



ROZDZIAŁ I: Wstęp i Cele Rozgrywek

Wprowadzenie systemu rozgrywek w najmłodszych kategoriach wiekowych bez klasyfikacji i bez wyników meczów daje możliwość ewaluacji zasad rywalizacji, ukierunkowanej wyłącznie na kształtowanie i rozwój umiejętności oraz czerpanie radości z gry. Głównym zadaniem trenerów, animatorów i sędziów w tym okresie jest zachęcanie dzieci do aktywności i nauki podstaw dyscypliny w bezpiecznych, bezstresowych warunkach.

Mając na uwadze powyższe cele, sezon 2026/2027 będzie objęty programem pilotażowym, będącym kontynuacją dotychczasowych ustaleń, jednak z wprowadzeniem systematycznej ewaluacji w zakresie prowadzenia gry. Wprowadzone zmiany mają na celu przede wszystkim poprawienie płynności gry, wyrównanie i zintensyfikowanie udziału w grze wszystkich uczestników meczu, a także realizację trendów ukierunkowanych na optymalizację bezpieczeństwa zawodników i zawodniczek.

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.

Cel prowadzenia rozgrywek w ramach TDiM:

- **Zabawa i upowszechnianie:** Popularyzacja gry w rugby wśród dzieci i młodzieży poprzez zabawę z elementami rywalizacji sportowej.
- **Edukacja i rozwój:** Nauka podstawowych zasad rzemiosła rugby oraz doskonalenie techniki indywidualnej i zespołowej.
- **Dla grupy wiekowej młodzika (U14):** Wprowadzenie do rywalizacji sportowej poprzez kontrolowany i bezpieczny udział w zawodach sportowych.

ROZDZIAŁ II: Ustalenia Generalne

Rozgrywki objęte punktacją XXXII edycji Ogólnopolskich Rozgrywek Dzieci i Młodzieży w sezonie 2026/2027 odbywać się będą w systemie turniejów regionalnych (kwalifikacyjnych) oraz ogólnopolskiego turnieju finałowego. Klasyfikacja oraz punktacja generalna będą obejmować jedynie rywalizację w kategorii wiekowej młodzik (U14).



1. Roczники i Kategorie Wiekowe (Sezon 2026/2027)

- **Młodzicy (U14):** chłopcy i dziewczęta urodzeni w latach 2013–2014 oraz dziewczęta z rocznika 2012
- **Żacy (U12):** chłopcy i dziewczęta urodzeni w latach 2015.
- **Mini Żacy (U10):** chłopcy i dziewczęta urodzeni w latach 2016–2017.
- **Mikrusy (U8):** chłopcy i dziewczęta urodzeni w latach 2018–2019.
- **Mini-Rugby (U6):** dzieci urodzone w roku 2020 i młodsze.

Uwaga!

Od sezonu 2027/2028 planowana jest realizacja rozgrywek we wszystkich kategoriach z udziałem dwóch roczników. Oznacza to, że w kat. żak udział będą brali zawodnicy i zawodniczki urodzeni w latach 2016-2017. W pozostałych niższych kategoriach nastąpi wtedy przejście dwóch roczników do kategorii wyższej.

Ostateczna decyzja zostanie podjęta jako rezultat obserwacji i konsultacji w trakcie bieżącego sezonu.

2. Rejestracja i Harmonogram Turniejów Regionalnych

Wszystkie turnieje regionalne, których wyniki mają być uwzględnione w klasyfikacji współzawodnictwa dzieci i młodzieży (kategoria młodzik), muszą być zgłoszone przez kluby-gospodarzy. Zgłoszenia należy wysłać drogą mailową na wszystkie poniższe adresy:

- poczta@polskie.rugby
- rugbus@op.pl
- michal.pietryk@wp.pl

Zgłoszenia należy dokonać najwcześniej jak to możliwe, aby umożliwić pozostałym klubom odpowiednie przygotowanie logistyczne i sportowe, jednak nie później niż na 14 dni przed planowanym terminem turnieju.

Mimo zachowania swojego regionalnego charakteru, turnieje mają charakter otwarty, co oznacza, że mogą w nich uczestniczyć drużyny z całego kraju. Wykaz wszystkich turniejów znajduje się na oficjalnej stronie PZR w zakładce dzieci (Turnieje Dzieci i Młodzieży). Wykaz ten będzie na bieżąco uaktualniany na podstawie informacji od klubów-organizatorów, które muszą zawierać pełne szczegóły organizacyjne turnieju, w szczególności: miejsce rozgrywek, sposób kierowania zgłoszeń oraz godzinę rozpoczęcia publikowaną na oficjalnej stronie PZR.

3. Obowiązki Sprawozdawcze i Kary Regulaminowe

Organizatorzy turniejów regionalnych mają bezwzględny obowiązek przesłać oficjalny komunikat końcowy oraz protokół zawodów do PZR w terminie do 7 dni od dnia zakończenia turnieju. W przypadku turnieju finałowego wyniki muszą być podane delegatowi PZR natychmiast po zakończeniu rozgrywek.



Niespełnienie tego wymogu w wyznaczonym terminie będzie skutkowało brakiem zaliczenia danego turnieju do punktacji generalnej.

4. Ograniczenia Kadrowe i Wymogi Bezpieczeństwa

- **Zakaz gry w wyższych kategoriach:** W rozgrywkach TDiM obowiązuje bezwzględny zakaz gry roczników młodszych w wyższych kategoriach wiekowych (dotyczy to zwłaszcza kategorii młodzik, żak oraz mini żak).
- **Zakaz aluminiowych wkrętów:** W kategoriach żaków, mini żaków oraz mikrusów obowiązuje całkowity i bezwzględny zakaz gry w butach z metalowymi lub aluminiowymi wkrętami. Dopuszczalne jest wyłącznie obuwie z plastikowymi korkami (lanki) lub obuwie sportowe typu halówki/turfy.

5. Dokumentacja i Weryfikacja Zawodników

W kategoriach mikrus, mini-rugby, mini-żak oraz żak licencje PZR nie są wymagane. W kategorii młodzik licencje PZR są obowiązkowe. Przed rozpoczęciem każdego turnieju opiekun/trener ekipy ma obowiązek złożyć na ręce Sędziego Głównego turnieju następujące dokumenty:

- **1. Oficjalną listę uczestników na formularzu PZR:** Lista musi zawierać imiona, nazwiska i daty urodzenia zawodników. W rubryce "Nazwa drużyny" należy wyraźnie zaznaczyć właściwą kategorię wiekową (np. ŻAK, MINI ŻAK, MŁODZIK).
- **2. Do wglądu dokumenty tożsamości:** Legitymacje szkolne, paszporty lub inne dokumenty tożsamości ze zdjęciem, potwierdzające datę urodzenia zawodnika.
- **3. Aktualne orzeczenie lekarskie o stanie zdrowia:** Zaświadczenie wydane zgodnie z obowiązującymi przepisami (Rozporządzenie Ministra Zdrowia z dnia 27 lutego 2019 r. w sprawie kwalifikacji lekarzy uprawnionych do wydawania zawodnikom orzeczeń lekarskich o stanie zdrowia oraz zakresu i częstotliwości wymaganych badań lekarskich, Dz. U. 2019 poz. 395).

Wszelkie decyzje związane z dopuszczeniem lub wykluczeniem zawodników bądź drużyn z udziału w imprezie podejmuje Sędzia Główny lub Pełnomocnik PZR wyznaczony na te zawody. Osoby te są również upoważnione do podejmowania wszelkich decyzji związanych z przebiegiem i organizacją zawodów.

6. Warunki Finansowe i Organizacyjne

Udział w imprezach odbywa się na koszt uczestników (dojazd, zakwaterowanie, wyżywienie). Gospodarz turnieju pokrywa wszelkie koszty organizacyjne na miejscu, w tym: obsadę sędziowską, nagrody/medale, napoje dla uczestników oraz profesjonalne zabezpieczenie medyczne. W przypadku turnieju finałowego PZR pokrywa koszty sędziowskie oraz funduje nagrody za pierwsze trzy miejsca w klasyfikacji generalnej kategorii młodzik.



Okres trwania pojedynczego turnieju regionalnego wynosi maksymalnie 2 dni.

7. Rozstawienie i Warunki Zaliczenia Turniejów

Rozstawienie drużyn na pierwszym turnieju regionalnym w kategorii młodzik odbywa się na podstawie rankingu z poprzedniego sezonu. Na każdym kolejnym turnieju rozstawienie opiera się na aktualnym rankingu publikowanym na oficjalnej stronie polskie.rugby. Drugie drużyny z tego samego klubu mogą być dołosowane lub dokooptowane do przeciwnych grup, aby uniknąć meczów wewnętrznych w fazie grupowej. Rozstawienie w turnieju finałowym następuje ściśle według aktualnego rankingu końcowego sezonu zasadniczego. Rozstawienie w pozostałych (dziecięcych) kategoriach wiekowych odbywa się na podstawie losowania lub w inny sposób zaproponowany przez gospodarza turnieju.

Aby dany turniej regionalny został zaliczony do punktacji generalnej w kategorii młodzik, muszą zostać spełnione łącznie następujące warunki:

- **Minimum kadrowe młodzika:** Turniej w kategorii młodzik musi odbyć się z udziałem minimum trzech drużyn z trzech różnych klubów. Niespełnienie tego wymogu będzie skutkowało brakiem zaliczenia turnieju do klasyfikacji generalnej RTDiM.

Turniej rozgrywany w kategorii młodzika w odmianie Rugby 7 będzie zaliczany do oddzielnej klasyfikacji młodzika Rugby 7 i nie podlega pod klasyfikację generalną RTDiM w kategorii młodzik (odmiana 13-osobowa). Dla drużyn kategorii Młodzik Rugby 7 nie organizuje się turnieju finałowego.

8. Organizacja Placu Gry i Kultura Kibicowania

- **Bezpieczna odległość boiska:** Plac gry dla dzieci musi być oddzielony pasem bezpieczeństwa o szerokości minimum 5 metrów od linii boiska głównego oraz od strefy dla kibiców. Osoby trzecie (rodzice, kibice, goście) mają bezwzględny obowiązek przebywać poza wyznaczoną linią lub na trybunach.
- **Dyscyplina w strefie technicznej:** Na boisku oraz w wyznaczonej strefie zmian/technicznej mogą przebywać wyłącznie zawodnicy i ich trener (maksymalnie jeden trener na grającą grupę).
- **Piłki meczowe:** Gospodarz turnieju musi zapewnić co najmniej jedną sprawną piłkę o odpowiednim rozmiarze na każdy plac gry.
- **Nagłośnienie:** Organizator turnieju finałowego ma bezwzględny obowiązek zapewnienia sprawnego nagłośnienia w celu sprawnego organizowania i informowania uczestników.
- **Termin graniczny:** Ostatni turniej regionalny klasyfikowany do punktacji generalnej oraz decydujący o kwalifikacji do turnieju finałowego musi odbyć się najpóźniej na 14 dni przed terminem turnieju finałowego.
- **Brak wyników w kategoriach dziecięcych:** Mecze w kategoriach mikrus, mini żak oraz żak są meczami szkoleniowo-towarzyskimi. Sędzia kończy je bez wyłaniania zwycięzcy i bez podawania wyniku końcowego. Wyniki te nie są rejestrowane ani wpisywane do protokołów turniejowych.



Interpretacja regulaminu: Prawo interpretacji niniejszego Regulaminu przysługuje wyłącznie: Pełnomocnikowi PZR, Komisarzowi Rozgrywek na daną imprezę, Sędziemu Głównemu turnieju, Komisji Gier i Dyscypliny PZR oraz Zarządowi PZR.

ROZDZIAŁ III: Klasyfikacja i Punktacja (Kategoria Młodzik)

1. Punktacja Meczowa w Turniejach Regionalnych

W fazie grupowej turniejów regionalnych za poszczególne mecze przyznaje się punkty według następującego klucza:

- **Zwycięstwo:** 3 punkty
- **Remis:** 2 punkty
- **Porażka rozegrana:** 1 punkt
- **Walkower:** 0 punktów

W rozgrywkach nie przyznaje się punktów bonusowych.

2. Kryteria Klasyfikacji w Turnieju (Faza Grupowa)

O końcowej klasyfikacji w tabelach grupowych turnieju regionalnego decyduje w kolejności:

- Większa liczba zdobytych dużych punktów turniejowych.
- Wyniki bezpośrednich spotkań między zainteresowanymi drużynami (w przypadku remisu trzech lub więcej zespołów sporządza się tzw. małą tabelę z wynikami wyłącznie zainteresowanych drużyn).
- Większa liczba zdobytych przyłożeń.
- Korzystniejsza różnica małych punktów.
- Mniejsza liczba wykluczeń (kartek) otrzymanych przez zawodników danej drużyny w całym turnieju.
- Wyższe miejsce zajęte przez klub w klasyfikacji generalnej RTDiM w poprzednim sezonie (2025/2026).
- W przypadku całkowitego braku rozstrzygnięcia, zespoły są klasyfikowane ex aequo (w przypadku konieczności wyłonienia zespołu do dalszej fazy grupowej decyduje losowanie).

3. Rozstrzyganie Remisów w Fazie Pucharowej (Mecze o Miejsca)

W meczach fazy pucharowej turnieju, w których konieczne jest wyłonienie zwycięzcy (np. półfinały, mecze o konkretne miejsca), w przypadku remisu po regulaminowym czasie gry nie zarządza się dogrywki. O awansie decyduje konkurs rzutów karnych:

- **Miejsce wykonywania:** Rzuty karne wykonywane są z linii 22 metrów, z punktu zlokalizowanego na wprost bramki do rugby.



- **Liczba prób:** Każdy zespół wykonuje na przemian po 3 próby. Wykonawcami muszą być różni zawodnicy wyznaczeni spośród grających w meczu.
- **Rozstrzygnięcie:** Zwycięża zespół, który zdobędzie więcej trafień. W przypadku remisu po 3 seriach, konkurs trwa nadal w systemie 'nagłej śmierci' (do pierwszego błędu/różnicy trafień przy tej samej liczbie strzałów).

4. Klasyfikacja Generalna Sezonu RTDiM

Do punktacji generalnej (łącznie) sezonu wliczane są punkty uzyskane przez dany klub w kategorii wiekowej młodzik z maksymalnie czterech najwyżej punktowanych turniejów regionalnych (w tym z turnieju finałowego, który jest traktowany jako jeden z turniejów i obowiązkowo wliczany do klasyfikacji końcowej).

Kluby, które wystawią dodatkowe drużyny w kategorii młodzik (np. druga drużyna klubu), uzyskują jednorazowo dodatkowe 4 punkty w klasyfikacji generalnej za każdą kolejną zgłoszoną i grającą drużynę.

W przypadku równej liczby punktów zdobytych przez dwa lub więcej klubów w klasyfikacji generalnej końcowej, o kolejności miejsc decydują kolejno:

- Start klubu w większej łącznej liczbie turniejów regionalnych w sezonie.
- Start klubu w większej liczbie kategorii wiekowych w trakcie całego sezonu.
- Wyższe miejsce zajęte przez dany klub w klasyfikacji generalnej RTDiM w poprzednim sezonie (2025/2026).
- W przypadku braku rozstrzygnięcia, kluby zostaną sklasyfikowane ex aequo.

5. Punktacja za Miejsca w Turniejach

W każdym turnieju regionalnym w kategorii młodzik (w tym młodzik Rugby 7) kluby otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej według następującego schematu, licząc od końca tabeli:

- **Ostatnie miejsce w turnieju:** 2 punkty
- **Przedostatnie miejsce w turnieju:** 4 punkty
- **Każde kolejne (wyższe) miejsce:** o 4 punkty więcej niż miejsce bezpośrednio niższe (np. trzecie od końca – 8 pkt, czwarte od końca – 12 pkt, itd.).
- **Zwycięzca turnieju regionalnego otrzymuje:** dodatkowo 3 punkty.
- **Dodatkowa drużyna klubu:** Każda kolejna drużyna wystawiona przez ten sam klub w danym turnieju w tej samej kategorii wiekowej dostaje dodatkowo 4 punkty do dorobku punktowego klubu.

W Turnieju Finałowym obowiązuje podwyższony taryfikator punktowy w celu podkreślenia rangi zawodów finałowych:

- **Ostatnie miejsce w finale:** 2 punkty



- **Przedostatnie miejsce w finale:** 4 punkty
- **Każde kolejne (wyższe) miejsce:** o 5 punktów więcej niż miejsce bezpośrednio niższe (np. trzecie od końca – 9 pkt, czwarte od końca – 14 pkt, itd.).
- **Zwycięzca Turnieju Finałowego otrzymuje:** dodatkowo 6 punktów.

ROZDZIAŁ IV: Szczegółowe Przepisy Gry – Kategoria Młodzik (U14)

Wymiary boiska do gry są zgodne z oficjalnymi Przepisami Gry w Rugby World Rugby dla tej kategorii wiekowej.

Liczba zawodników i wyrównanie szans: W zawodach w klasycznej odmianie młodzika na boisku występuje 13 zawodników (lub 7 zawodników w odmianie Rugby 7). W kadrze meczowej zgłoszonej do turnieju może znajdować się nie mniej niż 13 i nie więcej niż 15 zawodników. Każda drużyna jest bezwzględnie zobowiązana do dostosowania liczby swoich zawodników na boisku do liczby zawodników drużyny przeciwnej. Przykładowo: jeśli drużyna A dysponuje tylko 13 zdolnymi do gry zawodnikami, to drużyna B ma obowiązek wystawić do gry również dokładnie 13 zawodników.

Zmiany zawodników: W trakcie meczu obowiązuje limit do 8 zmian zawodników, chyba że szczegółowy regulamin Międzywojewódzkich Mistrzostw Młodzików (MMM) stanowi inaczej w danym turnieju.

Czas gry: Czas gry wynosi maksymalnie 2 x 12 minut. Łączny czas gry jednego zawodnika w trakcie całego turnieju nie może przekroczyć 96 minut, chyba że regulamin MMM dopuszcza inne limity czasowe.

W kategorii młodzika obowiązują oficjalne przepisy gry właściwe dla kategorii kadetów i juniorów, z następującymi kluczowymi wyjątkami:

- **Młyny bez pchania:** Młyny dyktowane są rozgrywane bez pchania. Obowiązkowy jest regulaminowy wrzut łącznika oraz aktywne zagarnięcie (zagrzebanie) piłki stopą przez młynarza lub zawodników pierwszej linii. Istnieje możliwość przegrania młyna w przypadku wykonania nieprawidłowego wrzutu lub w sytuacji, gdy piłkę prawidłowo zagarnie (zagrzebie) młynarz drużyny przeciwnej.
- **Auty bez podnoszenia:** Zgodnie z zaleceniami i wytycznymi bezpieczeństwa World Rugby, w aucie obowiązuje bezwzględny zakaz podnoszenia zawodników wyskakujących do piłki.
- **Gra nogą:** Dozwolona jest gra nogą (kopanie) na całym obszarze boiska.
- **Kary dyscyplinarne (Żółta kartka):** Ukarany zawodnik opuszcza boisko na okres 3 minut kary (czasowe wykluczenie).

System Rozgrywek Turnieju Finałowego Młodzików

W turnieju finałowym uczestniczy 8 najlepszych zespołów sezonu zasadniczego. Rozgrywki prowadzone są systemem pucharowym ze szczegółowym wyłonieniem wszystkich miejsc (od 1 do 8) według następującego schematu sportowego:



1. Runda Wstępna (Ćwierćfinały): Mecz 1 (M1): Miejsce 1 v Miejsce 8

Mecz 2 (M2): Miejsce 2 v Miejsce 7

Mecz 3 (M3): Miejsce 3 v Miejsce 6

Mecz 4 (M4): Miejsce 4 v Miejsce 5

2. Grupa Trophy (Miejsca 5–8): Mecz 5 (M5): Przegrany M2 v Przegrany M3

Mecz 6 (M6): Przegrany M1 v Przegrany M4

Mecz o 7. miejsce: Przegrany M5 v Przegrany M6

Mecz o 5. miejsce (Finał Trophy): Zwycięzca M5 v Zwycięzca M6

3. Grupa Mistrzowska (Miejsca 1–4): Mecz 7 (M7): Zwycięzca M1 v Zwycięzca M4 (Półfinał 1)

Mecz 8 (M8): Zwycięzca M2 v Zwycięzca M3 (Półfinał 2)

Mecz o 3. miejsce: Przegrany M7 v Przegrany M8

Mecz o 1. miejsce (Finał Główny): Zwycięzca M7 v Zwycięzca M8

Uwaga: Legenda oznaczeń skrótów: ZW – Zwycięzca danego meczu, PR – Przegrany danego meczu.

ROZDZIAŁ V: Szczegółowe Przepisy Gry – Kategorie Dziecięce

Poniższe tabele przedstawiają szczegółowe i ujednolicone przepisy gry dla dziecięcych kategorii wiekowych (U12, U10, U8, U6). Wszystkie mecze w tych kategoriach mają charakter szkoleniowo-zabawowy i są rozgrywane bez prowadzenia klasyfikacji końcowej.

Przepisy wspólne: podanie do przodu (po błędzie rzut wolny lub młyn), linia spalonego – jak w przepisach gry w rugby

Tabela 1. Przepisy Gry dla Kategorii Żak (U12, roczniki 2015)

Zakres przepisu	Opis i zasady gry	Wytyczne dla sędziego / Zakazy
Czas gry	maksymalnie 2 x 7 minut w turnieju nie dłużej niż 80 minut	kluby mogą ustalić inny czas gry jednak nie dłuższy niż maksymalny
Liczba zawodników i zmiany	10 vs 10 lub 8 vs 8 zmiany "hokejowe"	Ustalenia w tym zakresie podejmują trenerzy obu drużyn bezpośrednio przed rozpoczęciem meczu.



Zawodnik z piłką	Obowiązuje całkowity zakaz wejścia frontalnego. Dozwolona jest obrona ręką poniżej linii barków jedynie jako element obrony przed indywidualnym działaniem defensywnym. Zawodnicy powinni dążyć do szukania luk (interwałów) pomiędzy obrońcami.	Sędzia zwraca szczególną uwagę na poprawność obrony ręką (płaska dłoń, nie odpychanie szyi/twarzy, brak wyprostowanego w stawie łokciowym ramienia i przedramienia) oraz na niebezpieczne wejścia frontalne klinczem.
Szarżujący	Szarża musi być wykonana poniżej linii bioder (złapanie za nogi i sprowadzenie na ziemię). Istnieje możliwość odebrania piłki zawodnikowi stojącemu.	BEZWZGLĘDNY ZAKAZ: szarpania za koszulkę (tzw. 'wiatraki'), szarżowania powyżej linii bioder oraz podwójnej szarży. Szczególna uwaga na wysoką i podwójną szarżę.
Gra na ziemi (Atak)	Po sprowadzeniu na ziemię, zawodnik musi natychmiast odłożyć piłkę w swoim kierunku lub podać do partnera z drużyny. Jeśli atakujący nie podaje piłki z ziemi, drużyna ma maksymalnie 2 sekundy na sformowanie rucka.	Jeżeli drużyna nie sformuje rucka w ciągu 3 sekund, sędzia dyktuje rzut karny dla rywali. Łącznik (zawodnik na pozycji nr 9) po dobiegnięciu może piłkę podać lub sam zaatakować wolną przestrzeń.
Gra na ziemi (Obrona)	Cała linia obrony musi wycofać się za linię 'ostatnich nóg' (linia spalonego). Walka w rucku 1 vs 1.	Jeżeli po komendzie 'trzy' w rucku nie ma zawodnika wspierającego gotowego do zajęcia pozycji, sędzia dyktuje rzut karny dla drużyny atakującej. 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.
Maul	Po stworzeniu „maula” piłka musi wyjść w tempie na "3".	Sędzia liczy głośno. Jeżeli nie zostanie wykonane podanie rzut wolny dla drużyny przeciwnej
Rzut karny	Wykonanie: zawodnik dotyka nogą leżącej piłki lub opuszcza ją na stopę z rąk (piłka musi być w powietrzu). Obrona musi wycofać się na odległość minimum 2 metrów od sędziego. Każde przewinienie gwizdże się najbliżej 5 m od autu.	Przewinienia: wysoka szarża, podwajanie szarży, walka w rucku, spalony. Nagminne przewinienia: przeniesienie karnego o 5 m w przód, 1 minuta kary (czasowa



		zmiana zawodnika). Sędzia ma prawo zarządzić zmianę przy niebezpiecznej grze.
Stałe fragmenty (Aut)	W miejsce autu dyktowany jest rzut karny w odległości 5 metrów od linii autu.	Uproszczenie mające na celu zachowanie płynności i tempa gry.
Stałe fragmenty (Młyn)	W sezonie 2026/2027 rozgrywanie tego stałego fragmentu gry należy traktować jako pilotażowy, podlegający ocenie po zakończeniu rozgrywek. Trenerzy decydują o tym czy w trakcie meczu będzie rozgrywany ten fragment gry. W przypadku decyzji jednego z trenerów o braku młynów, młyny nie będą rozgrywane. Zestawienie: 3 vs 3, plus łącznicy (nr 9). Tylko związanie bez pchania. Łącznik obrony nie może przechodzić za środek młyna i atakować łącznika wrzucającego. Łącznik wrzuca piłkę i może podjąć grę po jej wyjściu z nóg. Linia spalonego: 3 metry.	W przypadku rozgrywania młynów sędzia wydaje głośne komendy: '1, 2, 3' (formowanie młyna) oraz '9' (wrzut łącznika). Jedynek, dwójka i trójka tworzą młyn, łącznik wrzuca piłkę.
Stałe fragmenty (Rozpoczęcie)	Rozpoczęcie ze środka boiska wykonuje drużyna, która zdobyła punkty, poprzez kopnięcie z dropa (drop-goal) na odległość minimum 5 metrów.	Sędzia kontroluje odległość oraz prawidłowość kopnięcia.
Gra nogą	Dozwolona na całym boisku. Bezpośredni kop w aut – aut z miejsca kopu na całym boisku. Celowe przekopanie boiska wzdłuż – rzut wolny z miejsca kopu.	Kopanie ma służyć taktyce, a nie pozbywaniu się piłki bez celu.
Wymiary boiska	Szerokość: 30–35 metrów, Długość: 55–65 metrów.	Boisko dopasowane do parametrów fizycznych dzieci w wieku do 12 lat.
Zdobywanie punktów	Tylko przyłożenia	Tylko potwierdzenie prawidłowości zdobycia punktów

Tabela 2. Przepisy Gry dla Kategorii Mini Żak (U10, roczniki 2016–2017)

Zakres przepisu	Opis i zasady gry	Wytyczne dla sędziego / Zakazy
-----------------	-------------------	--------------------------------



Czas gry	2 x 5 minut (maksimum 2 x 7), w turnieju nie dłużej niż 50 minut	kluby mogą ustalić inny czas gry jednak nie dłuższy niż maksymalny
Liczba zawodników i zmiany	7 vs 7 na boisku, zmiany "hokejowe"	Dopuszcza się elastyczne dopasowanie składów w przypadku braków kadrowych u rywala.
Zawodnik z piłką	Obowiązuje całkowity zakaz wejścia frontalnego. Dozwolona jest obrona ręką poniżej linii barków jedynie jako element obrony przed indywidualnym działaniem defensywnym. Zawodnicy powinni dążyć do szukania luk (interwałów) pomiędzy obrońcami.	Sędzia zwraca szczególną uwagę na poprawność obrony ręką (płaska dłoń, nie odpychanie szyi/twarzy, brak wyprostowanego w stawie łokciowym ramienia i przedramienia) oraz na niebezpieczne wejścia frontalne klinczem.
Szarżujący	Szarża poniżej linii bioder (złapanie za nogi i obalenie) lub chwyt za nogi/biodra (sędzia liczy na głos do dwóch: 'raz, dwa' i woła 'podaj' – atakujący musi podać). Możliwość odebrania piłki.	BEZWZGLĘDNY ZAKAZ: szarpania za koszulkę, łapania powyżej pępka, podwójnej szarży, podnoszenia zawodnika z piłką. Sędzia jest wyrozumiały, gdy zawodnik z piłką szuka podania.
Gra na ziemi (Atak)	Zejście na ziemię i odłożenie piłki w kierunku własnego zespołu lub podanie do partnera. Zawodnik na pozycji nr 9 może podać lub sam zaatakować wolną przestrzeń.	Łącznik (nr 9) nie może przeskakiwać nad sformowanym rukiem. Sędzia dba o płynność i przyspiesza grę łącznika, gdy piłka jest gotowa do gry.
Gra na ziemi (Obrona)	Cała linia obrony musi wycofać się za linię 'ostatnich nóg'. Obowiązuje całkowity zakaz jakiegokolwiek formy walki w rucku.	Sędzia zachowuje elastyczność i powstrzymuje się od odgwiszdywania spalonego, jeśli obrońca wraca i nie przeszkadza w grze.
Rzut karny	Wykonanie: zawodnik dotyka nogą piłki leżącej na ziemi lub opuszcza ją na stopę z rąk (musi być w powietrzu). Obrona wycofuje się min. 2 metry od sędziego.	Przewinienia: wysoka szarża, podwajanie szarży, walka w rucku, spalony. Nagminne: przeniesienie o 5 m, 1 minuta kary (obowiązkowa zmiana zawodnika). Gwizdane najbliżej 5 m od autu. Zmiana przy niebezpiecznej grze.



Stałe fragmenty (Aut)	W miejsce autu dyktuje się rzut karny w odległości 5 metrów od linii autu.	Identycznie jak w kategorii Żaka w celu przyspieszenia gry.
Stałe fragmenty (Młyn)	Młyny w tej kategorii wiekowej NIE są rozgrywane. W zamian za młyn sędzia dyktuje rzut wolny/karny minimum 5 metrów od linii autu.	Całkowite wyłączenie młynów z uwagi na bezpieczeństwo kręgosłupa i brak przygotowania fizycznego dzieci.
Stałe fragmenty (Rozpoczęcie)	Rozpoczęcie ze środka boiska wykonuje drużyna, która straciła punkty, poprzez podanie piłki z ziemi lub z rąk.	Standardowe wznowienie gry po przyłożeniu.
Gra nogą	Zakaz gry nogą	Sankcja rzut wolny
Wymiary boiska	Szerokość: 28–30 metrów, Długość: 55–65 metrów.	Dopasowane do wieku zawodników.
Zdobywanie punktów	Tylko przyłożenia	Tylko potwierdzenie prawidłowości zdobycia punktów

Tabela 3. Przepisy Gry dla Kategorii Mikrus (U8, roczniki 2018–2019)

Zakres przepisu	Opis i zasady gry	Wytyczne dla sędziego / Zakazy
Czas gry	Kluby czas gry między sobą	
Liczba zawodników i zmiany	5 vs 5 na boisku, zmiany "hokejowe"	Nacisk na maksymalne zaangażowanie każdego dziecka w grę.
Zawodnik z piłką	Zakaz wejścia frontalnego. Obowiązuje całkowity ZAKAZ używania obrony ręką. Nakaz aktywnego szukania wolnych przestrzeni (interwałów).	Sędzia zwraca szczególną uwagę na zakaz stosowania obrony ręką oraz na unikanie zderzeń.
Szarżujący	Szarża poniżej pępka (złapanie za nogi i sprowadzenie do parteru) lub chwyt za nogi/biodra (sędzia liczy głośno do dwóch: 'raz, dwa' i woła 'podaj' – zawodnik z piłką musi podać w tym czasie).	ZAKAZ: szarpania za koszulkę (wiatraki), szarżowania powyżej pępka, podwójnej szarży.



		Szczególna uwaga na wysokie i niekontrolowane szarże.
Gra na ziemi (Atak)	Zejsście na ziemię (kontrolowane) i odłożenie piłki w kierunku własnego zespołu lub podanie do partnera z drużyny. Zawodnik na pozycji nr 9 podaje piłkę lub sam atakuje przestrzeń.	Sędzia wspiera płynność i pomaga najmłodszemu odnaleźć się na boisku.
Gra na ziemi (Obrona)	Obrona ma bezwzględny zakaz atakowania łącznika (nr 9) oraz zawodnika leżącego na ziemi. Pozycja spalona jest tolerowana, o ile obrońca nie przeszkadza bezpośrednio w grze.	Sędzia zachowuje dużą elastyczność w odgwydzywaniu spalonego w celu stymulowania ciągłości akcji.
Rzut karny	Wykonanie: zawodnik dotyka nogą piłki leżącej na ziemi. Obrona musi wycofać się na odległość minimum 2 metrów od sędziego.	Przewinienia: wysoka szarża, wyrywanie piłki z rąk, podwajanie szarży, walka w rucku, spalony przeszkadzający w grze. Nagminne: przeniesienie o 3 m, 1 minuta kary. Gwizdane najbliżej 5 m od autu. Zmiana przy niebezpiecznej grze.
Stałe fragmenty (Aut)	W miejsce autu dyktowany jest rzut karny w odległości 5 metrów od linii autu.	Uproszczona forma wznowienia dla zachowania płynności.
Stałe fragmenty (Młyn)	Młyny w tej kategorii wiekowej NIE są rozgrywane. W zamian za młyn sędzia dyktuje rzut wolny/karny minimum 5 metrów od linii autu.	Całkowite wyłączenie młynów z uwagi na bezpieczeństwo kręgosłupa i brak przygotowania fizycznego dzieci.
Stałe fragmenty (Rozpoczęcie)	Rozpoczęcie ze środka boiska wykonuje drużyna, która straciła punkty.	Standardowa procedura po stracie punktów.
Gra nogą	Zakaz gry nogą	Sankcja rzut wolny
Ewolucje / Uproszczenia	Gra wyłącznie na chwyt (obrona ma 2 sekundy na reakcję, atakujący 2 sekundy na podanie) lub gra 'w paryżankę' (maksymalnie 2 sekundy na podanie piłki po kontakcie).	Stymulowanie szybkiego podejmowania decyzji i gry zespołowej.
Wymiary boiska	Szerokość: 28–30 metrów, Długość: 50–55 metrów.	Dopasowane do małego boiska szkoleniowego.
Zdobywanie punktów	Tylko przyłożenia	Tylko potwierdzenie prawidłowości zdobycia punktów



Tabela 4. Przepisy Gry dla Kategorii Mini-Rugby (U6, rocznik 2020 i młodszy)

Zakres przepisu	Opis i zasady gry	Wytyczne dla sędziego / Zakazy
Liczba zawodników i zmiany	4 vs 4 na boisku, zmiany "hokejowe"	Czysta forma zabawy ruchowej dla najmłodszych adeptów.
Zawodnik z piłką	Zakaz wejścia frontального. Obowiązuje całkowity ZAKAZ używania obrony ręką. Nakaz aktywnego szukania wolnych przestrzeni (interwałów).	Sędzia zwraca szczególną uwagę na zakaz stosowania obrony ręką oraz na unikanie zderzeń.
Szarżujący	Tylko chwyt oburącz za biodra (sędzia liczy głośno: 'raz, dwa' i krzyczy 'podaj' – zawodnik z piłką musi podać w tym czasie do partnera).	ZAKAZ: szarpania za koszulkę, powalania na ziemię (fizycznej szarży), blokowania i wyrywania piłki z rąk, podwójnej szarży. Każda próba agresywnego atakowania piłki jest od razu karana.
Gra na ziemi (Atak)	Przypadkowe zejście na ziemię – zawodnik musi jak najszybciej odłożyć piłkę w kierunku własnego zespołu lub podać do partnera. Łącznik (nr 9) podaje piłkę lub sam atakuje przestrzeń.	Sędzia stara się animować grę głosem, zachęcając do kontynuacji zamiast częstego używania gwizdka.
Gra na ziemi (Obrona)	Obrona nie może atakować łącznika (nr 9) ani zawodnika leżącego na ziemi. Obowiązuje całkowity ZAKAZ WALKI O PIŁKĘ NA ZIEMI (No contest). Spójność spalonego: elastyczne podejście, gdy obrońca wraca.	ZAKAZ WALKI O PIŁKĘ NA ZIEMI (No contest). Jeśli piłka nie wychodzi lub jest blokowana na ziemi przez obrońcę, sędzia przerywa grę, ustawia zawodników i oddaje piłkę drużynie atakującej.
Rzut karny	Sędzia za każdym razem podaje piłkę do ręki wyznaczonemu zawodnikowi i wydaje głośną komendę 'graj' w momencie, kiedy zawodnik jest w pełni gotowy do podjęcia gry.	Przewinienia: wysoka szarża, podważanie szarży. Celem jest wyłącznie edukacja i nauka zachowań na boisku, a nie restrykcyjne karanie.
Stałe fragmenty (Aut)	W miejsce autu dyktowany jest rzut karny 3 metry od linii autu. Piłka jest podawana bezpośrednio do rąk zawodnika przez sędziego.	Sędzia dba o płynność gry i szybkie wznowienie akcji.



Stałe fragmenty (Młyn)	Młyny w tej kategorii wiekowej NIE występują.	Całkowity brak młynów.
Stałe fragmenty (Rozpoczęcie)	Rozpoczęcie ze środka boiska wykonuje drużyna, która straciła punkty. Piłka jest podawana przez sędziego. Sędzia dba o to, by za każdym razem podawać piłkę innemu zawodnikowi.	Zezwolenie na grę następuje dopiero po upewnieniu się, że zawodnik w pełni kontroluje piłkę i po komendzie 'gramy'.
Gra nogą	Zakaz gry nogą	Sankcja rzut wolny
Ewolucje / Uproszczenia	Gra w paryżankę na dwie sekundy po kontakcie.	Zabawowy charakter wprowadzający do gry zespołowej.
Wymiary boiska	Szerokość: 20 metrów, Długość: 30 metrów.	Bardzo małe, bezpieczne boisko dla dzieci.
Zdobywanie punktów	Tylko przyłożenia	Tylko potwierdzenie prawidłowości zdobycia punktów

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.

Jeżeli zespół zostanie zdekompletowany lub przyjedzie mniejszą liczbą zawodników niż wskazaną w regulacji powyżej dla kategorii dziecięcych (żak i młodsze) Pełnomocnik PZR lub Sędzia główny na dany turniej może podjąć decyzję o dopuszczeniu zespołu do gry, a przeciwnik musi wystawić równą liczbę zawodników

Zatwierdzono przez Zarząd Polskiego Związku Rugby