po przekazaniu piłki przez sędziego w punkcie próby, musi on rozpocząć kopnięcie w ciągu

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.



## VI. 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

## VII. Zasady finansowania

1. Kluby uczestniczą w rozgrywkach na swój koszt.
2. Koszty organizacji meczów ponosi gospodarz a koszty organizacji meczów rundy IV i V rozgrywek są po stronie organizatorów, (jeżeli mecze rundy IV lub V odbędą się na boisku neutralnym wówczas koszty organizacji ustalone będą przez PZR).

## VIII. Różne

1. Kara czasowa trwa 10 minut,
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 na daną imprezę/rozgrywki, Sędziemu Głównemu.
4. Przypomina się, że wszyscy zawodnicy biorący udział w eliminacjach strefowych muszą posiadać ważną licencję.
5. Trener prowadzący drużynę (wpisany do protokołu turniejowego lub meczowego) musi posiadać ważną licencję trenerską PZR zgodnie z regulaminem licencyjnym.
6. Klub, którego drużyna wycofa się z rozgrywek podlega karze finansowej w wysokości 1000 (jeden tysiąc) zł.
7. W przypadku wycofania się drużyny lub drużyn z rozgrywek w każdej ich fazie, PZR wskaże nowy system zawodów.

**Zatwierdzono przez Zarząd Polskiego Związku Rugby w dniu 29.08.2017**