



# Informatie Nationaal Mini Kampioenschap 2016

## Uitgangspunten Nationaal Mini Kampioenschap

Het Nationaal Mini Kampioenschap wordt gespeeld in 3 rondes. Om deel te nemen aan de eindronde van het Nationaal Mini Kampioenschap (NMK), moet een team zich plaatsen via de voorrondes (kwalificatieronde 1 en 2). Inschrijven voor het NMK is geopend van 29 januari 2016 t/m 8 februari 2016.

De geplaatste 12 teams uit de voorrondes spelen later op een eendaags toernooi om het Nationaal Mini Kampioenschap.

De uitgangspunten voor het Nationaal Mini Kampioenschap zijn als volgt:

- Aan het NMK kunnen alleen mini's deelnemen en gedispenseerde spelers zoals beschreven in het toernooireglement 'dispensatie'.
- Om deel te nemen aan het kampioenschap, moet eerst deelgenomen worden aan de kwalificatierondes.
- Het ingeschreven team is verplicht om de geplande dagen voor voorrondes en het NMK aanwezig te kunnen zijn.
- Een club kan meerdere teams inschrijven voor het NMK, consequentie is ook dat een club met meerdere teams zich voor de finaleronde kan kwalificeren en zelfs de finale kan halen met meerdere teams.
- Bij meerdere teams van één vereniging worden de spelers van één team d.m.v. een stempel op de onderarm gemerkt om te voorkomen dat spelers switchen tussen de teams.
- Er zal op verschillende locaties een kwalificatieronde worden gespeeld.
- Inschrijving voor de kwalificatieronde vindt plaats bij Rugby Nederland.
- Uiterste inleverdatum inschrijving mini-kwalificatieronde: **9 februari 2016**.
- De administratieve organisatie (inschrijving en indeling) ligt bij Rugby Nederland. De concrete uitvoering wordt gedelegeerd aan de diverse clubs.
- Middels de kwalificatierondes plaatsen zich 12 teams voor het NMK.
- De kwalificatierondes worden gehouden op **19 maart 2016 en op 2 april 2016**.
- Het Nationaal Mini Kampioenschap wordt gehouden op **23 april 2016**.

## Wedstrijd- & Toernooireglement

### Algemeen

- ✓ De wedstrijden worden gespeeld volgens de regels van Rugby Nederland, versie LJO 2015 "aangepaste spelregels voor de jeugd".
- ✓ Speelschema's en poule-indelingen worden na inschrijving pas definitief gemaakt, opzet toernooischema (zie bijlage 1).
- ✓ Op de finaledag worden er twee toernooien op twee verschillende locaties gespeeld, de Kampioenspoule voor het National kampioenschap en het Challenge poule kampioenschap.
- ✓ Alle wedstrijden hebben in zowel voorronde- als finaledag altijd een winnaar, bij dit toernooi is een gelijkspel niet mogelijk.
- ✓ Na ronde twee blijven er totaal 12 teams voor de kampioenspoule en 12 teams voor de Challenge poule over, overige teams zijn uitgespeeld.
- ✓ Het vaststellen van het afvallende team zal worden bepaald in volgorde van:
  - 1 Behaald aantal wedstrijdpunten.
  - 2 Try-saldo (try's voor minus try's tegen).
  - 3 Onderling resultaat.
  - 4 Ranking uit eerdere voorronde
  - 5 Loting

## Teams

- ✓ Een team bestaat uit maximaal 18 spelers (12 basisspelers en 6 wissels).
- ✓ Een team levert minimaal één scheidsrechter en één grensrechter. Scheidsrechters dienen ervaring te hebben met het fluiten van miniwedstrijden, het hebben van Rugby Nederland scheidsrechter level 1 of hoger geniet de voorkeur maar is geen verplichting.
- ✓ Een team moet minimaal 12 spelers ingeschreven hebben om deel te nemen aan het NMK.
- ✓ Elke speler moet speelgerechtigd zijn volgens VWW Jeugd 2015-2016.
- ✓ Elk team **moet** een lijst met **maximaal 18** spelers opmaken in E-Rugby (dit is nieuw en nog niet operationeel, meer informatie hierover volgt spoedig).  
Deze lijst moet uitgeprint bij de wedstrijdleiding ingeleverd worden **vóór** het toernooi begint.
- ✓ Geen enkele speler kan bij meer dan 1 team worden ingeschreven.
- ✓ Elke speler krijgt na aanmelding een polsbandje met herkenning van club en team.
- ✓ Als een team vermoedt dat de tegenstander speelt met ongeregistreerde spelers, is het hun plicht dit te melden bij de scheidsrechter vóór de wedstrijd en niet te wachten tot de wedstrijd is afgelopen/verloren. Als een team vermoedt dat er een ongeregistreerde speler tijdens de wedstrijd inkomt, moet dat zo spoedig mogelijk bij de scheidsrechter worden gemeld en niet wachten tot de wedstrijd is afgelopen/verloren.
- ✓ Alleen spelers die geregistreerd staan op de “spelerslijst” mogen spelen. Elk team dat ongeregistreerde spelers laat spelen verliest de wedstrijd met 6 tegen nul try's. Een speler met een gele kaart of rode kaart wordt voor de periode dat de kaart van kracht is gezien als ongeregistreerde speler.
- ✓ Alle veranderingen/aanvullingen aan/op de spelerslijst dienen in overleg met de wedstrijdleiding te worden uitgevoerd.

## Dispensaties

- ✓ Omhoog gedispenseerde Benjamins mogen meespelen op het NMK.
- ✓ Per team mogen er maximaal twee omlaag gedispenseerde Cubs ingeschreven worden.
- ✓ Omhoog gedispenseerde Mini's mogen niet deelnemen aan het NMK.

## Wedstrijdduur

- ✓ De wedstrijdduur is tweemaal 9 minuten met 1 minuut rustpauze (geldt zowel tijdens de voorrondes als het NMK).
- ✓ De wedstrijdduur van de finale is tweemaal 9 minuten met 1 minuut rustpauze.
- ✓ Indien een wedstrijd na de reguliere speeltijd eindigt in een gelijke stand, dan wordt er 2 minuten pauze gehouden en wordt er na het wisselen van speelhelft maximaal met tweemaal met 2 minuten zonder rustpauze verlengd tot de “Golden Try” valt.
- ✓ Indien er in deze periode geen beslissing valt wordt de winnaar bepaald door het nemen van dropkicks op de palen. Uit ieder team moeten er 3 spelers een dropkick op de palen nemen en wint het team dat de meeste kicks raak schiet. Als er na deze ronde nog geen beslissing is gevallen wordt er door de teams steeds 1 speler afgevaardigd die nog niet aan de beurt is geweest. Wanneer er in deze één-op-één beurt de ene speler raak schiet en de ander mist is de winnaar van de wedstrijd direct bepaald.
- ✓ De afstand tussen de palen en waar de dropkick wordt genomen is circa 10 meter.
- ✓ De scheidsrechter bepaalt op welke doelpalen deze dropkicks genomen moeten worden.
- ✓ De scheidsrechter bepaalt d.m.v. een toss welk team mag starten met de dropkicks.

### **Wissels en kaarten**

- ✓ Er mag per wedstrijd onbeperkt worden gewisseld. Er kan alleen gewisseld worden nadat de scheidsrechter daar toestemming voor heeft gegeven.
- ✓ Een speler, welke tijdens een wedstrijd door de scheidsrechter van het veld wordt gezonden met een gele kaart, is voor **de rest** van de wedstrijd uitgesloten. Omdat er bij de miniwedstrijden er geen ongelijke aantallen in het veld mogen staan wordt de speler door een reservespeler vervangen.
- ✓ Een speler, welke tijdens een wedstrijd door de scheidsrechter van het veld wordt gezonden met een rode kaart, is automatisch voor de rest van het toernooi uitgesloten, waarna melding wordt gedaan bij de competitieleider van Rugby Nederland. Omdat er bij de miniwedstrijden er geen ongelijke aantallen in het veld mogen staan wordt de speler door een reservespeler vervangen.

### **Deelnemen aan wedstrijden**

- ✓ Indien bij een wedstrijd een team niet of te laat komt opdagen, wordt de uitslag reglementair bepaald op 6 tegen nul try's in het voordeel van de tegenstander in de betreffende poule.
- ✓ Ieder team dient tijdig op het veld aanwezig te zijn. Indien een team niet op tijd aanwezig is, kan de scheidsrechter beslissen, in overleg met de wedstrijdleiding, in een reglementaire uitslag van 6-0 in het voordeel van het wel aanwezige team.

### **Scheidsrechter en grensrechter**

- ✓ Ieder team dient zorg te dragen voor het leveren van een scheidsrechter met ervaring van het fluiten van miniwedstrijden die tijdens het toernooi ingezet kan worden voor het leiden van wedstrijden. Clubgebonden scheidsrechters leiden geen wedstrijden van hun eigen club. De scheidsrechterindeling wordt gemaakt door de organiserende vereniging die er tevens op toeziet dat de scheidsrechters ervaring hebben met het fluiten van Miniwedstrijden en de spelregels en toernooireglement kennen.
- ✓ Ieder team dient een grensrechter te leveren die bij zijn eigen team de scheidsrechter assisteert; de grensrechter meldt zich voor aanvang van de wedstrijd bij de aangewezen scheidsrechter.
- ✓ Gedurende het toernooi is de thuis spelende vereniging (die als eerste genoemd staat in het wedstrijdschema) verantwoordelijk voor de wedstrijdbal (maat 5). De wedstrijdbal van de bezoekende vereniging dient als reservebal beschikbaar te zijn.
- ✓ Voor de behandeling van een blessure is maximaal 1 minuut toegestaan, behalve als meer tijd nodig is om de geblesseerde speler van het speelgebied te verwijderen. Indien nodig moet de verloren speeltijd moet worden ingehaald aan het eind van de wedstrijd.

### **Tenslotte**

- ✓ Daar waar in dit reglement niet in is voorzien, beslist de wedstrijdleiding.