

Regulamin Mistrzostw Polski Juniorów

Sezon 2018/2019 Mistrzostwa Polski Juniorów U18

I. Cel zawodów

Wyłonienie mistrza, wicemistrza i brązowego medalisty w Mistrzostwach Polski Juniorów 2019r.

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 2018/2019. 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. Kierownicy drużyn na 20 minut przed rozpoczęciem zawodów dostarczają sędziemu głównemu książeczki zdrowia oraz wypełnione protokoły wraz z aktualną listą zawodników potwierdzonych przez PZR do reprezentowania barw danego klubu lub aktualnymi licencjami i w jego obecności podpisują go. Sędzia może im udzielić w tym czasie pierwszych wskazówek, dotyczących zachowania się zawodników, które winni przekazać drużynie. 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 **2001 - 2002**. Dopuszczalny jest udział rocznika **2003**, z zakazem gry w I linii młyna. W jednej drużynie wpisanych do protokołu (lub zgłoszonych do turnieju finałowego) może być **maksymalnie 4** zawodników rocznika **2003**. Zawodnicy rocznika 2003 mogą brać udział w meczach bez limitu czasu przebywania na boisku.
4. Minimalna ilość zawodników umożliwiająca rozpoczęcie meczu to 15 wśród których 3 zawodników to zawodnicy przygotowani do gry w I linii młyna.
5. Jeżeli ilość zawodników zdekompletowana zostanie do mniej niż 12 w jednym zespole mecz zostanie przerwany a wynik spotkania zostanie zweryfikowany przez KGiD.

Do ilości zawodników którzy przyczynią się do zdekompletowania drużyny wliczani będą również zawodnicy ukarani wykluczeniem czasowymi (żółta kartka) lub definitywnym (czerwona kartka).

6. W protokole zawodów może być wpisanych 23 zawodników, w tym 6 przygotowanych do gry w pierwszej linii młyna.

7. Drużyna ma prawo dokonać 8 zmian w meczu, tylko i wyłącznie, jeżeli wykona 3 zmiany w obrębie pierwszej linii w taki sposób, że każdy schodzący z pola gry zawodnik zastępowany jest przez kolejnego wchodzącego zawodnika rezerwowego, przygotowanego do gry w I linii młyna.

8. W przypadku, gdy zespół nie jest przygotowany do zastosowania zmian opisanych w paragrafie II pkt. 7, limit zmian w meczu dla tego zespołu wynosi 7.

9. Za stosowanie przepisu z paragrafu II pkt.6 wraz pkt. 7 i 8 odpowiedzialny jest sztab szkoleniowy właściwej drużyny. W przypadku niezastosowania opisanej regulacji wynik meczu zostanie zweryfikowany przez KGiD.

10. 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).

11. 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 .

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, 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.

6. Gospodarz meczu 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 dla drużyn które oddalone są między sobą do 400 km. W przypadku kiedy występuje konieczność pokonania większej

ilości kilometrów niż 400 , gospodarz zobowiązany jest wyznaczyć taki czas rozpoczęcia meczu, który uwzględnia możliwości logistyczne drużyny gości. 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:
2. Rozgrywki odbywają się systemem jesień/wiosna. Trwają od września 2018 do końca czerwca 2019 wg właściwego harmonogramu.
3. Rozgrywki będą realizowane jako Liga Centralna , każdy z każdym, jedna runda , podział wg proporcjonalnego udziału kosztów transportu uczestników .
Czas trwania meczu 2x35 minut

4. I runda zasadnicza każdy z każdym (bez rewanżu)

1. MKS Ogniwo Sopot
2. RzKS Juvenia Kraków
3. KS Budowlani Lublin
4. RC Orkan Sochaczew
5. MKS Pogoń Siedlce
6. KS Budowlani Łódź
7. RC Arka Gdynia
8. RC Legia Warszawa

Wg harmonogramu:

Termin I

Juvenia Kraków	*	Legia Warszawa
RC Arka Gdynia	*	RC Orkan Sochaczew
MKS Pogoń Siedlce	*	KS Budowlani Lublin
KS Budowlani Łódź	*	MKS Ogniwo Sopot

Termin II

Legia Warszawa	*	RC Orkan Sochaczew
KS Budowlani Lublin	*	Juvenia Kraków
RC Arka Gdynia	*	KS Budowlani Łódź
MKS Ogniwo Sopot	*	MKS Pogoń Siedlce

Termin III

KS Budowlani Łódź	*	Legia Warszawa
KS Budowlani Lublin	*	MKS Ogniwo Sopot
RC Orkan Sochaczew	*	MKS Pogoń Siedlce
Juvenia Kraków	*	RC Arka Gdynia

Termin IV

Legia Warszawa	*	MKS Pogoń Siedlce
MKS Ogniwo Sopot	*	RC Arka Gdynia
KS Budowlani Łódź	*	Juvenia Kraków
RC Orkan Sochaczew	*	KS Budowlani Lublin

Termin V

Legia Warszawa	*	KS Budowlani Lublin
RC Orkan Sochaczew	*	KS Budowlani Łódź
MKS Ogniwo Sopot	*	Juvenia Kraków
MKS Pogoń Siedlce	*	RC Arka Gdynia

Termin VI

RC Arka Gdynia	*	Legia Warszawa
Juvenia Kraków	*	MKS Pogoń Siedlce
MKS Ogniwo Sopot	*	RC Orkan Sochaczew
KS Budowlani Lublin	*	KS Budowlani Łódź

Termin VII

MKS Ogniwo Sopot	*	Legia Warszawa
MKS Pogoń Siedlce	*	KS Budowlani Łódź
RC Arka Gdynia	*	KS Budowlani Lublin
Juvenia Kraków	*	RC Orkan Sochaczew

5. Runda Finałowa rozgrywana w formie trzydniowego turnieju w miejscu wyznaczonym przez PZR .

Do rundy finałowej awansują drużyny z miejsc 1-4 po końcowej klasyfikacji rundy zasadniczej, drużyny z miejsc 5-7 zachowują wywalczone w rundzie zasadniczej miejsca w klasyfikacji generalnej MPJ.

Dzień 1 ½ finału

M1 1-4

M2 2-3

Dzień 2

Dzień wolny

Dzień 3 finał

Mecz o III miejsce PR M2 – PR M1

Mecz o I miejsce ZW M1 – ZW M2

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 meczu pozostają na boisku. Sędzia przeprowadzi losowanie, pomiędzy kapitanami, którego drużyna rozpocznie rzuty karne, przegrany wybierze miejsce końcowe, w którym zostaną podjęte wszystkie kopnięcia).

Każdy kapitan drużyny musi wyznaczyć po 5 graczy z pośród zawodników obecnych na boisku w momencie zakończenia regulaminowego czasu gry, którzy będą brali udział w konkursie rzutów karnych

Pozostali zawodnicy pozostają w strefie gry, która nie została wykorzystana do konkursu rzutów karnych. W obrębie obszaru wykonywania rzutów karnych nie dopuszcza się nikogo, z wyjątkiem sędziego głównego, dwóch sędziów asystentów oraz zawodnika wykonującego rzut karne.

Pięciu graczy z każdej drużyny będzie wykonywać rzuty karne na przemian, z trzech różnych punktów, wszystkie w odległości 22 metrów od pola punktowego, w następujący sposób:

Pierwszy punkt: Bezpośrednio przed bramką

Drugi punkt: na linii 15 metrów po lewej stronie boiska

Trzeci punkt: na linii 15 metrów po prawej stronie boiska.

Zawodnicy wykonują rzuty karne na przemian. Będzie to trwać dopóki zawodnicy nie wykonają po pięć prób lub dopóki jedna drużyna nie będzie w stanie zrównać się z wynikami drugiej drużyny w obrębie pozostałych do wykonania rzutów karnych. Jako pierwszy rozpocznie zawodnik, którego kapitan wygrał losowanie. Zawodnik ten wykonuje rzut karne z pierwszego punktu. Gdy zawodnik wykona rzut karne, sędzia wywołuje gracza z drużyny przeciwnej do próby z tego samego punktu.

Kolejni dwaj zawodnicy (po jednym z każdej drużyny) wykonają rzuty karne z drugiego punktu. Następni w kolejności zawodnicy wykonują rzuty karne odpowiednio z trzeciego punktu, pierwszego punktu i wreszcie drugiego punktu

Jeśli w każdej drużynie jest taka sama liczba pomyślnych prób, konkurs kontynuuje się na zasadzie "nagłej śmierci", w tej samej kolejności kopnięć jakie były w pierwszych pięciu próbach a 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.

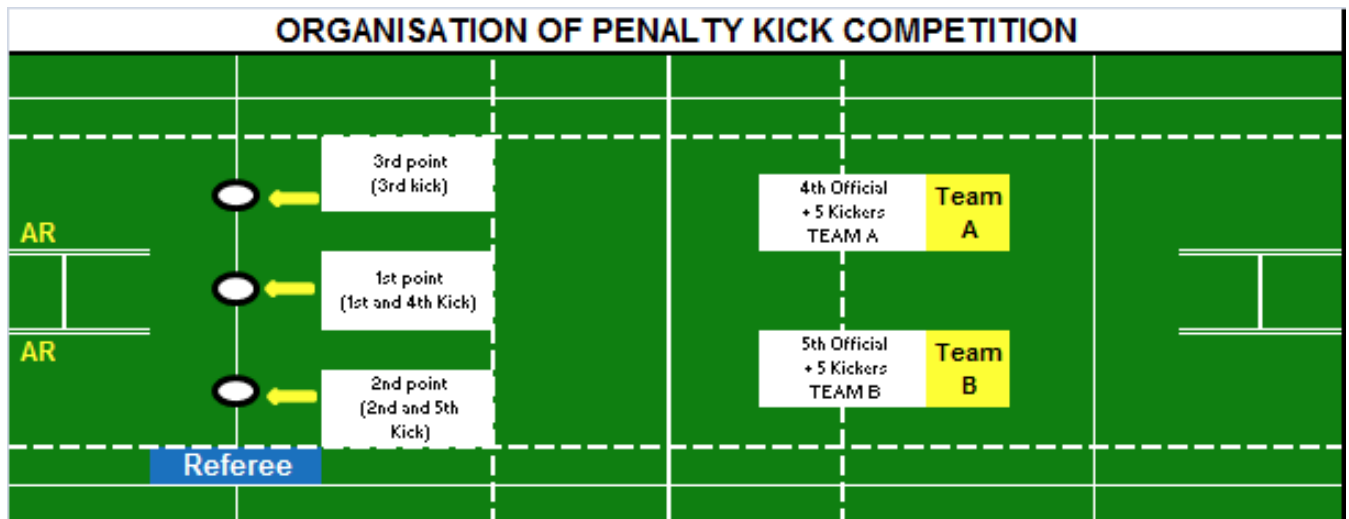
Przez cały czas prób:

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) Jedynie sędzia główny decyduje o poprawności i zaliczeniu próby, może jednocześnie korzystać z pomocy sędziów asystentów

D) Gdy zawodnik zakończy próby, powraca do drużyny stojącej na linii środkowej, obszaru gry, który został wyłączony z obszaru wykonywania rzutów karnych.



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

VII. Zasady finansowania

1. Kluby uczestniczą w rozgrywkach na swój koszt.
2. Koszty organizacji meczów ponosi gospodarz.
3. Koszty pobytu w trakcie rundy finałowej są po stronie uczestników , koszty organizacji meczów są po stronie 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 , Komisarzowi Rozgrywek na daną imprezę/rozgrywki , sędziemu głównemu.
4. 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 3000 (trzy tysiące) zł.
7. W przypadku wycofania się drużyny lub drużyn z rozgrywek w każdej ich fazie, PZR wskaże nowy system zawodów.
8. Drużyna która nie stawiała się na meczu w wyznaczonym terminie i wynik tego meczu zostanie zweryfikowany jako walkower, nie może brać udziału w rundzie finałowej a jej miejsce zastąpi kolejna drużyna z klasyfikacji po rundzie zasadniczej.
9. Oznaczenie przy rozstawieniach meczów oznacza: ZW – zwycięzca, PR – Przegrany.

Zatwierdzono przez Zarząd Polskiego Związku Rugby w dniu 24.08.2018