

### I. Cel zawodów:

Wyłonienie mistrza, wicemistrza i brązowego medalisty w Mistrzostwach Polski Kadetów 2024 r. oraz wyłonienie zdobywcy pucharu II ligi MPK

### II. Poziomy rozgrywek:

1. Centralna Liga Kadetów U16, zwana dalej CLK,
2. II liga Kadetów U16, zwana dalej II Liga.

### III. Uczestnictwo:

1. 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 2023/2024. 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 orzeczenie lekarskie o stanie zdrowia 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).
3. Kierownicy drużyn na 20 minut przed rozpoczęciem zawodów dostarczają sędziemu głównemu orzeczenia lekarskie oraz wypełnione protokoły wraz z aktualną listą zawodników potwierdzonych przez PZR do reprezentowania barw danego klubu 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.
4. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy urodzeni w latach **2008 - 2009**. Dopuszczalny jest udział rocznika **2010**, z zakazem gry w I linii młyna. W jednej drużynie wpisanych do protokołu (lub zgłoszonych do turnieju finałowego) może być **maksymalnie 4** zawodników rocznika **2010 w rozgrywkach CLK oraz maksymalnie 2 w rozgrywkach II ligi**. Zawodnicy rocznika 2010 mogą brać udział w meczach bez limitu czasu przebywania na boisku.
5. Minimalna ilość zawodników umożliwiająca rozpoczęcie meczu to 15 w rozgrywkach CLK oraz 10 w rozgrywkach II Ligi, wśród których 3 zawodników to zawodnicy przygotowani do gry w I linii młyna zarówno w CLK jak i II Lidze.

## Sezon 2023/2024 Mistrzostwa Polski Kadetów U16

6. Jeżeli ilość zawodników zdekompletowana zostanie do mniej niż 12 w rozgrywkach CLK a w rozgrywkach II ligi do niej niż 9 zawodników 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, tylko CLK (żółta kartka) lub definitywnym, CLK i II Liga (czerwona kartka).
7. W protokole zawodów może być wpisanych 23 zawodników, w tym 6 przygotowanych do gry w pierwszej linii młyna w rozgrywkach CLK oraz 18 zawodników, w tym 4 przygotowanych do gry w pierwszej linii młyna w rozgrywkach II ligi.
8. **W protokole meczowym (CLK, II Liga) znajdować może się 3 zawodników, którzy nie posiadają uprawnień do gry w reprezentacji Polski zgodnie z przepisami World Rugby i nie są zawodnikami posiadającymi obywatelstwo jednego z krajów UE.**
9. Zawodnik nie będący „zawodnikiem polskim” w rozumieniu pkt.8 uzyskuje prawo gry w rundzie finałowej CLK po rozegraniu minimum trzech spotkań w fazie zasadniczej. Warunkiem wliczenia meczu do tego limitu jest pojawienie się zawodnika na placu gry.
10. Drużyna ma prawo dokonać 8 zmian w meczu w rozgrywkach CLK oraz Nielimitowanej ilości zmian w II Lidze .
  - 10.1. W rozgrywkach CLK zmiany zawodników I linii młyna mogą być przeprowadzone wyłącznie pomiędzy wskazanymi w protokole meczowym zawodnikami przygotowanymi do gry w I linii młyna.
  - 10.2. Aby dokonać 8 zmian w rozgrywkach CLK z boiska muszą zejść zawodnicy grający na pozycjach 1,2 i 3 a na ich miejsce mogą wejść tylko zawodnicy wskazani w protokole zawodów pod nr 16, 17 i 18 lub inni wskazani zawodnicy w tym również przebywający na boisku zgodnie z regulacjami 3.10, 3.11 i 3.12 przepisów gry.
  - 10.3. W rozgrywkach CLK, w przypadku gdy zawodnik wyznaczony w protokole meczowym do gry w pierwszej linii młyna przebywa na boisku grając nie na innej pozycji niż pierwsza linii młyna i odniesie kontuzję to limit zmian zostaje zmniejszony z powodu braku możliwości przeprowadzenia trzech zmian w pierwszej linii młyna czego wymaga zapis w punkcie 10.2.
  - 10.4. W Rozgrywkach CLK dokonanie podczas meczu nieprawidłowej zmiany jest tożsame z grą w tym meczu nieuprawnionego zawodnika.
  - 10.5. W rozgrywkach CLK sędzia główny podczas wypełniania po meczu protokołu meczowego ma obowiązek przeprowadzić weryfikację zgodności z przepisami przeprowadzonych podczas meczu zmian. W przypadku stwierdzenia takiej nieprawidłowości jest on zobowiązany do zawiadomienia w formie pisemnej KGiD PZR.
  - 10.6. W przypadku, gdy zespół nie jest przygotowany do zastosowania zmian opisanych pkt. 10.2 , limit zmian w meczu dla tego zespołu wynosi 7.
  - 10.7. Za stosowanie przepisu pkt. 10 wraz z podpunktami 10.1, 10.2, 10.3 odpowiedzialny jest sztab szkoleniowy właściwej drużyny. W przypadku niezastosowania opisanej regulacji wynik meczu zostanie zweryfikowany przez KGiD.
11. Zawodnik ma prawo do zmiany barw klubowych zgodnie z Przepisami Polskiego Związku Rugby.

**IV. 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 U16.
3. Sprawy dyscyplinarne rozpatrywane będą przez Komisję Gier i Dyscypliny PZR.
4. Gospodarz zobowiązany jest do powiadomienia mailowo o wyniku meczu CLK i II Ligi, Komisarza Rozgrywek w dniu meczu, poprzez przesłanie czytelnego skanu protokołu do Komisarza pod rygorem kary finansowej w wysokości 500 (pięćset) zł.
5. Mecze CLK i II Ligi mają być rozgrywane według podanego kalendarza. Zmiana terminu tylko za pisemną zgodą, wszystkich startujących klubów w danym meczu, dostarczoną do Komisarza Rozgrywek, 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, turnieju, zawierał się w przedziale pomiędzy godziną 6.00 a 22.00 w dniu meczu, turnieju, 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 uwzględni możliwości logistyczne drużyny gości. Drużyny mogą między sobą ustalić odstępstwo od tej regulacji potwierdzając ten fakt u komisarza rozgrywek.

**V. System zawodów:**

1. Polski Związek Rugby prowadzi rozgrywki w Centralnej Lidze Kadetów U18 R15
2. Rozgrywki odbywają się systemem jesień/wiosna. Trwają od października 2023 do końca czerwca 2024 wg właściwego harmonogramu i rozstawieniu wg tabeli Bergera z klasyfikacji z sezonu 2022/2023.
3. Rozgrywki będą realizowane jako Liga Centralna, każdy z każdym, bez spotkań rewanżowych, baraży do półfinałów oraz turnieju finałowego. Czas trwania meczu 2x30 minut.
4. Formuła rozgrywek zależna będzie od ilości zgłoszonych drużyn.
5. Drużyny które po rundzie zasadniczej zajmą miejsca 1 i 2 miejsce awansują do turnieju finałowego
6. Drużyny które zajęły miejsca 3,4,5 i 6 po sezonie zasadniczym, rozegrają spotkania barażowe o awans do półfinałów.
7. System meczów barażowych drużyny z miejsc 3 i 6 – I para barażowa , drużyny z miejsc 4-5 II para barażowa
8. Spotkania barażowe odbywają się na obiektach drużyn które zajęły wyższe miejsce w sezonie regularnym. Odstępstwo od tej reguły za pisemną zgodą klubów oraz komisarza rozgrywek.
9. Pary półfinałowe turnieju finałowego: Drużyna z 1 miejsca po sezonie regularnym ze zwycięzcą II pary barażowej. Drużyna z 2 miejsca po sezonie regularnym ze zwycięzcą I pary barażowej.
10. Prawo organizacji turnieju finałowego ma drużyna sklasyfikowana na 1 miejscu po sezonie zasadniczym, w przypadku braku podjęcia organizacji prawo to przechodzi na kolejną drużynę z jednego miejsca niżej po sezonie zasadniczym.

11. W przypadku uzyskania w czasie trwania zawodów przewagi punktowej przez jedną z drużyn większej niż 65 punktów, wynik spotkania nie może być już podwyższony przez żadną z drużyn, natomiast minuty które zostaną do rozegrania spotkania, zostają dograne bez zmiany rezultatu.
- Np. drużyny uzyskują w 52 minucie spotkania wynik 69 do 3, w tym momencie wynik spotkania zostaje ustalony na 69 do 3. Natomiast 8 minut które zostało do rozegrania do końca spotkania muszą zostać dograne bez zmiany ustalonego już rezultatu a punkty zdobyte w tym czasie nie zostają odnotowane w protokole meczowym.

**II Liga:**

1. Polski Związek Rugby prowadzi rozgrywki w II Lidze Kadetów U16
2. Rozgrywki odbywają się systemem jesień/wiosna. Trwają od października 2023 do końca czerwca 2024 wg właściwego harmonogramu.
3. Rozgrywki odbywają się systemem turniejowym wg właściwego harmonogramu.
4. Czas trwania jednego w turnieju meczu 2 x 15 minut podczas którego na boisku przebywa 10 zawodników jednej drużyny. W formacji młyna musi być 5 zawodników w dwóch liniach w każdej z drużyn. Pierwsza linia składa się z dwóch filarów i młynarza a druga linia z dwóch wspieraczy. Wszystkich pięciu musi pozostać związanych do zakończenia młyna i nie mogą się odwiązywać w celu zagrania piłką. Sankcja: Rzut karny.
5. W przypadku zgłoszenia się nie więcej niż dwóch drużyn mecz 2x25 minut.
6. Istnieje możliwość dołączenia do rozgrywek, wówczas punkty tej drużyny liczone są od momentu dołączenia, drużyny uczestniczące utrzymują swój dorobek punktowy.
7. Kara czasowa (żółta kartka) 5 minut. Zawodnik ukarany karą czasową musi opuścić plac gry a w jego miejsce może wejść zawodnik rezerwowy. Fakt ten musi być potwierdzony przez sędziego zawodów.
8. Pozostałe przepisy gry jak w Rugby 15, wersja dla kadetów.
9. Mecze rozgrywane będą w formie turniejowej potwierdzonej przez Komisarza Rozgrywek
10. Puchar Polski II Ligi MPK U16 zdobędzie drużyna która zostanie sklasyfikowana najwyżej po rozegraniu wszystkich zatwierdzonych turniejów.

**VI. Klasyfikacja:**

1. **Punktacja dla rozgrywek CLK I liga Rugby XV**
  - Za zwycięstwo 4 pkt.
  - Przegrana różnicą 7 punktów bądź mniej 1 punkt defensywny
  - Zwycięstwo 4 przyłożeniami w meczu dodatkowy punkt ofensywny
  - Remis 2 punkty
  - Maksymalna ilość za zwycięstwo w meczu 5 pkt
  - Maksymalna ilość w przypadku porażki 1 pkt.
2. Punktacja dla rozgrywek CLK II liga
  - a. za zwycięstwo 3 punkty
  - b. za remis 2 punkty,
  - c. za porażkę 1 punkt,
  - d. za walkower 0 punktów
3. O końcowej klasyfikacji decydują w kolejności:
  - a. większa liczba zdobytych dużych punktów, następnie
  - b. 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
4. O końcowej klasyfikacji w meczach, których musi być wyłoniony zwycięzca decyduje większa liczba zdobytych punktów.

W przypadku remisu:

  - a. **Dogrywka 2x5 min**

**W przypadku braku rozstrzygnięcia w dogrywce:**

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).

## Sezon 2023/2024 Mistrzostwa Polski Kadetów U16

Każdy kapitan drużyny musi wyznaczyć po 5 graczy spośród 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 karny.

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 karny z pierwszego punktu. Gdy zawodnik wykona rzut karny, 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:

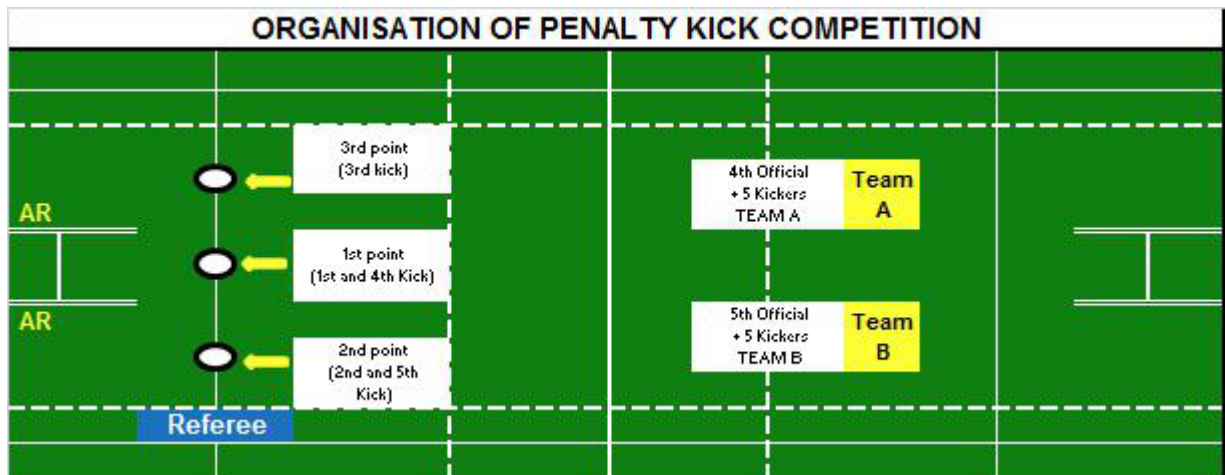
A) Po przekazaniu piłki przez sędziego w punkcie próby, zawodnik wyznaczony do rzutu karnego musi rozpocząć kopnięcie w ciągu jednej minuty. Jeśli próba trwa dłużej, sędzia zadeklaruje, iż została ona oddana jako nie trafna.

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, przy czym może jednocześnie korzystać z pomocy sędziów asystentów.

## Sezon 2023/2024 Mistrzostwa Polski Kadetów U16

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



### VII. Nagrody:

1. puchar oraz 28 złotych medali dla Mistrza Polski Kadetów
2. puchar oraz 28 srebrnych medali dla Wicemistrza Polski Kadetów
3. puchar oraz 28 brązowych medali dla III drużyny Mistrzostw Polski Kadetów
4. puchar dla zwycięzcy II ligi.

### VIII. Zasady finansowania:

1. Polski Związek Rugby współfinansuje udział w rozgrywkach kadetów CLK I liga. Wg określonych zasad:
  - Każda z drużyn otrzymuje dofinansowanie do wyjazdu w kwocie 5 zł brutto za km trasy
  - Odległość liczona jest systemem tam i powrót
  - Maksymalna kwota dofinansowania transportu to 5500 zł brutto
  - Drużyny których podróż przekracza odległość 1100 km w dwie strony otrzymują dodatkowo dopłatę w kwocie 2000 zł brutto na nocleg.
  - Szczegółowy harmonogram dopłat zostanie przesłany do klubów drogą elektroniczną po zatwierdzeniu przez Zarząd PZRugby.
  - W przypadku wycofania się którejs z drużyn w trakcie rozgrywek, bez względu na etap rozegranych zawodów zmuszona ona będzie do zwrotu wypłaconych środków dofinansowania.
  - Spotkania barażowe oraz turniej finałowy są także współfinansowane przez PZRugby

1.

### IX. Różne:

1. Kara czasowa trwa 5 minut w CLK,
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/rozgrywkę, sędziemu głównemu.



4. Trener prowadzący drużynę (wpisany do protokołu turniejowego lub meczowego) musi posiadać ważną licencję trenerską PZR zgodnie z regulaminem licencyjnym.
5. Klub, którego drużyna wycofa się z rozgrywek CLK podlega karze finansowej w wysokości 3000 (trzy tysiące) zł, oraz całym zwrotem kosztów transportu bez względu na etap ukończenia w rozgrywkach.
6. W przypadku wycofania się drużyny lub drużyn z rozgrywek w każdej ich fazie, PZR wskaże nowy system zawodów.
7. 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 bądź spotkaniach barażowych a jej miejsce zastąpi kolejna drużyna z klasyfikacji po rundzie zasadniczej.
8. Oznaczenie przy rozstawieniach meczów oznacza: ZW – zwycięzca, PR – Przegrany.
9. Klasyfikację generalną MPK U16 stanowiąc będą w pierwszej kolejności wyniki rozgrywek CLK, w następnej kolejności wyniki rozgrywek II Ligi.
10. Drużyny wyznaczone na pierwszym miejscu w harmonogramach, będą gospodarzami meczów.
11. Przystąpienie do rozgrywek MPK U16 jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
12. Drużyna, która rozegra mniej niż 50% meczów wynikających z harmonogramu oraz drużyna która nie przystąpi do fazy finałowej lub wycofa się przed jej ukończeniem nie zostanie sklasyfikowana w SSM.
13. Drużyna która nie przystąpi do fazy finałowej lub wycofa się przed jej ukończeniem zostanie sklasyfikowana na ostatniej pozycji klasyfikacji generalnej.

**Zatwierdzono przez Zarząd Polskiego Związku Rugby w dniu 10.09.2023r.**