

Cel prowadzenia rozgrywek w ramach TDiM:

Popularyzacja gry w rugby w śród dzieci i młodzieży , nauka i doskonalenie gry w rugby, wprowadzenie dzieci i młodzieży do rywalizacji sportowej poprzez udział w turniejach.

I. Ustalenia generalne

1. Rozgrywki objęte punktacją XXIX edycji Ogólnopolskich Rozgrywek Dzieci i Młodzieży w sezonie 2022/2023 odbywać się będą w systemie rozgrywek turniejów regionalnych (kwalifikacyjnych) oraz turnieju finałowego.

Do turnieju finałowego uzyskują awans drużyny, wg klasyfikacji z maksymalnie czterech najwyżej punktowanych dla danej drużyny turniejów regionalnych.

Do turnieju finałowego awansuje:

- 8 najwyżej sklasyfikowanych w sposób jak powyżej drużyn kat. młodzik,
- 10 najwyżej sklasyfikowanych w sposób jak powyżej drużyn kat. żak,
- 12 najwyżej sklasyfikowanych w sposób jak powyżej drużyn kat. mini-żak.

System rozgrywek w turnieju finałowym znajduje się w dalszej części niniejszego regulaminu

W poszczególnych kategoriach wiekowych mogą brać udział zawodnicy i zawodniczki urodzeni w latach:

- młodzicy: chłopcy i dziewczęta roczniki 2009-2010 oraz dziewczęta z rocznika 2008
- żacy: chłopcy i dziewczęta roczniki 2011
- mini żacy: chłopcy i dziewczęta roczniki 2012 – 2013
- mikrusy: chłopcy i dziewczęta roczniki 2014 i młodsi (kategoria mikrus bez udziału w turnieju finałowym)
- rywalizacja zawodników w kategorii mikrus odbywać się będzie w formule ustalonej wspólnie przez trenerów (bez kontaktu – rugby tag, rugby touch, ograniczony kontakt, inne formy gier i zabaw z elementami rugby)

2. Kategoria mini żak, rozgrywana będzie wg zasad z ograniczonym kontaktem zgodnie z zasadami zawartymi w dalszej części regulaminu.

3. Rozgrywki odbywają się w cyklu turniejów regionalnych klasyfikującymi do turnieju finałowego.

3.1. Wszystkie turnieje regionalne, brane pod uwagę w klasyfikacji współzawodnictwa dzieci i młodzieży, muszą być zgłoszone pisemnie mailem na wszystkie poniższe adresy mailowe:

oficer@pzrugby.pl

poczta@pzrugby.pl

rugbus@op.pl,

najwcześniej jak to jest możliwe, umożliwiając czas dla reszty Klubów na przygotowanie (logistyczne, sportowe) jednak nie później niż 14 dni przed planowanym turniejem.

Zachowując swój regionalny charakter, stają się "otwartymi", tzn. uczestniczyć w nich mogą

drużyny z całego kraju. Wykaz wszystkich turniejów będzie uaktualniany bezpośrednio zaraz po informacji Klubowej ze szczegółami (miejsce, kierowanie zgłoszeń, rozpoczęcie) na oficjalnej stronie PZR w zakładce dzieci (turnieje dzieci i młodzieży).

3.2. W rozgrywkach podczas turniejów regionalnych obowiązuje jedna klasyfikacja i jednolita punktacja. Zdobyte w turniejach regionalnych punkty stanowią o klasyfikacji generalnej i uzyskaniu awansu do turnieju finałowego wg. zasad par. II pkt. 1.


4. Organizatorzy mają bezwzględny obowiązek przesłać komunikat do PZR po każdym turnieju w terminie do 7 dni, (oprócz turnieju (ów) finałowego gdzie wyniki muszą być podane natychmiast po zakończeniu turnieju (ów) delegatowi PZR). W innym wypadku, turniej nie będzie wliczony do punktacji generalnej.

5. Obowiązuje zakaz gry roczników młodszych w wyższych kategoriach, (młodzik, żak, mini-żak)

6. Obowiązuje bezwzględny zakaz gry w butach z aluminiowymi wkrętami, w kategorii żaków i mini żaków, mikrusów.

7. W kategoriach mini żak i żak nie obowiązują licencje PZR . W kategorii młodzik obowiązują licencje PZR. Przed każdym turniejem opiekun ekipy ma obowiązek złożyć na ręce Sędziego głównego turnieju:

- listę uczestników na formularzu PZR, obowiązują wszystkie kategorie. Lista zawodników do pobrania.

 LISTA ZAWODNIKÓW / ZAWODNICZEK ZGŁOSZONYCH DO TURNIEJU

NAZWA DRUŻYNY „ŻAK” „MINI-ŻAK”		Nr Licencji Klubowej			
Miejsce		Data			
Ranga Turnieju					
LP	Nr na koszulce	Imię	Nazwisko	Data Urodzenia	Nr Licencji
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
Funkcja	Imię	Nazwisko	Nr Licencji	Podpis	
TRZEŃCI					
WSPRACOWNIK					
SĘDZIA GŁÓWNY					

Polski Związek Rugby Strona 1 z 1

W rubryce NAZWA DRUŻYNY „ŻAK” „MINI ŻAK” należy zaznaczyć drużynę biorącą udział w turnieju.

- do wglądu legitymacje szkolne lub inny dokument potwierdzający tożsamość oraz datę urodzenia.
- aktualne orzeczenie lekarskie o stanie zdrowia zawodnika, umożliwiającym bezpieczne uczestnictwo we współzawodnictwie organizowanym przez PZR wydane zgodnie z obowiązującymi w tym zakresie przepisami (Rozporządzenie Ministra Zdrowia w sprawie kwalifikacji lekarzy uprawnionych do wydawania zawodnikom orzeczeń lekarskich o stanie zdrowia oraz zakresu i częstotliwości wymaganych badań lekarskich niezbędnych do uzyskania tych orzeczeń z dnia 27 lutego 2019 r., Dz. U. 2019 poz. 395).

8. Wszelkie decyzje związane z dopuszczeniem lub wykluczeniem z udziału w imprezie podejmuje Sędzia główny lub Pełnomocnik PZR na tych zawodach. Osoby te są również upoważnione do wszelkich decyzji związanych z przebiegiem zawodów.
9. Udział w imprezie odbywa się na koszt uczestników.
10. Gospodarz turnieju pokrywa koszty organizacyjne: sędziowie, nagrody, napoje, lekarz. W turnieju(ach) finałowym PZR pokrywa koszty sędziowskie oraz nagrody za pierwsze trzy miejsca w klasyfikacji tego turnieju, we wszystkich kategoriach wiekowych .
11. Okres trwania każdego turnieju - maksimum 2 dni.
12. Rozstawienie na pierwszym turnieju wg rankingu z poprzedniego sezonu, rozstawienie turnieju finałowego według aktualnego rankingu.
13. Aby turniej był zaliczony do punktacji generalnej musi odbyć się w trzech kategoriach wiekowych (mini żak, żak, młodzik). W każdej kategorii muszą wystartować minimum 3 drużyny, jeżeli z którejś w kategorii będzie mniej niż 3 drużyny, kategoria ta nie będzie liczona do klasyfikacji generalnej. Młodzik zgodnie z przepisami kategorii (13 zawodników na boisku, patrz IV.pkt.2), kluby które wystawiają dodatkowe drużyny w danych kategoriach wiekowych z danego klubu uzyskują dodatkowy punkt do klasyfikacji generalnej za każdą z drużyn.
14. Boisko oddzielone min 5 metrów od linii boiska do gry dzieci do 15 lat. Osoby trzecie powinny znajdować się za linią wyznaczoną przez organizatora lub też na trybunach.

Na Boisku występują tylko zawodnicy i ich trener, jeden na grupę grającą. Jeżeli w trakcie turnieju na boisku jak i w strefie wyznaczonej dla trenera oraz zawodników znajdą się osoby trzecie(rodzice, kibice) sędzia może ukarać daną drużynę czerwoną kartką . Dwie czerwone kartki tego samego procederu będą plasowały drużynę na ostatnim miejscu w turnieju bez względu na to jakie miejsce zajmie drużyna.
Organizator musi zaopatrzyć adekwatnie jedną piłkę na jeden plac gry.
Organizator turnieju finałowego musi zaopatrzyć się w nagłośnienie w celu lepszej organizacji jak i informacji uczestników TDiM
15. Ostatni turniej regionalny, który będzie klasyfikowany do punktacji generalnej oraz kwalifikacji do turnieju finałowego musi odbyć się najpóźniej na 7 dni przed terminem wyznaczonym na organizację turnieju finałowego.
16. Prawo interpretacji niniejszego Regulaminu przysługuje Pełnomocnikowi PZR, Komisarzowi Rozgrywek na daną imprezę/rozgrywki, sędziemu głównemu. Komisji Gier i Dyscypliny PZR, Zarządowi PZR.

III. 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 turniejach (rozgrywkach grupowych) decydują w kolejności:

- większa liczba zdobytych dużych punktów,
- rezultaty bezpośrednich spotkań między zainteresowanymi (w przypadku trzech i więcej drużyn sporządza się małą tabelę dotyczącą wyników drużyn zainteresowanych),
- większa liczba przyłożeń,
- korzystniejsza różnica małych punktów,
- mniejsza liczba wykluczeń (w całym turnieju),
- mniejsza liczba upomnień (w całym turnieju),
- w przypadku braku rozstrzygnięcia kluby zostaną sklasyfikowane ex aequo (w przypadku rozgrywek w grupach – losowanie).

3. O końcowej klasyfikacji w meczach, w których musi być wyłoniony zwycięzca (np. w półfinałach turnieju, meczach o miejscu):

- W przypadku remisu kategorii mini żak i żak dogrywka do zdobycia pierwszego przyłożenia.
- W przypadku remisu w kategorii młodzik:

Rzuty karne:

Rzuty karne wykonywane będą z linii 22 m z miejsca zlokalizowanego na wprost bramki do rugby, po 3 próby dla każdego zespołu wykonywane na przemian. Zwycięża zespół który, zdobędzie więcej trafień. W przypadku remisu, konkurs trwa do pierwszego błędu danego zespołu.

4. Do punktacji generalnej (łącznie) będą uwzględniane punkty uzyskane przez klub w danej kategorii wiekowej z maksymalnie czterech najwyżej punktowanych turniejów regionalnych przez ten klub.

a. w przypadku wystawienia dwóch lub więcej zespołów przez jeden klub punktuje każda drużyna.

b. każda następna drużyna wystawiona z tego samego klubu w jednej kategorii dostaje dodatkowo plus jeden punkt

c. w przypadku równej liczby punktów zdobytych przez dwa lub więcej klubów, o kolejności miejsc decydują w kolejności:

- większa liczba zdobytych punktów w kategorii młodzik,
- start w większej liczbie turniejów,
- start w większej liczbie kategorii,
- w przypadku braku rozstrzygnięcia kluby zostaną sklasyfikowane ex aequo.

5. Będą prowadzone klasyfikacje w poszczególnych kategoriach wiekowych (suma punktów ze wszystkich turniejów).
6. Zawodnik, w jednym cyklu rozgrywek, może reprezentować tylko jeden klub (dotyczy wszystkich kategorii wiekowych).
7. System rozgrywania poszczególnych turniejów ustala Sędzia główny w zależności od ilości zgłoszeń.

IV. Punktacja

Punktacja w Turniejach Regionalnych

kategorie mini żak, żak :

ostatnie miejsce – 1 punkt;

przedostatnie – 2

każde następne (wyższe) o 1 punkt więcej.

każda następna drużyna wystawiona z tego samego klubu w jednej kategorii dostaje

dodatkowo plus jeden punkt

kategoria młodzik

ostatnie miejsce – 2 punkt;

przedostatnie – 4;

każde następne (wyższe) o 4 punkty więcej.

Zwycięzca każdej grupy wiekowej otrzymuje dodatkowo 3 punkty.

Punktacja w Turnieju Finałowym

kategorie mini-żak, żak:

ostatnie miejsce – 1 punkt;

przedostatnie- 2

każde następne (wyższe) o 3 punkty więcej.

kategoria młodzik:

ostatnie miejsce – 2 punkt;

przedostatnie – 4

każde następne (wyższe) o 5 punkty więcej.

Zwycięzca każdej grupy wiekowej otrzymuje dodatkowo 5 punktów.

V. Ustalenia szczegółowe

Młodzicy (13-14 lat, dziewczynki rocznik 2008, chłopcy 2009/2010)

1. Wymiary boiska - zgodnie z Przepisami gry, pomniejszone o 5 metrów z każdej strony (linie boczne).
2. Liczba zawodników – 13 na boisku .
3. Zmiany - limit 8.
4. Czas gry: 2 x 12 minut /maksimum 15/ w turnieju nie więcej niż 96 minut.
5. Obowiązuje Regulamin zgodnie z punktami zawartymi w rozgrywkach kadetów i juniorów, z następującymi wyjątkami:
 - a) młyny dyktowane bez pchania, z koniecznością regulaminowego wrzutu i zagrzebania piłki (istnieje możliwość przegrania młyna przy nieprawidłowym wrzucie lub zagrzebaniu piłki przez przeciwnika),
 - b) zgodnie z zaleceniem WORLD RUGBY obowiązuje zakaz podnoszenia w aucie.
 - c) gra nogą na całym boisku

6. Kary: za żółtą kartkę - 3 minuty,

Żacy (12 lat, rocznik 2011)

1. Wymiary boiska: 30-35 na 55-65 m.
2. Liczba zawodników – 8, nie mniej niż 7.
3. Zmiany "hokejowe".
4. Czas gry: 2 x 7 minut (maksimum 2 x 10), w turnieju nie dłużej niż 80 minut.
5. Zdobywanie punktów - tylko przez przyłożenia.
6. Rozpoczęcie gry (początek każdej połowy) dropem - piłka musi przejść minimum 5 metrów od środka boiska.
Rozpoczęcie gry po przyłożeniu (wznowienie): Drużyna która zdobyła przyłożenie wznawia grę ze środka boiska dropem, piłka musi przejść minimum 5 metrów od środka boiska.
Jeśli po rozpoczęciu lub wznowieniu, piłka znajdzie się bezpośrednio na polu punktowym lub opuści boisko, Sędzia dyktuje rzut wolny na środku boiska dla drużyny przeciwnej.
7. Gra nogą dopuszczalna jedynie w polu obrony tj. 10 metrów od linii pola punkowego (bezpośredni wykop w aut skutkuje rzutem wolnym z miejsca kopu (rozpoczęcie z pola gry), minimum 5 metrów od pola punkowego. Można również kopnąć piłkę w aut przy wykonywaniu rzutów karnych - jeśli piłka wyjdzie w aut, rzut wolny dla drużyny kopiącej z miejsca przekroczenia linii autowej przez piłkę (rozpoczęcie z pola gry).
8. Za podanie do przodu, przerwanie przegrupowań (Przepisy gry)/ rzut wolny dla drużyny, która nie popełniła błędu lub była w posiadaniu piłki.
9. Jeżeli piłka przekroczy linię boczną rzut wolny dla drużyny przeciwnej (rozpoczęcie z pola gry).
10. Zakaz gry w butach z aluminiowymi częściami, tylko trampki, trampko-korki lub „Lanki”.
11. Dozwolona gra w przegrupowaniach (Przepisy gry) piłka musi wyjść w tempie na "3" po czym daje informację-użyj. Sędzia liczy głośno. Jeżeli nie zostanie wykonane podanie rzut wolny dla drużyny przeciwnej.

a) zakaz bezpośredniego frontalnego wejścia zawodnika w kontakt, karany rzutem wolnym dla drużyny przeciwnej.



b) obowiązkowe zejście z linii obrony dla każdego zawodnika grającego w tej grupie wiekowej.



12. Gra na ziemi, spalony - jak w Przepisach gry.
13. Obrona przed szarżą - dozwolona tylko do linii barków (licząc od stóp).
14. Zdecydowane karanie za atak na głowę.
15. Kary: za żółtą kartkę - 2 minuty, za czerwoną kartkę - kara minimum 2 mecze.
16. Trener musi znajdować się poza linią boczną boiska .
17. Po stworzeniu „maula” piłka musi wyjść w tempie na "3". Sędzia liczy głośno. Jeżeli nie zostanie wykonane podanie rzut wolny dla drużyny przeciwnej.
18. Jeżeli zespół zostanie zdekompletowany lub przyjedzie mniejszą liczbą zawodników (nie mniej jak 7) Pełnomocnik PZR lub Sędzia główny na dany turniej może podjąć decyzję o dopuszczeniu zespołu do gry, a przeciwnik musi wystawić równą liczbę zawodników.

Mini żacy 2012/2013 - (10-11 lat)

1. Wymiary boiska: 28-30 m na 55-65 m.
2. Liczba zawodników – 7.
3. Zmiany "hokejowe".
4. Czas gry: 2 x 5 minut (maksimum 2 x 7), w turnieju nie dłużej niż 50 minut.
5. Zdobywanie punktów - tylko przez przyłożenia.
6. Rozpoczęcie gry – rzut wolny,
7. Gra nogą: nie dopuszczalna,
8. Za podanie do przodu, przerwanie przegrupowań (Przepisy gry)/ rzut wolny dla drużyny, która nie popełniła błędu lub była w posiadaniu piłki.
9. Jeżeli piłka przekroczy linię boczną rzut wolny dla drużyny przeciwnej (rozpoczęcie z pola gry).
10. Zakaz gry w butach z aluminiowymi częściami, tylko trampki, trampko-korki lub „Lanki”.
11. . Dozwolone zatrzymanie przeciwnika z piłką poprzez szarżę (chwyt zamknięty od linii barków w dół) lub atak obrońcy na piłkę.

Jeśli po szarży piłka w pierwszym tempie nie zostanie zabezpieczona przeciwnik może ją odzyskać i kontynuować grę, natomiast jeśli zawodnik zabezpieczający jest już nad piłką sędzia daje komendę „ruck”, po której nie można podejmować próby odzyskania piłki.

W przypadku zablokowania piłki w górze przez zawodników w obronie sędzia liczy głośno do 3 po czym daje komendę „ruck”, wówczas zawodnik będący w ataku (posiadający piłkę) musi przejść do zalegania a kolejny zawodnik z jego drużyny musi zabezpieczyć piłkę formując tym samym przegrupowanie (powstają linie spalonego). Zawodnicy będący w obronie muszą umożliwić przeciwnikowi zaleganie, odłożenie i zabezpieczenie piłki oraz muszą wycofać się za linie spalonego.

Piłka z przegrupowania musi wyjść w tempie na "3". Sędzia liczy głośno do 3 po czym daje komendę - „graj”. Jeżeli piłka nie zostanie zagrana po tej komendzie, dyktowany jest rzut wolny dla drużyny przeciwnej.

a) zakaz bezpośredniego frontalnego wejścia zawodnika w kontakt, karany rzutem wolnym dla drużyny przeciwnej.



b) obowiązkowe zejście z linii obrony dla każdego zawodnika grającego w tej grupie wiekowej.



12. Gra na ziemi, spalony - jak w Przepisach gry.
13. Zakaz odbijania przeciwnika (nie zamknięta szarża).
14. Obrona przed szarżą - dozwolona tylko do linii barków (licząc od stóp).
15. Zdecydowane karanie za atak na głowę.
16. Kary: 3 upomnienie zawodnika – sędzia prosi o zamianę zawodnika z rezerwy.
17. Zakaz walki o piłkę w rucku.
18. Trener musi znajdować się poza linią boczną boiska .
19. Jeżeli zespół zostanie zdekompletowany lub przyjedzie mniejszą liczbą zawodników , Pełnomocnik PZR lub Sędzia główny na dany turniej może podjąć decyzję o dopuszczeniu zespołu do gry, a przeciwnik musi wystawić równą liczbę zawodników.

Głównym celem każdego nauczyciela, trenera, instruktora, animatora i opiekuna dzieci czy młodzieży, powinna być ich bezpieczna zabawa i przyjemność płynąca z udziału w grze w rugby w każdej kategorii wiekowej.

VI. Turniej Finałowy

Młodzik

System rozgrywek wg schematu poniżej, czas gry 2 x 12 min., pozostałe zasady jak w turniejach regionalnych:

Runda wstępna

M1 1 v 8

M2 2 v 7

M3 3 v 6

M4 4 v 5

Grupa Trophy

M5 PRM1 v PRM4

M6 PRM2 v PRM3

Mecz o 7 miejsce

PRM5 v PRM6

Mecz o 5 miejsce

ZWM5 v ZWM6

Grupa Mistrzowska

M7 ZWM1 v ZWM4

M8 ZWM2 v ZWM3

Mecz o 3 miejsce

PR M7 v PRM8

Mecz o 1 miejsce

ZWM7 v ZWM8

Oznaczenie przy rozstawieniach meczów oznacza: ZW – zwycięzca, PR – Przegrany

Żak

System rozgrywek wg schematu poniżej, czas gry: 2 x 7 minut, pozostałe zasady jak w turniejach regionalnych:

Grupa A

1., 4., 5., 8., 9.

Grupa B

2., 3., 6., 7., 10

- w grupach mecze każdy z każdym

Mecze o miejsca

9. A5 – B5

7. A4 – B4

5. A3 – B3

3. A2 – B2

1. A1 – A2

Mini – żak

System rozgrywek wg schematu poniżej, czas gry: 2 x 5 minut, pozostałe zasady jak w turniejach regionalnych:

Grupa A

1, 6, 7, 12

Grupa B

2, 5, 8, 11

Grupa C

3, 4, 9, 10

- w grupach mecze każdy z każdym

Mecze o miejsca w grupach każdy z każdym

1-3

A1, B1, C1

4-6

A2, B2, C2

7-9

A3, B3, C3

10-12

A4, B4, C4

Zatwierdzono przez Zarząd PZR w dniu 09.09.2022