



### **I. Wstęp:**

Na potrzeby niniejszego Regulaminu pod poniższymi skrótami rozumie się:

PZR – Polski Związek Rugby  
OZR – Okręgowy Związek Rugby  
WR – World Rugby (Światowa Federacja Rugby)  
RE – Rugby Europe (Europejska Federacja Rugby)  
MMPMR7 – Młodzieżowe Mistrzostwa Polski Mężczyzn w Rugby 7

### **II. Cel zawodów:**

Wyłonienie medalistów Młodzieżowych Mistrzostw Polski Mężczyzn w Rugby 7 w sezonie 2026.

### **III. Uczestnictwo:**

1. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy urodzeni między 1 stycznia 2005 roku, a 31 grudnia 2007 roku.
2. W rozgrywkach mogą uczestniczyć kluby sportowe, które dokonały zgłoszenia do udziału w rozgrywkach MMPMR7 2026 w systemie licencyjnym PZR i zgłoszenie to zostało zatwierdzone przez Komisję Licencyjną PZR.
4. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy, którzy zostali zgłoszeni do rozgrywek MMPMR7 sezonu 2026 w systemie licencyjnym PZR i zgłoszenia te zostały zatwierdzone przez Komisję Licencyjną PZR.
5. W rozgrywkach mogą uczestniczyć jedynie zawodnicy posiadający ważną licencję zawodniczą PZR wykupioną przez właściwy klub sportowy oraz posiadające obowiązkowe, zbiorowe ubezpieczenie od następstw nieszczęśliwych wypadków (NNW) wykupione przez klub sportowy za pośrednictwem PZR oraz spełniający wszelkie inne obowiązki określone w przepisach prawa powszechnie obowiązującego lub przepisach wewnętrznych PZR.
6. 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 22 lipca 2016 r., Dz. U. z 2016 r. poz. 1172 tj. z dnia 30 kwietnia 2020 r., Dz. U. z 2020 r. poz. 812 lub inne przepisy prawa powszechnie obowiązujące, które będą obowiązywać w tym zakresie).
7. W protokole turniejowym musi być wpisanych nie mniej niż 8 oraz nie więcej niż 12 zawodników. W przypadku mniejszej liczby zawodników o dopuszczeniu drużyny do rozgrywek decyduje Komisarz Rozgrywek MMPMR7.
8. W każdym meczu każda drużyna ma prawo dokonać 5 zmian (w tym zmian powrotnych).
9. Przed każdym turniejem rozgrywanym w ramach MMPMR7, na minimum 30 minut przed jego rozpoczęciem odbywa się odprawa z obowiązkowym udziałem Komisarza Rozgrywek MMPMR7, Sędziego Głównego oraz Kierowników drużyn uczestniczących w turnieju. Miejsce odprawy wskazane zostanie wraz z wysłaniem harmonogramu rozgrywek turnieju. Kierownicy drużyn uczestniczących w turnieju zobowiązani są do przedłożenia Sędziemu Głównemu podczas odprawy: Listy zawodników uprawnionych do gry w MMPMR7



2026 (generowaną z systemu licencyjnego PZR) zawierającej dane trenerów posiadających właściwe uprawnienia, orzeczenia lekarskie każdego z zawodników oraz listę uczestników danego turnieju. W przypadku braku dokumentów Komisarz Rozgrywek MMPMR7 ma prawo nie dopuścić drużyny do udziału w turnieju, natomiast w przypadku braku dokumentów związanych z zawodnikiem (bądź zawodnikami) Komisarz Rozgrywek ma prawo nie dopuścić zawodnika (bądź zawodników) do udziału w turnieju. W wyjątkowej sytuacji, kiedy Kierownik nie posiada przy sobie orzeczenia lekarskiego zawodnika bądź zawodników, dopuszcza się sporządzenie pisemnego oświadczenia potwierdzającego, że zawodnik/zawodnicy takowe posiadają – Kierownik osobiście bierze odpowiedzialność za poświadczenie prawdy. Fakt wpłynięcia takowego oświadczenia będzie protokołowany przez Komisarza Rozgrywek MMPMR7 i na Kierowniku ciąży obowiązek dostarczenia niezwłocznie dowodu w postaci skanu przedmiotowego dokumentu, nie później jednak niż do końca dnia następnego po terminie rozgrywanego turnieju oraz przedłożenie oryginału dokumentu na kolejnym turnieju pod rygorem uznania udziału zawodnika nieuprawnionego (tj. zawodnika bez wymagane orzeczenia lekarskiego) ze wszelkiego tego konsekwencjami określonym w Regulaminie Dyscyplinarnym PZR.

10. W protokole meczowym znajdować się może **maksymalnie 2 zawodników**, którzy nie są „zawodnikami polskimi” w rozumieniu § 32 ust. 2 Przepisów Polskiego Związku Rugby dotyczących ewidencji, przynależności i zmiany barw klubowych zawodników, zasad licencyjnych oraz organizacji zawodów we wszystkich odmianach rugby (dalej: Przepisy PZR).

11. Klub sportowy, którego zawodnik z powodu kontuzji, doznanej w meczu kadry narodowej PZR seniorów w Rugby 7, lub podczas zgrupowania/akcji kadry narodowej PZR seniorów, która wyklucza ją z gry na co najmniej siedem dni, ma prawo pozyskać w każdym momencie rozgrywek nowego zawodnika poza okienkiem transferowym, lub wskazać zawodnika klubu sportowego, który nie jest „zawodnikiem polskim” w rozumieniu § 32 ust. 2 i 3 Przepisów PZR, który miałaby zastąpić kontuzjowanego zawodnika.

11.1. Biuro PZR potwierdza licencję nowego zawodnika tylko po dostarczeniu przez zainteresowany klub sportowy wszystkich wymaganych dokumentów i zgód, w tym opinii lekarza kadry narodowej PZR, która w sposób szczegółowy i nie budzący wątpliwości potwierdza wykluczenie z gry na co najmniej siedem dni kontuzjowanego zawodnika będącego członkiem kadry narodowej PZR.

11.2. Zawodnik zgłoszony w miejsce kontuzjowanego zawodnika będącego członkiem kadry narodowej PZR może reprezentować dany klub sportowy wyłącznie do momentu powrotu do gry poszkodowanego podczas akcji kadry narodowej PZR zawodnika, ale nie dłużej niż do końca trwającego sezonu rozgrywek Młodzieżowych Mistrzostw Polski Mężczyzn w Rugby 7. Dla zawodnika zgłoszonego w miejsce kontuzjowanego zawodnika należy wykupić dodatkową licencję.

11.3. Jeśli na boisku przebywa zawodnik pozyskana na zasadach określonych w pkt. III.11 niniejszego Regulaminu, i nie jest to „zawodnik polski” w rozumieniu § 32 ust. 2 i 3 Przepisów PZR, nie wlicza się on do limitu, o którym mowa w pkt. III.10 niniejszego Regulaminu (tj. jest traktowana jako „zawodniczka polska”).

#### **IV. System zawodów:**

1. Zawody rozgrywane są zgodnie z niniejszym Regulaminem, terminarzem rozgrywek, przepisami gry, Przepisami PZR oraz Regulaminem Dyscyplinarnym PZR.

2. Turniej w ramach MMPMR7 może się odbyć z udziałem minimum 3 drużyn.



3. MMPMR7 w sezonie 2026 rozgrywane są jako jeden turniej. Podziału zgłoszonych drużyn na grupy, dokonuje Komisarz Rozgrywek MMPMR7 zgodnie z podanymi niżej wytycznymi.

4. W celów ustalenia kolejności drużyn, jeżeli konieczne jest ustalenie ich kolejności w harmonogramie gier lub przypisanie ich do grup w ramach rundy eliminacyjnej, w pierwszej kolejności brana będzie pod uwagę klasyfikacja z sezonu 2025 a następnie kolejność zgłoszeń

5. Wszystkie mecze w turnieju muszą zakończyć się wyłonieniem zwycięzcy. Jeżeli po upływie regulaminowego czasu gry jest remis, to sędzia zarządza dogrywkę do pierwszego („złotego”) przyłożenia, poprzedzoną 2-minutową przerwą i rzutem monetą w celu ustalenia która drużyna rozpoczyna grę. W dogrywce drużyny mogą dokonać 2 zmiany (w tym zmiany powrotne)

6.1. O kolejności w klasyfikacji turniejowej decydują:

- a) większa liczba dużych punktów zdobytych w turnieju (zwycięstwo: 3 pkt, remis: 2 pkt, porażka: 1 pkt),
- b) wynik bezpośredniego meczu pomiędzy dwoma drużynami z równą liczbą dużych punktów,
- c) lepszy bilans małych punktów (różnica między małymi punktami zdobytymi, a straconymi w turnieju),
- d) większa liczba zdobytych małych punktów,
- e) mniejsza liczba wykluczeń stałych (czerwona kartka),
- f) mniejsza liczba wykluczeń czasowych (żółta kartka),

6.2. W przypadku gdy niemożliwe jest ustalenie klasyfikacji turniejowej na podstawie punktu IV.6.1 organizowany jest konkurs kopów na słupy z kozła (tzw. „drop goal”) pomiędzy drużynami sklasyfikowanymi *ex aequo*:

- a) drużyny wybierają po 1 zawodniku, który będzie uczestniczył w rywalizacji,
- b) zawodnicy nie uczestniczący w konkursie muszą przebywać w strefach technicznych swoich drużyn,
- c) zawodnicy wykonują kopy naprzemiennie z linii 22 metrów, na wprost słupów, na zasadzie nagłej śmierci,
- d) o poprawności i zaliczeniu próby decyduje sędzia główny zawodów,
- e) w przypadku gdy konieczne jest rozstrzygnięcie klasyfikacji pomiędzy więcej niż 2 drużynami najpierw wyłaniana jest drużyna najwyższej w klasyfikacji, a następnie kolejne.

7. W jednym turnieju każda drużyna może rozegrać maksymalnie 4 mecze, a przerwa między meczami każdej drużyny musi wynosić minimalnie 30 minut.

8. Jeżeli do turnieju zgłoszonych zostanie od 3 do 5 drużyn, to gra się systemem „każdy z każdym”.

- a) Jeżeli do turnieju zgłoszone zostaną 3 drużyny, to gra się systemem „każdy z każdym” mecz i rewanż.
- b) Jeżeli do turnieju zgłoszone zostaną 4 drużyny, to w rundzie eliminacyjnej gra się systemem „każdy z każdym”. Następnie w rundzie finałowej dwie drużyny najwyższej sklasyfikowane po rundzie eliminacyjnej grają mecz finałowy o I miejsce w turnieju, a pozostałe 2 grają mecz o III miejsce w turnieju.
- c) Jeżeli do turnieju zgłoszonych zostanie 5 drużyn, to gra się systemem „każdy z każdym”, zgodnie z tabelą Bergera dla 5 drużyn.



9. Jeżeli do turnieju zgłoszonych zostanie 6 drużyn, to gra się systemem podziału na dwie grupy po 3 drużyny. W Grupie A znajdują się drużyny uszeregowane na miejscach 1., 4. oraz 5., natomiast w Grupie B znajdują się drużyny uszeregowane na miejscach 2., 3. oraz 6. W rundzie eliminacyjnej turnieju drużyny w grupach grają systemem „każdy z każdym”. W rundzie finałowej turnieju rozgrywane są mecze półfinałowe: pierwsza drużyna z grupy A gra z drugą drużyną z grupy B oraz druga drużyna z grupy A gra z pierwszą drużyną z grupy B. W III rundzie o 5. miejsce grają drużyny, które zajęły 3. miejsca w grupach A oraz B, o 3. miejsce grają drużyny, które przegrały półfinały oraz o 1. miejsce grają drużyny, które wygrały półfinały.

10. W przypadku zgłoszenia się większej niż 6 ilości drużyn, system rozgrywek ustala Komisarz Rozgrywek lub Sędzia główny wraz z Organizatorem turnieju w porozumieniu z drużynami uczestniczącymi w Rozgrywkach

11. Do klasyfikacji generalnej MMPMR7 brana jest pod uwagę końcowa kolejność fazy finałowej turnieju. Drużyna, która zajmie pierwsze miejsce w turnieju zdobędzie tytuł Młodzieżowego Mistrza Polski Mężczyzn w Rugby 7 i złote medale, druga drużyna zdobędzie tytuł Młodzieżowego Wicemistrza Polski Mężczyzn w Rugby 7 i srebrne medale, a trzecia drużyna brązowe medale.

#### **V. Zgłoszenie do rozgrywek i turnieju:**

1. Zgłoszenia do Młodzieżowych Mistrzostw Polski Mężczyzn Rugby 7 należy dokonać do dnia opublikowanego przez komisję licencyjną na stronie PZR oraz w elektronicznym systemie licencyjnym na stronie <https://licencje.polskie.rugby/>, po uruchomieniu takiej możliwości. Zgłoszenie daje prawo do walki o medale Młodzieżowych Mistrzostw Polski Mężczyzn Rugby 7.

2. Dodatkowo warunkiem wzięcia udziału w turnieju MMPMR7 jest:

- a) wysłanie pisemnego zgłoszenia według określonego przez Komisarza Rozgrywek MMPMR7 wzoru, na adres e-mail Komisarza Rozgrywek MMPMR7, w terminie określonym przez Komisarza Rozgrywek MMPMR7.
- b) wpłacenie opłaty startowej w wysokości 500,00 zł przesłanej w terminie określonym przez Komisarza Rozgrywek MMPMR7 i organizatora turnieju na konto wskazane przez organizatora turnieju oraz przesłanie potwierdzenia przelewu jednocześnie ze zgłoszeniem opisanym w punkcie 2. a).
- c) niespełnienie co najmniej jednego z ww. warunków, tj.: pisemnego zgłoszenia lub/i opłaty startowej w wyznaczonym terminie uniemożliwia udział w turnieju.

#### **VI. Prowadzenie rozgrywek i organizacja turnieju:**

1. Rozgrywki prowadzi Komisarz Rozgrywek MMPMR7, który odpowiedzialny jest za:

- d) archiwizację protokołów turniejowych (wersje elektroniczne),
- e) ewentualna zmiana terminu turnieju, przy współpracy z Komisją Gier i Dyscypliny PZR („KGiD”), zatwierdzona po akceptacji Zarządu PZR, mogąca wynikać z przyczyn obiektywnych – pogoda, ograniczenia sanitarne lub inne,
- f) mediacje i wstępne rozstrzyganie sporów,
- g) przekazanie do publikacji w mediach, w szczególności na stronie internetowej polskie.rugby, informacji o rozgrywkach – zapowiedzi, wyniki,
- h) tworzenie komunikatów rozgrywek po turnieju,
- i) prowadzenie statystyk,
- j) przygotowywanie i przekazywanie wniosków do Zarządu PZR lub KGiD w sprawie rozgrywek.



2. W przypadku nieobecności Komisarza Rozgrywek MMPMR7, może zostać on zastąpiony przez uprawnionych przedstawicieli Polskiego Związku Rugby bądź Sędziego Głównego. Każdy turniej prowadzony jest przez Sędziego Głównego wyznaczonego na dany turniej. Sędzia Główny odpowiedzialny jest za weryfikację zawodniczek zgłoszonych do danego turnieju, sporządzenie komunikatu turniejowego, prowadzenie rozgrywek zgodnie z niniejszym Regulaminem.

3. Gospodarz turnieju zobowiązany jest zapewnić:

- a) Boisko o wymiarach do gry w rugby z namalowanymi liniami i wyznaczonymi z boku strefami dla członków sztabu i zawodniczek rezerwowych.
- b) Boisko powinno być wyposażone w bramki do rugby i ochraniacze na słupy tychże bramek.
- c) Pole punktowe powinno mieć wymiary zgodne z przepisami World Rugby i znajdować się za bramką.
- d) Boisko wyposażone w chorągiewki boczne.
- e) Minimum 5 piłek przystosowanych do gry w rugby, dopuszczonych do meczu przez Sędziego Głównego.
- f) Wodę dla uczestniczących w turnieju zespołów oraz sędziów (1,5 l wody dla 1 osoby). Jeżeli w dniu rozgrywania turnieju temperatura jest równa 25°C lub wyższa to gospodarz turnieju zapewnia 24 litry wody na zespół, czyli odpowiednio: 2 l wody dla 1 osoby.
- g) Szatnie bądź w przypadku braku takiej możliwości namioty dla zawodników oraz sędziów.
- h) Natryski dla uczestników turnieju.
- i) Zabezpieczenie medyczne turnieju.

4. Gospodarz pokrywa koszty wynajmu obiektu, na którym odbywa się turniej.

5. Gospodarz pokrywa koszty zabezpieczenia medycznego turnieju oraz koszty wynagrodzenia sędziów.

## **VII. Nagrody:**

1. Polski Związek Rugby zapewnia:

- a) Puchary dla trzech pierwszych drużyn w końcowej klasyfikacji generalnej MMPMR7 2026
- b) 20 złotych medali dla zwycięzcy w końcowej klasyfikacji generalnej MMPMR7 2026
- c) 20 srebrnych medali dla drugiej drużyny w końcowej klasyfikacji generalnej MMPMR7 2026
- d) 20 brązowych medali dla trzeciej drużyny w końcowej klasyfikacji generalnej MMPMR7 2026
- e) Pamiątkowe tabliczki dla drużyn zajmujących pozostałe miejsca w końcowej klasyfikacji generalnej MMPMR7 2026

2. Inne nagrody pozostają w gestii organizatora turnieju.

## **VIII. Kontrola antydopingowa**

1. Zawodnicy uczestniczący we współzawodnictwie w ramach MMPMR7 zobowiązani są do poddawania się kontrolom antydopingowym, na zasadach określonych w ustawie z dnia 21 kwietnia 2017 r. o zwalczaniu dopingu w sporcie oraz obowiązujących Przepisów Antydopingowych Polskiej Agencji Antydopingowej („POLADA”).

2. Odpowiedzialność dyscyplinarna za naruszenie przepisów antydopingowych w MMPMR7 rozstrzygana jest zgodnie z zasadami określonymi w ustawie z dnia 21 kwietnia 2017 r. o zwalczaniu dopingu w sporcie oraz



Światowego Kodeksu Antydopingowego opracowanego przez Światową Agencję Antydopingową („WADA”) oraz przepisami ustanowionymi przez POLADA.

#### **IX. Użyczenia szkoleniowe**

1. Na podstawie Umowy użyczenia szkoleniowego, zawartej pomiędzy klubem macierzystym, klubem pozyskującym oraz zawodnikiem użyczonym szkoleniowo, zawodnik może bez zmiany przynależności klubowej występować jednocześnie w klubie macierzystym oraz w klubie pozyskującym (Użyczenie szkoleniowe). Użyczenie szkoleniowe nie jest zmianą przynależności klubowej w rozumieniu § 18 niniejszych Przepisów PZR.
2. Umowa użyczenia szkoleniowego, o której mowa w ust. 1 powyżej, dotycząca danego zawodnika wymaga potwierdzenia przez Komisję Licencyjną PZR. Użyczenie szkoleniowe musi zostać zgłoszone i zaakceptowane w trakcie okna transferowego. Za datę rozpoczęcia użyczenia szkoleniowego uznaje się dzień, w którym Komisja Licencyjna PZR dokonuje wpisu do rejestru lub inaczej formalnie potwierdza akceptację Umowy użyczenia szkoleniowego.
3. Umowa użyczenia szkoleniowego między tymi samymi klubami sportowymi może być zawarta wyłącznie jeden raz w danej rundzie (jesień, wiosna) i może trwać maksymalnie do końca danej rundy (jesień, wiosna).
4. Zawodnik użyczony szkoleniowo musi być „Zawodnikiem Polskim” lub „Zawodnikiem Krajowym” w rozumieniu §32 ust. 2 i 3 Przepisów PZR.
5. Zawodnik użyczony szkoleniowo musi mieć minimum 72 godziny przerwy między rozgrywanymi turniejami, liczonej od godziny zakończenia turnieju, w którym zawodnik użyczony szkoleniowo był wpisany do protokołu meczowego). Za rozegrany turniej w kontekście tego limitu uważa się, gdy zawodnik wejdzie na boisko, niezależnie od liczby minut rozegranych przez zawodnika.
6. Klub pozyskujący jest odpowiedzialny za zapewnienie zawodnikowi użyczonemu szkoleniowo odpowiedniego ubezpieczenia NNW oraz opieki medycznej na czas trwania użyczenia.
7. W sezonie rozgrywkowym 2026 klub sportowy może pozyskać za pomocą użyczenia szkoleniowego **maksymalnie 3 zawodników**.

#### **X. Regulacje końcowe:**

1. We wszystkich, nieobjętych niniejszym Regulaminem spornych kwestiach, decyzje podejmuje Komisarz Rozgrywek MMPMR7 a uczestnikom przysługuje odwołanie do KGID. W kwestiach nieuregulowanych dopuszczalne jest odpowiednie stosowanie Regulaminu Dyscyplinarnego PZR i innych obowiązujących w PZR przepisach.

Zatwierdzono przez Zarząd PZR .....