

Regulamin Mistrzostw Polski Kadetów Rugby 15

Sezon 2025/2026 Mistrzostwa Polski Kadetów U16

I. Cel zawodów:

Wyłonienie mistrza, wicemistrza i brązowego medalisty w Mistrzostwach Polski Kadetów 2026 r. oraz wyłonienie zdobywcy pucharu II ligi MPK

II. Poziomy rozgrywek:

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

III. Uczestnictwo:

1. W zawodach oraz we współzawodnictwie sportowym organizowanym przez MSiT/PZR mogą uczestniczyć zawodnicy posiadający obywatelstwo polskie oraz zawodnicy o 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) oraz aktualną licencję PZR, aktualne orzeczenie lekarskie o zdolności do uprawiania danego sportu.
UWAGA: Polski Związek Rugby zastrzega sobie prawo dostosowania regulaminu do zasad ogólnych systemu sportu młodzieżowego w obowiązującego w Polsce w sezonie 2025/2026 oraz możliwości aktualizacji systemu rozgrywek w przypadku możliwości pozyskania programu dofinansowania. W rozgrywkach mogą uczestniczyć jedynie zawodnicy mający aktualną licencję wykupioną przez klub, w którym zadeklarowali chęć gry.
2. 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 27 lutego 2019 r., Dz. U. 2019 poz. 395).
3. Kierownicy drużyn na 45 minut przed rozpoczęciem zawodów dostarczają sędziemu głównemu orzeczenia lekarskie oraz wypełnione protokoły wraz z aktualną listą zawodników potwierdzonych przez PZR do reprezentowania barw danego klubu i w jego obecności podpisują go. Sędzia może im udzielić w tym czasie pierwszych wskazówek, dotyczących zachowania się zawodników, które winni przekazać drużynie. W przeciwnym wypadku sędzia ma prawo nie dopuścić do zawodów, a drużyna, która nie spełniła tego wymogu będzie ukarana walkowerem, oraz karą finansową w wysokości 500 (pięćset) złotych.
4. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zawodnicy urodzeni w latach 2010 - 2011. Dopuszczalny jest udział rocznika 2012, z zakazem gry w I linii młyna. W jednej drużynie wpisanych do protokołu (lub zgłoszonych do spotkań finałowych) może być maksymalnie 4 zawodników rocznika 2011 w rozgrywkach CLK oraz maksymalnie 3 w rozgrywkach II ligi. Zawodnicy rocznika 2012 mogą brać udział w meczach bez limitu czasu przebywania na boisku.
5. Minimalna ilość zawodników umożliwiająca rozpoczęcie meczu to 15 w rozgrywkach CLK oraz 10 w rozgrywkach II Ligi, wśród których 3 zawodników to zawodnicy przygotowani do gry w I linii młyna zarówno w CLK jak i II Lidze.

6. Jeżeli ilość zawodników zdekompletowana zostanie do mniej niż 12 w rozgrywkach CLK a w rozgrywkach II ligi do niej niż 9 zawodników w jednym zespole mecz zostanie przerwany a wynik spotkania zostanie zweryfikowany przez KGiD. Do ilości zawodników którzy przyczynią się do zdekompletowania drużyny wliczani będą również zawodnicy ukarani wykluczeniem czasowymi, tylko CLK (żółta kartka) lub definitywnym, CLK i II Liga (czerwona kartka).
7. W protokole zawodów może być wpisanych 23 zawodników, w tym 6 przygotowanych do gry w pierwszej linii młyna w rozgrywkach CLK oraz 18 zawodników, w tym 4 przygotowanych do gry w pierwszej linii młyna w rozgrywkach II ligi.
8. **W protokole meczowym (CLK, II Liga) znajdować może się 3 zawodników, którzy nie posiadają uprawnień do gry w reprezentacji Polski zgodnie z przepisami World Rugby i nie są zawodnikami posiadającymi obywatelstwo jednego z krajów UE.**
9. Zawodnik nie będący „zawodnikiem polskim” w rozumieniu pkt.8 uzyskuje prawo gry w spotkaniach finałowych CLK po rozegraniu minimum trzech spotkań w fazie zasadniczej. Warunkiem wliczenia meczu do tego limitu jest pojawienie się zawodnika na placu gry.
10. Drużyna ma prawo dokonać 8 zmian w meczu w rozgrywkach CLK oraz nielimitowanej ilości zmian w II Lidze .
 - 10.1. W rozgrywkach CLK zmiany zawodników I linii młyna mogą być przeprowadzone wyłącznie pomiędzy wskazanymi w protokole meczowym zawodnikami przygotowanymi do gry w I linii młyna.
 - 10.2. Aby dokonać 8 zmian w rozgrywkach CLK z boiska muszą zejść zawodnicy grający na pozycjach 1,2 i 3 a na ich miejsce mogą wejść tylko zawodnicy wskazani w protokole zawodów pod nr 16, 17 i 18 lub inni wskazani zawodnicy w tym również przebywający na boisku zgodnie z regulacjami 3.10, 3.11 i 3.12 przepisów gry.
 - 10.3. W rozgrywkach CLK, w przypadku gdy zawodnik wyznaczony w protokole meczowym do gry w pierwszej linii młyna przebywa na boisku grając nie na innej pozycji niż pierwsza linii młyna i odniesie kontuzję to limit zmian zostaje zmniejszony z powodu braku możliwości przeprowadzenia trzech zmian w pierwszej linii młyna czego wymaga zapis w punkcie 10.2.
 - 10.4. W Rozgrywkach CLK dokonanie podczas meczu nieprawidłowej zmiany jest tożsame z grą w tym meczu nieuprawnionego zawodnika.
 - 10.5. W rozgrywkach CLK sędzia główny podczas wypełniania po meczu protokołu meczowego ma obowiązek przeprowadzić weryfikację zgodności z przepisami przeprowadzonych podczas meczu zmian. W przypadku stwierdzenia takiej nieprawidłowości jest on zobowiązany do zawiadomienia w formie pisemnej KGiD PZR.
 - 10.6. W przypadku, gdy zespół nie jest przygotowany do zastosowania zmian opisanych pkt. 10.2 , limit zmian w meczu dla tego zespołu wynosi 7.
 - 10.7. Za stosowanie przepisu pkt. 10 wraz z podpunktami 10.1, 10.2, 10.3 odpowiedzialny jest sztab szkoleniowy właściwej drużyny. W przypadku niezastosowania opisanej regulacji wynik meczu zostanie zweryfikowany przez KGiD.
11. **Zawodnik ma prawo do zmiany barw klubowych zgodnie z Przepisami Polskiego Związku Rugby.**

IV. Uwagi szczegółowe:

1. Rozgrywki prowadzone będą centralnie przez Komisarza Rozgrywek wyznaczonego przez PZR.
2. Rozgrywki prowadzone będą zgodnie z regulaminami i przepisami PZR oraz regulaminem MPK U16.
3. Sprawy dyscyplinarne rozpatrywane będą przez Komisję Gier i Dyscypliny PZR.
4. Gospodarz zobowiązany jest do powiadomienia mailowo o wyniku meczu CLK i II Ligi, Komisarza Rozgrywek w dniu meczu, poprzez przesłanie czytelnego skanu protokołu do Komisarza pod rygorem kary finansowej w wysokości 500 (pięćset) zł.
5. Mecze CLK i II Ligi mają być rozgrywane według podanego kalendarza. Zmiana terminu tylko za pisemną zgodą, wszystkich startujących klubów w danym meczu, dostarczoną do Komisarza Rozgrywek, do 3 dni przed terminem (wraz ze wskazanym nowym terminem). W przeciwnym razie pozostaje termin pierwotny. Pod sankcją walkoweru.
6. Gospodarz meczu musi wyznaczyć taki czas rozpoczęcia zawodów aby całkowity czas niezbędny na przejazd i powrót drużyny przyjezdnej wraz z czasem trwania meczu, turnieju, zawierał się w przedziale pomiędzy godziną 6.00 a 22.00 w dniu meczu, turnieju, dla drużyn które oddalone są między sobą do 400 km. W przypadku kiedy występuje konieczność pokonania większej ilości kilometrów niż 400, gospodarz zobowiązany jest wyznaczyć taki czas rozpoczęcia meczu, który uwzględni możliwości logistyczne drużyny gości. Drużyny mogą między sobą ustalić odstępstwo od tej regulacji potwierdzając ten fakt u komisarza rozgrywek.

V. System zawodów:

1. Polski Związek Rugby prowadzi rozgrywki w Centralnej Lidze Kadetów U16 Rugby XV
2. Rozgrywki odbywają się systemem jesień/wiosna. Trwają od września 2025 do końca maja 2026 wg zatwierdzonego 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 finału. Czas trwania meczu 2x30 minut.
4. Podział na grupy wg zgłoszeń
5. Drużyny które po rundzie zasadniczej zajmą I miejsce uzyskają awans do meczu finałowego. Natomiast drużyny które po rundzie zasadniczej zajmą II miejsca w grupie uzyskają awans do spotkania o III miejsce.
6. Drużyna Gospodarzy ma prawo wyboru stroju meczowego.
7. Prawo organizacji meczu finałowego ma drużyna która:
 - uzyskała wyższe miejsce w tabeli grupowej
 - uzyskała wyższą ilość dużych punktów w swojej grupie w sezonie zasadniczym,
 - uzyskała wyższą różnicę małych punktów w swojej grupie w sezonie zasadniczym
 - uzyskała wyższą liczbę małych punktów w swojej grupie w sezonie zasadniczym
 - zajęła wyższe miejsce w sezonie 2024/25 Centralnej Ligi Kadetów.
8. Drużyny które po rundzie zasadniczej zajęły miejsca od III do V w swoich grupach, zostaną sklasyfikowane na miejscach wg schematu z pkt 7.
9. 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.

II Liga:

1. Polski Związek Rugby prowadzi rozgrywki w II Lidze Kadetów U16
2. Rozgrywki odbywają się systemem jesień/wiosna. Trwają od października 2025 do końca czerwca 2026 wg zatwierzonego harmonogramu.
3. Rozgrywki odbywają się systemem turniejowym wg właściwego harmonogramu.
4. Czas trwania jednego w turnieju meczu 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.
5. W przypadku zgłoszenia się nie więcej niż dwóch drużyn mecz 2x25 minut.
6. Liczba zawodników w zawodach może wziąć udział nie mniej niż 10 zawodników i nie więcej niż 15 zawodników, każda drużyna jest zobowiązana do dostosowania liczbę swoich zawodników do drużyny przeciwnej – Jeśli drużyna A ma 13 zawodników to drużyna B musi również wystawić 13 zawodników,
7. Istnieje możliwość dołączenia do rozgrywek, wówczas punkty tej drużyny liczone są od momentu dołączenia, drużyny uczestniczące utrzymują swój dorobek punktowy.
8. Kara czasowa (żółta kartka) 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.
9. Pozostałe przepisy gry jak w Rugby 15, wersja dla kadetów.
10. Mecze rozgrywane będą w formie turniejowej potwierdzonej przez Komisarza Rozgrywek
11. 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
 - Za zwycięstwo 4 pkt.
 - Przegrana różnicą 7 punktów bądź mniej 1 punkt defensywny
 - Przegrana z 4 przyłożeniami w meczu 1 punkt defensywny
 - Zwycięstwo 4 przyłożeniami w meczu 1 punkt ofensywny
 - Remis 2 punkty
 - Remis wraz z 4 przyłożeniami w meczu 1 punkt ofensywny
 - Maksymalna ilość za zwycięstwo w meczu 5 pkt
 - Maksymalna ilość w przypadku porażki 1 pkt.
 - Maksymalna ilość 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. 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 zainteresowanymi klubami), następnie
 - c. korzystniejsza różnica małych punktów, następnie
 - d. większa liczba zdobytych małych punktów, następnie
 - e. wyższe miejsce w CLK w sezonie 2024/25

4. O końcowej klasyfikacji w meczach, 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 XV

VII. Nagrody:

1. puchar oraz 28 złotych medali dla Mistrza Polski Kadetów
2. puchar oraz 28 srebrnych medali dla Wicemistrza Polski Kadetów
3. puchar oraz 28 brązowych medali dla III drużyny Mistrzostw Polski Kadetów
4. puchar dla zwycięzcy II ligi.

VIII. Zasady finansowania:

- Koszty organizacji meczów ponosi gospodarz.
- Drużyny w sezonie 2025/2026 zobowiązane są do pokrycia kosztów udziału w rozgrywkach

IX. Różne:

1. Kara czasowa trwa 7 minut w CLK,
2. Zawody rozgrywane są według niniejszego Regulaminu, Przepisów Gry, Przepisów PZR, Regulaminu Dyscyplinarnego PZR,
3. Prawo interpretacji niniejszego Regulaminu przysługuje Komisji Gier i Dyscypliny PZR, Zarządowi PZR, Pełnomocnikowi PZR, Komisarzowi Rozgrywek na daną imprezę/rozgrywkę, sędziemu głównemu.
4. Trener prowadzący drużynę (wpisany do protokołu turniejowego lub meczowego) musi posiadać ważną licencję trenerską PZR zgodnie z regulaminem licencyjnym oraz przebywać na stadionie podczas spotkania.
5. Klub, którego drużyna wycofa się z rozgrywek CLK podlega karze finansowej w wysokości 1000 (trzy tysiące) zł.
6. W przypadku wycofania się drużyny lub drużyn z rozgrywek w każdej ich fazie, PZR wskaże nowy system zawodów.
7. Drużyna, która nie stawiała się na meczu w wyznaczonym terminie i wynik tego meczu zostanie zweryfikowany jako walkower, kara - 5 punktów do tabeli, (0:25) w małych punktach.
8. Klasyfikację generalną MPK U16 stanowią będą w pierwszej kolejności wyniki rozgrywek CLK, w następnej kolejności wyniki rozgrywek II Ligi.
9. Drużyny wyznaczone na pierwszym miejscu w harmonogramach, będą gospodarzami meczów.
10. Przystąpienie do rozgrywek MPK U16 jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
11. Drużyna, która rozegra mniej niż 50% meczów wynikających z harmonogramu oraz drużyna która nie przystąpi do fazy finałowej lub wycofa się przed jej ukończeniem nie zostanie sklasyfikowana w SSM.
12. Drużyna która nie przystąpi do fazy finałowej lub wycofa się przed jej ukończeniem zostanie sklasyfikowana na ostatniej pozycji klasyfikacji generalnej.

X. Użyczenie szkoleniowe

Użyczenia szkoleniowe dla CLK II liga Rugby XV

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. Użyczenie szkoleniowe musi zostać zgłoszone i zaakceptowane w trakcie okna transferowego. Za datę rozpoczęcia użyczenia szkoleniowego uznaje się dzień, w którym Komisja Licencyjna 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 sezonie 2025/2026 (jesień, wiosna) i może trwać maksymalnie do końca danego sezonu. Kluby sportowe CLK Rugby XV I liga mają prawo pozyskać zawodnika w trybie użyczenia szkoleniowego wyłącznie z niższej klasy rozgrywkowej CLK Rugby XV II liga.
4. Zawodnik może zostać użyczony szkoleniowo tylko z roczników 2010 i 2011.
5. Zawodnik użyczony szkoleniowo musi być "Zawodnikiem Polskim" lub „Zawodnikiem Krajowym” w rozumieniu §32 ust. 2 i 3 Przepisów PZR.
6. Zawodnik użyczony szkoleniowo musi mieć minimum 48 godziny przerwy (liczonej od godziny zakończenia spotkania, w którym zawodnik użyczono szkoleniowo był wpisany do protokołu meczowego) między rozgrywanymi meczami. Za rozegrany mecz w kontekście tego limitu uważa się, gdy zawodnik jest wpisany do protokołu meczowego.
7. W sezonie rozgrywkowym 2025/2026 klub sportowy może pozyskać za pomocą użyczenia szkoleniowego maksymalnie 8 zawodników.
9. Zawodnik użyczony szkoleniowo uzyskuje prawo gry w fazie finałowej w drużynie klubu pozyskującego po rozegraniu minimum 2 meczy w fazie zasadniczej w tym klubie. Warunkiem wliczenia meczu do tego limitu jest pojawienie się zawodnika na boisku, a nie wpisanie zawodnika do protokołu meczowego.
10. Zawodnik użyczony szkoleniowo nie może brać udziału w meczach oficjalnych rozgrywanych pomiędzy jego klubem macierzystym a klubem pozyskującym w okresie trwania użyczenia szkoleniowego.

Zatwierdzono przez Zarząd Polskiego Związku Rugby w dniu 8.09.2025r.