

Regulamin Mistrzostw Polski Juniorów / OOM

Sezon 2017/2018 Mistrzostwa Polski Juniorów U18

I. Cel zawodów

~~Wyłonienie mistrza, wicemistrza i brązowego medalisty w Mistrzostwach Polski Juniorów~~
Wyłonienie zdobywcy Pucharu Polski, ustalenie klasyfikacji do OOM/MPJ 2018r. podczas której zostanie wyłoniony mistrz, wicemistrz i brązowy medalista Ogólnopolskiej Olimpiady Młodzieży w 2018 r., zostanie wyłoniony mistrz, wicemistrz i brązowy medalista w Mistrzostwach Polski Juniorów w 2018 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 licencją 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 2000 - 2001. Dopuszczalny jest udział rocznika 2002, 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 2002, na placu gry 3.

4. 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).

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 MPJ / OOM .

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 III i IV 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 juniorów U18:

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 2x35 minut

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

Grupa A

1. Lechia Gdańsk
2. KS Budowlani Łódź
3. Akra Gdynia
4. BBRC

Grupa B

1. KS Budowlani Lublin
2. RC Orkan Sochaczew
3. Juvenia Kraków
4. Legia Warszawa

6. II runda ćwierćfinał według poniższego schematu:

1. **1A** (drużyna która zajęła pierwsze miejsce w grupie A po I rundzie) - **4B** (drużyna , która zajęła czwarte miejsce w grupie B w po I rundzie), gospodarzem meczu jest drużyna 1A
2. **1B** (drużyna która zajęła pierwsze miejsce w grupie B po I rundzie) - **4A** (drużyna , która zajęła czwarte miejsce w grupie A w po I rundzie), gospodarzem meczu jest drużyna 1B
3. **2A** (drużyna która zajęła drugie miejsce w grupie A po I rundzie) - **3B** (drużyna , która zajęła trzecie miejsce w grupie B po I rundzie), gospodarzem meczu jest drużyna 2A

4. **2B** (drużyna która zajęła drugie miejsce w grupie A po I rundzie) - **3A** (drużyna , która zajęła trzecie miejsce w grupie B po I rundzie)

7. III runda półfinał wg według poniższego schematu:

1. **ZW II 1** (drużyna, która zwyciężyła w meczu nr 1 w II rundzie). - **ZW II 4** drużyna, która zwyciężyła w meczu nr 4 w II rundzie).

2. **ZW II 2** (drużyna, która zwyciężyła w meczu nr 2 w II rundzie). - **ZW II 3** (drużyna, która zwyciężyła w meczu nr 3 w II rundzie).

3. **PR II 3** (drużyna, która przegrała w meczu nr 3 w II rundzie). - **PR II 1.** (drużyna, która przegrała w meczu nr 1 w II rundzie)

4. **PR II 4** (drużyna, która przegrała w meczu nr 4 w II rundzie). - **PR II 2** (drużyna, która przegrała w meczu nr 2 w II rundzie).

Wszystkie mecze III 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 III wskaże PZR.

8. IV runda finał wg tabeli poniżej:

MECZ O I MIEJSCE

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

MECZ O II MIEJSCE

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

MECZ O V MIEJSCE

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

MECZ O VII MIEJSCE

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

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.

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.

Pięću 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) zaczynają 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:

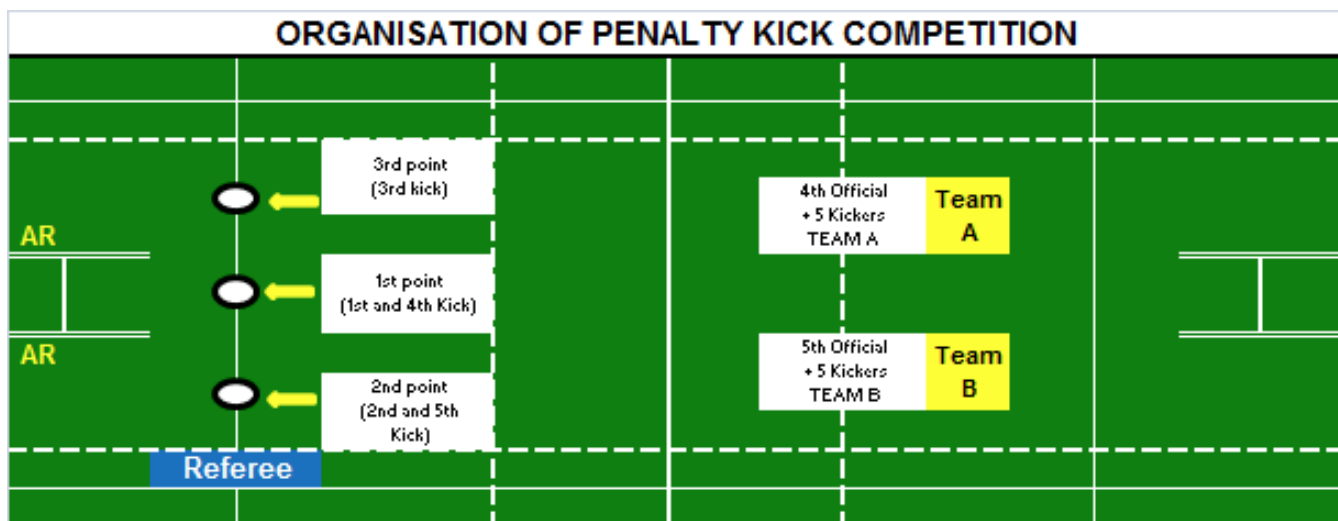
A) Po przekazaniu piłki przez sędziego w punkcie próby, musi on rozpocząć kopnięcie w ciągu

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 Juniorów~~
- ~~–puchar oraz 28 srebrnych medali dla Wicemistrza Polski Juniorów~~
- ~~–puchar oraz 28 brązowych medali dla III drużyny Mistrzostw Polski Juniorów~~

Puchar dla drużyny, która wywalczy I miejsce w rundzie finałowej

Klasyfikacja po rundzie finałowej (runda IV) wyłoni uczestników OOM 2018.

Do Turnieju OOM awansują drużyny sklasyfikowane na miejscach od 1 do 6, uzyskane w ten sposób lokaty będą stanowiły poszczególne miejsca do rozstawienia w turnieju OOM

Rozstawienie w turnieju OOM:

Grupa A: numery 1, 4, 5,

Grupa B: numery 2, 3, 6.

Numer 1 - drużyna sklasyfikowana na 1 miejscu po rundzie finałowej (runda IV)

Numer 2 - drużyna sklasyfikowana na 2 miejscu po rundzie finałowej (runda IV)

Numer 3 - drużyna sklasyfikowana na 3 miejscu po rundzie finałowej (runda IV)

Numer 4 - drużyna sklasyfikowana na 4 miejscu po rundzie finałowej (runda IV)

Numer 5 - drużyna sklasyfikowana na 5 miejscu po rundzie finałowej (runda IV)

Numer 6 - drużyna sklasyfikowana na 6 miejscu po rundzie finałowej (runda IV)

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.

Czas gry w turnieju OOM 2 x 25 minut (łącznie z meczami o miejsca).

Klasyfikacja wg paragrafu V

VII. Zasady finansowania

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

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/rozgrywkę, 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 z godnie 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

Zaktualizowano przez Zarząd Polskiego Związku Rugby w dniu 13.04.2017