



## **Cel prowadzenia rozgrywek w ramach TDiM:**

Popularyzacja gry w rugby wśród dzieci i młodzieży poprzez zabawę z elementami rywalizacji sportowej, nauka i doskonalenie gry w rugby. Dla grupy wiekowej młodzik - wprowadzenie do rywalizacji sportowej poprzez udział w zawodach sportowych.

## **I. Ustalenia generalne**

1. Rozgrywki objęte punktacją XXXI edycji Ogólnopolskich Rozgrywek Dzieci i Młodzieży w sezonie 2025/2026 odbywać się będą w systemie rozgrywek turniejów regionalnych (kwalifikacyjnych) oraz turnieju finałowego i będą obejmować jedynie rywalizację w kategorii wiekowej młodzik.

Do turnieju finałowego uzyskają awans 8 (osiem) najwyższej sklasyfikowanych drużyn wg klasyfikacji generalnej. Na łączną punktację składać się będzie maksymalnie 4 (cztery) najwyższej punktowane dla danej drużyny turnieje.

System rozgrywek w turnieju finałowym znajduje się w dalszej części niniejszego regulaminu

W poszczególnych kategoriach wiekowych mogą brać udział zawodnicy i zawodniczki urodzeni w latach:

- młodzicy: chłopcy i dziewczęta roczniki 2012-2013 oraz dziewczęta z rocznika 2011
- żacy: chłopcy i dziewczęta roczniki 2014
- mini żacy: chłopcy i dziewczęta roczniki 2015 – 2016
- mikrusy: chłopcy i dziewczęta roczniki 2017 i młodsi  
- rywalizacja zawodników w kategorii mikrus odbywać się będzie w Formule ustalonej wspólnie przez trenerów (bez kontaktu – rugby tag, rugby touch, ograniczony kontakt, inne formy gier i zabaw z elementami rugby)

2. Kategoria mini żak, rozgrywana będzie wg zasad z ograniczonym kontaktem zgodnie z zasadami zawartymi w dalszej części regulaminu.

3. Kategoria żak rozgrywana będzie wg przepisów, zawartymi w dalszej części regulaminu..

4. Rozgrywki odbywają się w cyklu turniejów regionalnych klasyfikującymi do turnieju finałowego (tylko kategoria młodzik).



4.1. Wszystkie turnieje regionalne, brane pod uwagę w klasyfikacji współzawodnictwa dzieci i młodzieży (kategoria młodzik), muszą być zgłoszone poprzez wysłanie maila na wszystkie poniższe adresy mailowe:

- [poczta@polskie.rugby](mailto:poczta@polskie.rugby);
- [rugbus@op.pl](mailto:rugbus@op.pl);
- [michal.pietryk@wp.pl](mailto:michal.pietryk@wp.pl);

najwcześniej jak to jest możliwe, umożliwiając czas dla reszty Klubów na przygotowanie (logistyczne, sportowe) jednak nie później niż 14 dni przed planowanym turniejem.

Zachowując swój regionalny charakter, stają się „otwartymi”, tzn. uczestniczyć w nich mogą drużyny z całego kraju. Wykaz wszystkich turniejów znajduje się na stronie PZR w zakładce dzieci (turnieje dzieci i młodzieży). Wykaz turniejów będzie na bieżąco uaktualniany na skutek informacji od klubów-organizatorów, które zawierać muszą szczegóły organizacyjne turnieju, zwłaszcza: miejsce, sposób kierowania zgłoszeń, rozpoczęcie, na oficjalnej.

4.2. W rozgrywkach podczas turniejów regionalnych obowiązuje jedna klasyfikacja i jednolita punktacja. Zdobyte w turniejach regionalnych punkty stanowią o klasyfikacji generalnej i uzyskaniu awansu do turnieju finałowego wg. zasad Rozdział. II ust. 1.

5. Organizatorzy mają bezwzględny obowiązek przesłać komunikat do PZR po każdym turnieju w terminie do 7 dni, (oprócz turnieju (ów) finałowego gdzie wyniki muszą być podane natychmiast po zakończeniu turnieju (ów) delegatowi PZR). W innym wypadku, turniej nie będzie wliczony do punktacji generalnej.

6. Obowiązuje zakaz gry roczników młodszych w wyższych kategoriach, (młodzik, żak, mini- żak).

7. Obowiązuje bezwzględny zakaz gry w butach z aluminiowymi wkrętami, w kategorii żaków i mini żaków, mikrusów.

8. W kategoriach mini żak i żak nie obowiązują licencje PZR . W kategorii młodzik obowiązują licencje PZR. Przed każdym turniejem opiekun ekipy ma obowiązek złożyć na ręce Sędziego głównego turnieju:

- listę uczestników na Formularzu PZR, obowiązują wszystkie kategorie. Lista



 LISTA ZAWODNIKÓW / ZAWODNICZEK ZGŁOSZONYCH DO TURNIEJU

NAZWA DRUŻYNY „ZAK” „MINI-ZAK”		Nr Licencji Klubowej			
Miejscę		Data			
Ranga Turnieju					
LP	Nr na koszulce	Imię	Nazwisko	Data Urodzenia	Nr Licencji
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
Funkcja	Imię	Nazwisko	Nr Licencji	Podpis	
TRENER					
KIEROWNIK					
SĘDZIA GŁÓWNY					

Polski Związek Rugby

Strona 1 z 1

zawodników do pobrania. W rubryce NAZWA DRUŻYNY „ZAK” „MINI ZAK” należy zaznaczyć drużynę biorącą udział w turnieju.

- do wglądu legitymacje szkolne lub inny dokument potwierdzający tożsamość oraz datę urodzenia.
  - aktualne orzeczenie lekarskie o stanie zdrowia zawodnika, 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).
9. Wszelkie decyzje związane z dopuszczeniem lub wykluczeniem z udziału w imprezie podejmuje Sędzia główny lub Pełnomocnik PZR na tych zawodach. Osoby te są również upoważnione do wszelkich decyzji związanych z przebiegiem zawodów.
10. Udział w imprezie odbywa się na koszt uczestników.
11. Gospodarz turnieju pokrywa koszty organizacyjne: sędziowie, nagrody, napoje, zabezpieczenie medyczne. W turnieju(ach) finałowym PZR pokrywa koszty sędziowskie oraz nagrody za pierwsze trzy miejsca w klasyfikacji tego turnieju w kategorii młodzik.
12. Okres trwania każdego turnieju - maksimum 2 dni.
13. Rozstawienie na pierwszym turnieju kategorii młodzik wg rankingu z poprzedniego sezonu, rozstawienie na każdym kolejny turnieju z aktualnego rankingu, ze strony [polskie.rugby](http://polskie.rugby). Drugie drużyny z tego samego klubu możliwość dołosowania albo dokooptowanie do przeciwnych grup. Rozstawienie turnieju finałowego według aktualnego rankingu. Rozstawienie w pozostałych kategoriach wiekowych wg losowania bądź w inny sposób zaproponowany przez gospodarza turnieju



14. Aby turniej był zaliczony do punktacji generalnej w kategorii młodzik musi odbyć się w trzech kategoriach wiekowych (mini żak, żak, młodzik), przy następujących założeniach:

- W każdej kategorii muszą zagrać minimum 3 drużyny,
- Turniej w którym nie będzie minimum 3 drużyn w 3 kategoriach wiekowych mini żak, żak, młodzik (ew. młodzik rugby 7) nie będzie zaliczany do klasyfikacji generalnej RTDiM,
- Młodzik zgodnie z przepisami kategorii (13 zawodników na boisku, patrz Roz. IV ust.2),
- kluby które wystawią dodatkowe drużyny w kategorii młodzik z danego klubu uzyskają dodatkowe 4 punkty,
- Turniej rozgrywany w kat. Młodzika w odmianie Rugby 7 będzie zaliczany do oddzielnej klasyfikacji młodzika i nie podlega pod klasyfikację generalną RTDiM w kategorii młodzik,
- Brak turnieju finałowego dla drużyn kat. Młodzik Rugby 7.

15. Boisko oddzielone min 5 metrów od linii boiska do gry dzieci do 15 lat. Osoby trzecie powinny znajdować się za linią wyznaczoną przez organizatora lub też na trybunach.

Na Boisku występują tylko zawodnicy i ich trener, jeden na grupę grającą. Jeżeli w trakcie turnieju na boisku jak i w strefie wyznaczonej dla trenera oraz zawodników znajdą się osoby trzecie (rodzice, kibice) sędzia może ukarać daną drużynę czerwoną kartką. Dwie czerwone kartki tego samego proceduru będą plasowały drużynę na ostatnim miejscu w turnieju bez względu na to jakie miejsce zajmie drużyna. Organizator musi zaopatrzyć adekwatnie jedną piłkę na jeden plac gry. Organizator turnieju finałowego musi zaopatrzyć się w nagłośnienie w celu lepszej organizacji jak i informacji uczestników TDiM

16. Ostatni turniej regionalny, który będzie klasyfikowany do punktacji generalnej oraz kwalifikacji do turnieju finałowego musi odbyć się najpóźniej na **14** dni przed terminem wyznaczonym na organizację turnieju finałowego.

17. Mecze w kategoriach mikrus, mini-żak oraz żak sędzia kończy bez rozstrzygnięcia, nie podaje tych wyników i nie zapisuje ich do protokołów turniejowych.

18. Prawo interpretacji niniejszego Regulaminu przysługuje Pełnomocnikowi PZR, Komisarzowi Rozgrywek na daną imprezę/rozgrywkę, sędziemu głównemu. Komisji Gier i Dyscypliny PZR, Zarządowi PZR.



## II. Klasyfikacja

### 1. Punktacja:

- za zwycięstwo 3 punkty,
- za remis 2 punkty,
- za porażkę 1 punkt, - za walkower 0 punktów, - bez punktów bonusowych.

### 2. O końcowej klasyfikacji w kategorii młodzik w turniejach (rozgrywkach grupowych) decydują w kolejności:

- większa liczba zdobytych dużych punktów,
- rezultaty bezpośrednich spotkań między zainteresowanymi (w przypadku trzech i więcej drużyn sporządza się małą tabelę dotyczącą wyników drużyn zainteresowanych),
- większa liczba przyłożeń,
- korzystniejsza różnica małych punktów,
- mniejsza liczba wykluczeń (w całym turnieju),
- wyższe miejsce w klasyfikacji generalnej RTDiM z sezonu 2024/25
- w przypadku braku rozstrzygnięcia kluby zostaną sklasyfikowane ex aequo (w przypadku rozgrywek w grupach – losowanie).

O końcowej klasyfikacji w kategorii młodzik w meczach, w których musi być wyłoniony zwycięzca (np. w półfinałach turnieju, meczach o miejsca) w przypadku remisu zostaną rozegrane rzuty karne.

Rzuty karne wykonywane będą z linii 22 m z miejsca zlokalizowanego na wprost bramki do rugby, po 3 próby dla każdego zespołu wykonywane na przemian. Zwycięża zespół który, zdobędzie więcej trafień. W przypadku remisu, konkurs trwa do pierwszego błędu danego zespołu.

### 3. Do punktacji generalnej (łącznie) będą uwzględniane punkty uzyskane przez klub w kategorii wiekowej młodzik z maksymalnie czterech najwyżej punktowanych turniejów regionalnych przez ten klub.

- każda następną drużyną wystawioną z tego samego klubu w kat. Młodzik plus 4 punkty
- w przypadku równej liczby punktów zdobytych przez dwa lub więcej klubów w klasyfikacji generalnej, o kolejności miejsc decydują w kolejności:
  - start w większej liczbie turniejów,
  - start w większej liczbie kategorii,
  - wyższe miejsce w sezonie 2024/25 w klasyfikacji generalnej RTDiM
  - w przypadku braku rozstrzygnięcia kluby zostaną sklasyfikowane ex aequo.
  - Turniej finałowy zalicza się do czterech najwyżej punktowanych turniejów regionalnych i zostaje wliczany do klasyfikacji generalnej końcowej RTDiM.



4. System rozgrywania poszczególnych turniejów ustala Sędzia główny albo organizator turnieju w zależności od ilości zgłoszeń.

### III. Punktacja

kategoria młodzik U14 + młodzik Rugby 7

- ostatnie miejsce – 2 punkt;
- przedostatnie – 4;
- każde następne (wyższe) o 4 punkty więcej
- każda następna drużyna wystawiona z tego samego klubu w jednej kategorii dostaje dodatkowo plus 4 punkty

Zwycięzca turnieju otrzymuje dodatkowo 3 punkty.

Punktacja w Turnieju Finałowym kategorii:

kategoria młodzik:

- ostatnie miejsce – 2 punkt;
- przedostatnie – 4 każde następne (wyższe) o 5 punkty więcej.

Zwycięzca w turnieju finałowym otrzymuje dodatkowo 6 punktów.

### IV. Ustalenia szczegółowe

#### **Przepisy dotyczące szarży w kategoriach mini-żak , żak, młodzik,**

- ustalenie strefy szarży poniżej linii mostka
- przy szarży bocznej oraz z tyłu, wybór poziomu zależy od sytuacji oraz wzrostu zawodnika szarżowanego, ale musi odbywać się poniżej linii mostka
- szarżujący powinien wybrać odpowiedni poziom szarży do sytuacji oraz wzrostu/wielkości zawodnika
- podwojenie szarży również dopuszczalne jest przy szarży dwóch zawodników poniżej linii mostka.
- zabronione jest łapanie za barki bądź koszulkę i okręcania zawodnika szarżowanego - robienia tzw. „wiatraków”
- zawodnik z piłką w grze otwartej może wejść w kontakt w pozycji ciała pochylonej do przodu, ale musi mieć głowę i ramiona powyżej linii bioder, oraz musi zapewnić „bezpieczną strefę” dla szarżującego.
- zawodnik z piłką nie może w grze otwartej prowadzić piłki z głową do przodu i pozycją ciała w linii poziomej, lub z pozycją głowy niżej niż linia bioder.
- dopuszczalne jest zagranie , wejścia z piłką, wsunięcia się z piłką, rzucenia się z piłką, w przypadku gry maksymalnie w odległości jednego metra przed polem punktowym.



## Młodzicy (13-14 lat, dziewczynki rocznik 2011, chłopcy 2012/2013)

1. Wymiary boiska - zgodnie z Przepisami gry w rugby,
2. Liczba zawodników – od 13 do 15 na boisku lub 7 na boisku, gdy zachodzi sytuacja opisana w punkcie I podpunkcie 14. Liczba zawodników w zawodach może wziąć udział nie mniej niż 13 zawodników i nie więcej niż 15 zawodników, każda drużyna jest zobowiązana do dostosowania liczbę swoich zawodników do drużyny przeciwnej – Jeśli drużyna A ma 14 zawodników to drużyna B musi również wystawić 14 zawodników,
3. Zmiany - limit 8 lub zgodnie z Regulaminem MMM
4. Czas gry: maksymalnie 2 x 12 minut w turnieju nie więcej niż 96 minut lub zgodnie z Regulaminem MMM .Obowiązuje Regulamin zgodnie z punktami zawartymi w rozgrywkach kadetów i juniorów, z następującymi wyjątkami:
  - młyny dyktowane bez pchania, z koniecznością regulaminowego wrzutu i zagrzebania piłki (istnieje możliwość przegrania młyna przy nieprawidłowym wrzucie lub zagrzebaniu piłki przez przeciwnika), zgodnie z zaleceniem WORLD RUGBY obowiązuje zakaz podnoszenia w aucie,
  - gra nogą na całym boisku.
5. Kary: za żółtą kartkę - 3 minuty.

## Żacy (12 lat, rocznik 2014)

1. Wymiary boiska: 30-35 na 55-65 m.
2. Liczba zawodników – 8, nie mniej niż 7.
3. Zmiany "hokejowe".
4. Czas gry: **maksymalnie 2 x 7 minut w turnieju nie dłużej niż 80 minut.**
5. Zdobywanie punktów - tylko przez przyłożenia.
6. Rozpoczęcie gry (początek każdej połowy) dropem - piłka musi przejść minimum 5 metrów od środka boiska.

Rozpoczęcie gry po przyłożeniu (wznowienie): Drużyna która zdobyła przyłożenie wznawia grę ze środka boiska dropem, piłka musi przejść minimum 5 metrów od środka boiska. Jeśli po rozpoczęciu lub wznowieniu, piłka znajdzie się bezpośrednio na polu punktowym lub opuści boisko, Sędzia dyktuje rzut wolny na środku boiska dla drużyny przeciwnej.

7. Gra nogą dozwolona na całym boisku. Można również kopnąć piłkę w aut przy wykonywaniu rzutów karnych - jeśli piłka wyjdzie w aut, rzut wolny dla drużyny kopiącej z miejsca przekroczenia linii autowej przez piłkę (rozpoczęcie z pola gry).
8. Za podanie do przodu, przerwanie przegrupowań (Przepisy gry)/ rzut wolny dla drużyny, która nie popełniła błędu lub była w posiadaniu piłki.
9. Jeżeli piłka przekroczy linię boczną rzut wolny dla drużyny przeciwnej (rozpoczęcie z pola gry).
10. Zakaz gry w butach z aluminiowymi częściami, tylko trampki, trampko-korki lub „Lanki”.



11. Dozwolona gra w przegrupowaniach (Przepisy gry) 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.

a) zakaz bezpośredniego Frontalnego wejścia zawodnika w kontakt, karany rzutem wolnym dla drużyny przeciwnej.



b) obowiązkowe zejście z linii obrony dla każdego zawodnika grającego w tej grupie wiekowej.



12. Gra na ziemi, spalony - jak w Przepisach gry.

13. Obrona przed szarżą - dozwolona tylko do linii barków (licząc od stóp).

14. Zdecydowane karanie za atak na głowę.

15. Kary: za żółtą kartkę - 2 minuty, za czerwoną kartkę - kara minimum 2 mecze.

16. Trener musi znajdować się poza linią boczną boiska .

17. Po stworzeniu „maula” piłka musi wyjść w tempie na "3". Sędzia liczy głośno. Jeżeli nie zostanie wykonane podanie rzut wolny dla drużyny przeciwnej.

18. Jeżeli zespół zostanie zdekompletowany lub przyjedzie mniejszą liczbą zawodników (nie mniej jak 7) Pełnomocnik PZR lub Sędzia główny na dany turniej może podjąć decyzję o dopuszczeniu zespołu do gry, a przeciwnik musi wystawić równą liczbę zawodników.



## Mini żacy 2015/2016 - (11-10 lat)

1. Wymiary boiska: 28-30 m na 55-65 m.
2. Liczba zawodników – 7.
3. Zmiany "hokejowe".
4. Czas gry: 2 x 5 minut (maksimum 2 x 7), w turnieju nie dłużej niż 50 minut.
5. Zdobywanie punktów - tylko przez przyłożenia.
6. Rozpoczęcie gry – rzut wolny,
7. Gra nogą: nie dopuszczalna,
8. Za podanie do przodu, przerwanie przegrupowań (Przepisy gry) / rzut wolny dla drużyny, która nie popełniła błędu lub była w posiadaniu piłki.
9. Jeżeli piłka przekroczy linię boczną rzut wolny dla drużyny przeciwnej (rozpoczęcie z pola gry).
10. Zakaz gry w butach z aluminiowymi częściami, tylko trampki, trampko-korki lub „Lanki”.
11. Dozwolone zatrzymanie przeciwnika z piłką poprzez szarżę (chwyt zamknięty od linii barków w dół) lub atak obrońcy na piłkę.

Jeśli po szarży piłka w pierwszym tempie nie zostanie zabezpieczona przeciwnik może ją odzyskać i kontynuować grę, natomiast jeśli zawodnik zabezpieczający jest już nad piłką sędzia daje komendę „ruck”, po której nie można podejmować próby odzyskania piłki. W przypadku zablokowania piłki w górze przez zawodników w obronie sędzia liczy głośno do 3 po czym daje komendę „ruck”, wówczas zawodnik będący w ataku (posiadający piłkę) musi przejść do zalegania a kolejny zawodnik z jego drużyny musi zabezpieczyć piłkę Formując tym samym przegrupowanie (powstają linie spalonego). Zawodnicy będący w obronie muszą umożliwić przeciwnikowi zaleganie, odłożenie i zabezpieczenie piłki oraz muszą wycofać się za linie spalonego.

Piłka z przegrupowania musi wyjść w tempie na "3". Sędzia liczy głośno do 3 po czym daje komendę - „graj”. Jeżeli piłka nie zostanie zagrana po tej komendzie, dyktowany jest rzut wolny dla drużyny przeciwnej.

- a) zakaz bezpośredniego Frontalnego wejścia zawodnika w kontakt, karany rzutem wolnym dla drużyny przeciwnej.





- b) obowiązkowe zejście z linii obrony dla każdego zawodnika grającego w tej grupie



wiekowej.

12. Gra na ziemi, spalony - jak w Przepisach gry.
13. Zakaz odbijania przeciwnika (nie zamknięta szarża).
14. Obrona przed szarżą - dozwolona tylko do linii barków (licząc od stóp).
15. Zdecydowane karanie za atak na głowę.
16. Kary: 3 upomnienie zawodnika – sędzia prosi o zamianę zawodnika z rezerwy.
17. Zakaz walki o piłkę w rucku.
18. Trener musi znajdować się poza linią boczną boiska.
19. Jeżeli zespół zostanie zdekompletowany lub przyjedzie mniejszą liczbą zawodników, Pełnomocnik PZR lub Sędzia główny na dany turniej może podjąć decyzję o dopuszczeniu zespołu do gry, a przeciwnik musi wystawić równą liczbę zawodników.

**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.**

## V. Turniej Finałowy

### Młodzik

System rozgrywek wg schematu poniżej, czas gry 2 x 12 min., pozostałe zasady jak w turniejach regionalnych:

Runda wstępna M1 1 v 8

M2 2 v 7 M3 3 v 6 M4 4 v 5

Grupa Trophy M5 PRM2 v PRM3



M6 PRM1 v PRM4

Mecz o 7 miejsce PRM5 v PRM6

Mecz o 5 miejsce ZWM5 v ZWM6

Grupa Mistrzowska M7 ZWM1 v ZWM4 M8 ZWM2 v ZWM3

Mecz o 3 miejsce PR M7 v PRM8

Mecz o 1 miejsce ZWM7 v ZWM8

Oznaczenie przy rozstawieniach meczów oznacza: ZW – zwycięzca, PR – Przegrany

Zatwierdzono przez Zarząd PZR w dniu 8.09.2025