



I. CEL ZAWODÓW

Celem rozgrywek jest wyłonienie Mistrza, Wicemistrza i brązowego medalisty w Mistrzostwach Polski Kadetów w sezonie 2026/2027 r. oraz wyłonienie zdobywcy Pucharu II Ligi Mistrzostw Polski Kadetów (MPK).

II. POZIOMY ROZGRYWEK

Współzawodnictwo odbywa się na dwóch poziomach ligowych:

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

III. UCZESTNICTWO I ZASADY KADROWE

1. W zawodach oraz we współzawodnictwie sportowym organizowanym przez Ministerstwo Sportu i Turystyki (MSiT) oraz Polski Związek Rugby (PZR) mogą uczestniczyć zawodnicy posiadający obywatelstwo polskie oraz zawodnicy 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), posiadający aktualną licencję PZR oraz aktualne orzeczenie lekarskie o zdolności do uprawiania danego sportu.
2. Polski Związek Rugby zastrzega sobie prawo dostosowania niniejszego regulaminu do zasad ogólnych Systemu Sportu Młodzieżowego (SSM) obowiązującego w Polsce w roku 2026/2027 oraz wprowadzenia modyfikacji systemu rozgrywek w przypadku otrzymania dofinansowania państwowego. W rozgrywkach mogą uczestniczyć jedynie zawodnicy posiadający aktualną licencję wykupioną przez klub, w którym zadeklarowali chęć gry.
3. W rozgrywkach mogą uczestniczyć wyłącznie zawodnicy posiadający aktualne orzeczenie lekarskie o stanie zdrowia umożliwiającym bezpieczne uczestnictwo we współzawodnictwie organizowanym przez PZR, wydane zgodnie z obowiązującym Rozporządzeniem 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 niezbędnych do uzyskania tych orzeczeń (Dz. U. 2019 poz. 395).
4. Kierownicy drużyn, na 45 minut przed rozpoczęciem zawodów, są zobowiązani dostarczyć sędziemu głównemu orzeczenia lekarskie oraz wypełnione protokoły meczowe wraz z aktualną listą zawodników potwierdzonych przez PZR do reprezentowania barw danego klubu, i w obecności sędziego podpisać je. Sędzia może udzielić kierownikom w tym czasie pierwszych wskazówek dotyczących zachowania zawodników na boisku, które kierownicy winni niezwłocznie przekazać



drużynie. W przypadku niedopełnienia powyższego wymogu sędzia ma prawo nie dopuścić zespołu do zawodów, a uchybiająca drużyna zostanie ukarana walkowerem oraz karą finansową w wysokości 500 (pięćset) złotych.

5. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy urodzeni w latach 2011–2012. Dopuszczalny jest również udział zawodników z rocznika 2013, pod warunkiem bezwzględnego zakazu ich gry w pierwszej linii młyna. W jednej drużynie, w protokole meczowym (lub zgłoszeniu do spotkań finałowych), może znajdować się maksymalnie 4 zawodników z rocznika 2013 w rozgrywkach CLK oraz maksymalnie 3 w rozgrywkach II ligi. Zawodnicy z rocznika 2013 mogą brać udział w meczach bez limitu czasu przebywania na boisku.
6. Minimalna liczba zawodników umożliwiająca rozpoczęcie meczu wynosi 15 w rozgrywkach CLK oraz 10 w rozgrywkach II Ligi. W obu ligach w wyjściowym składzie musi znaleźć się minimum 3 zawodników przygotowanych do gry w pierwszej linii młyna.
7. Jeżeli liczba zawodników na boisku w jednym zespole zostanie zdekompletowana do mniej niż 12 w rozgrywkach CLK lub do mniej niż 9 w rozgrywkach II ligi, mecz zostaje przerwany, a wynik spotkania zweryfikowany przez Komisję Gier i Dyscypliny (KGiD). Do liczby zawodników, którzy przyczynili się do zdekompletowania zespołu, wlicza się również zawodników ukaranych wykluczeniem czasowym (żółta kartka – dotyczy wyłącznie rozgrywek CLK) lub wykluczeniem definitywnym (czerwona kartka – dotyczy rozgrywek CLK oraz II Ligi).
8. Maksymalna liczba zawodników wpisanych do protokołu zawodów wynosi 23 (w tym co najmniej 6 przygotowanych do gry w pierwszej linii młyna) w rozgrywkach CLK oraz 18 (w tym co najmniej 4 przygotowanych do gry w pierwszej linii młyna) w rozgrywkach II ligi.
9. W protokole meczowym (zarówno w CLK, jak i II Lidze) może znajdować się maksymalnie 3 zawodników nieposiadających uprawnień do gry w reprezentacji Polski zgodnie z przepisami World Rugby i niebędących jednocześnie obywatelami krajów Unii Europejskiej.
10. Zawodnik niebędący zawodnikiem krajowym (w rozumieniu Sekcji III pkt 9) uzyskuje prawo do gry w spotkaniach finałowych CLK wyłącznie po rozegraniu minimum 3 spotkań w fazie zasadniczej w barwach danego klubu. Warunkiem zaliczenia meczu do tego limitu jest fizyczne pojawienie się zawodnika na placu gry.
11. W rozgrywkach CLK każda drużyna ma prawo do dokonania maksymalnie 8 zmian w meczu. W rozgrywkach II ligi liczba zmian jest nielimitowana.
12. Szczegółowe regulacje dotyczące zmian w CLK:
 - 12.1. Zmiany zawodników pierwszej linii młyna w rozgrywkach CLK mogą być przeprowadzone wyłącznie pomiędzy wskazanymi w protokole meczowym zawodnikami przygotowanymi do gry na tych pozycjach.
 - 12.2. Warunkiem skorzystania z pełnego limitu 8 zmian w rozgrywkach CLK jest sytuacja, w której z boiska schodzą zawodnicy grający na pozycjach 1, 2 i 3, a na ich miejsce wchodzi wyłącznie



zawodnicy wskazani w protokole pod numerami 16, 17 i 18, lub inni uprawnieni zawodnicy, w tym również przebywający na boisku zgodnie z regulacjami 3.10, 3.11 i 3.12 międzynarodowych przepisów gry.

- 12.3.** Jeżeli zawodnik wyznaczony w protokole do gry w pierwszej linii młyna przebywa na boisku, grając na pozycji innej niż pierwsza linia młyna, i odniesie kontuzję, limit zmian zespołu zostaje zmniejszony z powodu braku możliwości przeprowadzenia trzech zmian w pierwszej linii młyna, zgodnie z wymogiem pkt 12.2.
- 12.4.** Dokonanie nieprawidłowej zmiany podczas meczu w rozgrywkach CLK jest tożsame z udziałem w grze zawodnika nieuprawnionego.
- 12.5.** Sędzia główny po zakończeniu meczu w rozgrywkach CLK ma obowiązek zweryfikować w protokole prawidłowość przeprowadzonych zmian. W przypadku stwierdzenia nieprawidłowości sędzia jest zobowiązany do pisemnego powiadomienia KGiD PZR.
- 12.6.** W przypadku gdy zespół nie jest przygotowany do zastosowania procedury zmian opisanej w pkt 12.2, maksymalny limit zmian dla tej drużyny wynosi 7.
- 12.7.** Za prawidłowe stosowanie przepisu pkt 12 (wraz ze wszystkimi podpunktami) odpowiada sztab szkoleniowy właściwej drużyny. W przypadku niezastosowania się do opisanych regulacji, wynik meczu zostanie zweryfikowany przez KGiD.

13. Zawodnik ma prawo do zmiany barw klubowych zgodnie z Przepisami Polskiego Związku Rugby.

IV. UWAGI SZCZEGÓŁOWE I ORGANIZACJA MECZÓW

- 1.** Rozgrywki prowadzone są centralnie przez Komisarza Rozgrywek wyznaczonego przez PZR,
- 2.** Mecze i turnieje są realizowane zgodnie z niniejszym Regulaminem, Przepisami Gry (World Rugby) oraz ogólnymi przepisami i regulaminami PZR.
- 3.** Wszelkie sprawy dyscyplinarne rozpatruje Komisja Gier i Dyscypliny PZR.
- 4.** Klub pełniący rolę gospodarza meczu zobowiązany jest do mailowego powiadomienia Komisarza Rozgrywek o wyniku meczu w dniu jego rozegrania, poprzez przesłanie czytelnego skanu protokołu meczowego, pod rygorem kary finansowej w wysokości 500 (pięćset) złotych.
- 5.** Mecze CLK i II Ligi muszą być rozgrywane zgodnie z oficjalnym kalendarzem rozgrywek. Zmiana terminu meczu jest dopuszczalna wyłącznie za pisemną zgodą wszystkich startujących klubów w danym meczu, dostarczoną do Komisarza Rozgrywek na co najmniej 3 dni przed pierwotnym terminem (wraz ze wskazaniem nowego, uzgodnionego terminu). W przypadku braku takiej zgody obowiązuje termin pierwotny. Niezastosowanie się do wyznaczonego terminu skutkuje zweryfikowaniem meczu jako walkower.
- 6.** Gospodarz meczu zobowiązany jest wyznaczyć godzinę rozpoczęcia zawodów w taki sposób, aby całkowity czas niezbędny na dojazd i powrót drużyny gości wraz z całym czasem trwania meczu mieścił



się w przedziale od godziny 6.00 do 22.00 w dniu meczu. Przepis ten dotyczy drużyn, których odległość od siebie nie przekracza 400 km. Jeżeli odległość wynosi powyżej 400 km, gospodarz jest zobowiązany wyznaczyć czas rozpoczęcia meczu uwzględniający realne możliwości logistyczne drużyny przyjezdnej. Drużyny mogą między sobą uzgodnić odstępstwo od tej reguły, pod warunkiem uzyskania pisemnego potwierdzenia od Komisarza Rozgrywek.

7. Drużyna pełniąca rolę gospodarza ma pierwszeństwo wyboru koloru kompletu meczowego (koszulki, spodenki, getry). W przypadku zbieżności kolorów, która mogłaby utrudnić rozróżnienie zawodników, drużyna gości jest zobowiązana do zmiany strojów na komplet rezerwowy (lub znaczniki) wskazany przez sędziego.
8. Klub sportowy będący gospodarzem meczu ma obowiązek zapewnić opiekę medyczną zgodnie z Przepisami PZR

V. SYSTEM ZAWODÓW

1. Centralna Liga Kadetów U16 Rugby XV

1. Polski Związek Rugby prowadzi rozgrywki w Centralnej Lidze Kadetów U16 Rugby XV.
2. Rozgrywki odbywają się systemem jesień/wiosna. Trwają od września 2026 do końca maja 2027 wg właściwego harmonogramu.
3. Rozgrywki będą realizowane jako Liga Centralna, z podziałem na dwie regionalne grupy każdy z każdym, mecz i rewanż, oraz spotkań finałowych o III miejsce i I miejsce.

Czas trwania meczu wynosi 2x30 minut.

4. Podział na grupy

- Grupa A: RC Gryf Rotmanka, Energa Ogniwo Sopot, RC Arka Gdynia, KS Budowlani Łódź.
- Grupa B: RC Orkan Sochaczew, Budowlani Lublin, Gorce Raba Niżna, Pogoń Siedlce.

5. Drużyny grają w grupach systemem mecz i rewanż.

6. Drużyna gospodarz ma prawo do wyboru stroju meczowego.

7. Po fazie grupowej rozpocznie się faza finałowa, jako pierwsze zostaną rozegrane spotkania ćwierćfinałowe wg rozstawienia z uwzględnieniem klasyfikacji w grupach,:

• M1 1A-4B,

• M2 1B-4A,

• M3 2A-3B,

• M4 2B-3A.



- drużyna sklasyfikowana po fazie grupowej na miejscu pierwszym (1A) otrzymuje bezpośredni awans do meczów półfinałowych

Gospodarzami spotkań będą drużyny które w zwyciężyły w swoich grupach.

8. Zwycięzcy par ćwierćfinałowych oraz drużyna sklasyfikowana po fazie grupowej na miejscu pierwszym (1A), uzyskują awans do turnieju finałowego Mistrzostw Polski U16 Rugby XV, przegrani natomiast zostaną sklasyfikowani na miejscach o V-VIII.

9. Zwycięzcy meczów ćwierćfinałowych uzyskają prawo gry w meczach półfinałowych wg rozstawienia:

- M5 ~~ZW M1~~ 1A – ZW M4
- M6 ZW M2 – ZW M3

Gospodarzami spotkań będą drużyny które zajęły wyższe miejsce w fazie grupowej.

10. Przegrani meczów ćwierćfinałowych zostaną sklasyfikowani na miejscach od V do VIII wg kolejności na podstawie schematu z pkt 11.

11. Mecze finałowe zostaną rozegrane wg rozstawienia

- Mecz o I miejsce ZW M5 – ZW M6
- Mecz o III miejsce PR M5 – PR M6

Prawo organizacji turnieju/meczu finałowego uzyska drużyna, która:

- a. uzyskała wyższe miejsce w tabeli grupowej,
- b. uzyskała wyższą ilość dużych punktów w swojej grupie w sezonie zasadniczym,
- c. uzyskała wyższą różnicę małych punktów w swojej grupie w sezonie zasadniczym,
- d. uzyskała wyższą liczbę małych punktów w swojej grupie w sezonie zasadniczym,
- e. zajęła wyższe miejsce w sezonie 2025/2026 w Centralnej Lidze Kadetów.

12. 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.

1 Np. Przy wyniku 64:0 i następnie celnej próbie podwyższenia wynik zostaje zapisany 66:0 w protokole.

2 Np. Przy wyniku 63:0 i przyłożeniu przez drużynę wygrywającą wynik zostaje zapisany 68:0 i próba podwyższenia nie zostaje już doliczana do wyniku końcowego, w przypadku karnego przyłożenia 70:0

2. II Liga Kadetów U16

Polski Związek Rugby prowadzi rozgrywki w II Lidze Kadetów U16.



Rozgrywki odbywają się systemem jesień/wiosna. Trwają od września 2026 do końca czerwca 2027 wg właściwego harmonogramu.

Rozgrywki odbywają się systemem turniejowym wg właściwego harmonogramu.

Czas trwania jednego meczu w turnieju to maksymalnie 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.

W przypadku zgłoszenia się nie więcej niż dwóch drużyn – mecz trwa 2x25 minut.

Liczba zawodników w zawodach: w turnieju może wziąć udział nie mniej niż 10 zawodników i nie więcej niż 15 zawodników. Każda drużyna jest zobowiązana do dostosowania liczby swoich zawodników do drużyny przeciwnej – jeśli drużyna A ma 13 zawodników, to drużyna B musi również wystawić 13 zawodników.

Istnieje możliwość dołączenia do rozgrywek – wówczas punkty tej drużyny liczone są od momentu dołączenia, a drużyny dotychczas uczestniczące utrzymują swój dotychczasowy dorobek punktowy.

Kara czasowa (żółta kartka) trwa 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.

Pozostałe przepisy gry jak w Rugby 15, wersja dla kadetów.

Mecze rozgrywane będą w formie turniejowej potwierdzonej przez Komisarza Rozgrywek.

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

- a. Za zwycięstwo: 4 pkt.
- b. Przegrana różnicą 7 punktów bądź mniej: 1 punkt defensywny,
- c. Przegrana z co najmniej 4 przyłożeniami w meczu: 1 punkt defensywny,
- d. Zwycięstwo z co najmniej 4 przyłożeniami w meczu: 1 punkt ofensywny,
- e. Remis: 2 pkt,
- f. Remis wraz z 4 przyłożeniami w meczu: 1 punkt ofensywny,
- g. Maksymalna ilość punktów za zwycięstwo w meczu: 5 pkt,
- h. Maksymalna ilość punktów w przypadku porażki: 1 pkt,
- i. Maksymalna ilość punktów w przypadku remisu: 3 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. Kryteria klasyfikacji końcowej

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 wszystkimi zainteresowanymi klubami), następnie
- c. korzystniejsza różnica małych punktów, następnie
- d. większa liczba zdobytych małych punktów, następnie – wyższe miejsce w CLK w sezonie 2025/2026.

O końcowej klasyfikacji w meczach, w których musi być wyłoniony zwycięzca, decyduje większa liczba zdobytych punktów.

• W przypadku remisu:

- Dogrywka 2x5 min.

• W przypadku braku rozstrzygnięcia w dogrywce:

- Rzuty karne:

Rzuty karne wykonywane będą wg przepisów World Rugby dla rozgrywek Rugby.

VII. NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

Dla uczestników rozgrywek przewidziano następujące laury:

1. Puchar oraz 28 złotych medali dla zdobywcy tytułu Mistrza Polski Kadetów,
2. Puchar oraz 28 srebrnych medali dla zdobywcy tytułu Wicemistrza Polski Kadetów,
3. Puchar oraz 28 brązowych medali dla zdobywcy III miejsca Mistrzostw Polski Kadetów,
4. Puchar dla zwycięzcy rozgrywek II ligi.

VIII. ZASADY FINANSOWANIA

1. Koszty organizacji meczów (sędziowie, opieka medyczna, przygotowanie boiska) ponosi każdorazowo klub pełniący rolę gospodarza,



2. Drużyny uczestniczące w rozgrywkach w sezonie 2026/2027 są zobowiązane do samodzielnego pokrycia kosztów związanych z udziałem w rozgrywkach (w tym transport, wyżywienie, zakwaterowanie oraz opłaty licencyjne).

IX. POSTANOWIENIA RÓŻNE I DYSCYPLINARNE

1. Kara czasowa (żółta kartka) w rozgrywkach CLK trwa 7 minut.
2. Wszystkie mecze rozgrywane są zgodnie z niniejszym Regulaminem, Przepisami Gry World Rugby, Przepisami PZR oraz Regulaminem Dyscyplinarnym PZR.
3. Prawo wiążącej interpretacji niniejszego Regulaminu przysługuje Komisji Gier i Dyscypliny PZR, Zarządowi PZR, Pełnomocnikowi PZR, Komisarzowi Rozgrywek oraz sędziemu głównemu zawodów (w zakresie przebiegu gry)..
4. Trener prowadzący drużynę (wpisany do protokołu meczowego lub turniejowego) musi posiadać ważną i aktualną licencję trenerską PZR (zgodnie z właściwym regulaminem licencyjnym) oraz jest zobowiązany do osobistego przebywania na terenie stadionu podczas trwania meczu
5. Klub, którego drużyna wycofa się z rozgrywek CLK po ich rozpoczęciu, podlega karze finansowej w wysokości 3000 (trzy tysiące) złotych. W przypadku wycofania się którejkolwiek z drużyn w dowolnej fazie rozgrywek, PZR zastrzega sobie prawo do określenia i wskazania nowego systemu i harmonogramu rozgrywek.
6. Drużyna, która nie stawi się na mecz w wyznaczonym terminie, i której wynik spotkania zostanie zweryfikowany jako walkower, zostaje ukarana odjęciem 5 punktów w tabeli rozgrywek oraz weryfikacją wyniku meczu na 0:25 (w małych punktach) na korzyść drużyny przeciwnej.
7. Stosowane w harmonogramach i tabelach skróty oznaczają: ZW – zwycięzca meczu, PR – przegrany meczu
8. Klasyfikację generalną MPK U16 stanowią w pierwszej kolejności wyniki rozgrywek CLK, a w dalszej kolejności wyniki rozgrywek II Ligi.
9. Gospodarzami meczów są zawsze drużyny wymienione w harmonogramach i terminarzu rozgrywek na pierwszym miejscu.
10. Przystąpienie klubu do rozgrywek MPJ U18 jest w pełni tożsame z akceptacją postanowień niniejszego Regulaminu
11. Drużyna, która nie rozegra 3 meczów (lub odda je walkowerem) wynikających z oficjalnego harmonogramu, jak również drużyna, która nie przystąpi do fazy finałowej lub wycofa się przed jej ukończeniem, zostanie sklasyfikowana na ostatniej pozycji klasyfikacji generalnej oraz nie zostanie sklasyfikowana w Systemie Sportu Młodzieżowego (SSM).



X. UŻYCZENIE SZKOLENIOWE

Zasady użyczeń szkoleniowych w rozgrywkach CLK i II Ligi Rugby XV

1. Na podstawie pisemnej Umowy użyczenia szkoleniowego – zawartej pomiędzy klubem macierzystym, klubem pozyskującym oraz zawodnikiem (bądź jego opiekunem prawnym) – zawodnik może, bez zmiany swojej przynależności klubowej, występować jednocześnie w barwach klubu macierzystego oraz klubu pozyskującego (Użyczenie szkoleniowe). Użyczenie szkoleniowe nie stanowi formalnej zmiany przynależności klubowej (transferu) w rozumieniu przepisów transferowych PZR.
2. Umowa użyczenia szkoleniowego wymaga zatwierdzenia przez Komisję Licencyjną PZR. Użyczenie szkoleniowe musi zostać zgłoszone i zaakceptowane w trakcie trwania oficjalnego okna transferowego. Za datę rozpoczęcia okresu użyczenia uznaje się dzień, w którym Komisja Licencyjna dokonuje wpisu do rejestru lub w inny formalny sposób potwierdza akceptację umowy.
3. Umowa użyczenia szkoleniowego pomiędzy tymi samymi klubami może być zawarta wyłącznie jeden raz w sezonie rozgrywkowym 2026/2027 (obejmującym rundę jesienną i wiosenną) i może obowiązywać maksymalnie do końca tego sezonu. Kluby występujące w rozgrywkach CLK mają prawo pozyskać zawodnika w trybie użyczenia szkoleniowego wyłącznie z klubu występującego w niższej klasie rozgrywkowej, tj. w II Lidze.
4. W trybie użyczenia szkoleniowego mogą zostać pozyskani wyłącznie zawodnicy z roczników 2011 oraz 2012.
5. Zawodnik użyczony szkoleniowo musi spełniać kryteria Zawodnika Krajowego w rozumieniu § 32 ust. 2 i 3 Przepisów PZR.
6. W sezonie rozgrywkowym 2026/2027 pojedynczy klub sportowy może pozyskać w drodze użyczenia szkoleniowego łącznie maksymalnie 8 zawodników.
7. Zawodnik użyczony szkoleniowo uzyskuje prawo do gry w fazie finałowej w barwach klubu pozyskującego po rozegraniu minimum 2 meczów w fazie zasadniczej w tym klubie. Warunkiem koniecznym do zaliczenia meczu do tego limitu jest faktyczne pojawienie się zawodnika na boisku (wejście na plac gry), a nie jedynie samo wpisanie go do protokołu meczowego.
8. Zawodnik użyczony szkoleniowo nie może uczestniczyć w żadnych oficjalnych meczach rozgrywanych bezpośrednio pomiędzy jego klubem macierzystym a klubem pozyskującym w całym okresie obowiązywania umowy użyczenia.



**Polski Związek
Rugby**

Regulamin Mistrzostw Polski Kadetów U16 Rugby XV Sezon 2026/2027

polskie.rugby

Zatwierdzono przez Zarząd PZR 2.09.2026, aktualizacja 23.09.2026