

## **ZASADY ROZGRYWEK MŁODZIEŻOWYCH ZPRP**

### **obowiązujące w sezonie 2011/12**

Zasady dotyczą następujących kategorii wiekowych:

- Juniorów,
- Juniorek,
- Juniorów młodszych,
- Juniorek młodszych,
- Młodzików,
- Młodziczek,
- Chłopców,
- Dziewcząt.

#### **Zasady zawierają:**

Szczegółowe zasady rozgrywek oraz stanowiące do nich załączniki:

- zał. nr 1 - Założenia do organizacji rozgrywek wraz z rozstawieniem województw,
- zał. nr 2 - Założenia do gry w poszczególnych kategoriach wiekowych.

# SZCZEGÓŁOWE ZASADY ROZGRYWEK

## Postanowienia ogólne

### § 1

1. Niniejsze zasady dotyczą rozgrywek kobiet, mężczyzn, dziewcząt i chłopców o:
  - Mistrzostwo Polski w kategoriach wiekowych Juniorów i Juniorów Młodszych,
  - Puchar ZPRP Młodzików, Chłopców i Dziewcząt.
2. Rozgrywki młodzieżowe prowadzone są zgodnie z regułami zawartymi w:
  - „Przepisach gry w piłkę ręczną”,
  - niniejszych Zasadach,oraz obowiązują w nich inne uchwały i decyzje Zarządu ZPRP dotyczące tych rozgrywek.
3. Pod pojęciem rozgrywek szczebla centralnego rozumie się rozgrywki w poszczególnych kategoriach wiekowych powyżej szczebla wojewódzkiego.
4. Ilekroć w niniejszym regulaminie używa się pojęcia „zawodnik” to rozumie się pod nim również zawodniczkę.
5. Użyte w regulaminie poniższe skróty oznaczają:
  - ZPRP - Związek Piłki Ręcznej w Polsce,
  - WZPR - Wojewódzki Związek Piłki Ręcznej,
  - KRM ZPRP – Komisję Rozgrywek Młodzieżowych ZPRP,
  - KSW ZPRP - Kolegium Sędziów ZPRP.
  - KD ZPRP - Komisja Dyscyplinarna ZPRP,
  - KO ZPRP - Komisja Odwoławcza ZPRP.
6. Kluby biorące udział w rozgrywkach szczebla centralnego pocztą elektroniczną lub pocztą:
  - 1) kierują korespondencję w sprawach rozgrywek bezpośrednio do KRM ZPRP;
  - 2) otrzymują od KRM ZPRP pocztą elektroniczną komunikaty i pisma dotyczące rozgrywek.
7. Zasady korespondencji pomiędzy klubami uczestniczącymi w rozgrywkach na szczeblu wojewódzkim a prowadzącymi je organami określają właściwe WZPR.

## Organ prowadzący rozgrywki

### § 2

1. Na szczeblu wojewódzkim organami prowadzącymi rozgrywki na zlecenie ZPRP i pod nadzorem KRM ZPRP są właściwe WZPR.  
Organem prowadzącym rozgrywki szczebla centralnego jest KRM ZPRP.  
Kluby uczestniczące w rozgrywkach podlegają w sprawach z nimi związanych bezpośrednio tym organom.
2. Bieżące decyzje w sprawach organizacyjno-porządkowych związanych z przebiegiem rozgrywek wojewódzkich podejmuje właściwe WZPR, a na szczeblu centralnym – KRM ZPRP.  
Organa te prowadzą również odpowiednio postępowania dyscyplinarne i wydają decyzje w I instancji w sprawach naruszenia przepisów przez kluby, zawodników, trenerów i pozostałe osoby towarzyszące uczestniczące w rozgrywkach.  
W trakcie rozgrywek w formie turniejowej, w sprawach naruszenia przepisów i zasad w nich obowiązujących przez ww. uczestników zawodów, decyzje podejmuje sędzia główny delegowany na turniej przez organ prowadzący dane rozgrywki.

3. Organa prowadzące rozgrywki przekazują do KD ZPRP informację o wykroczeniach, które są zagrożone karą dyskwalifikacji czasowej oraz dotyczą braku porządku na obiekcie sportowym przed, w trakcie i po zawodach.
4. KO ZPRP podejmuje rozstrzygnięcia w II instancji w wyniku odwołań od decyzji organów, o których mowa w ust. 2 i 3.

### **Uczestnicy rozgrywek**

#### § 3

1. W rozgrywkach mogą uczestniczyć zespoły klubów będących członkami ZPRP.
2. Prawo udziału w rozgrywkach szczebla centralnego posiadają zespoły klubów, które uzyskały awans z rozgrywek wojewódzkich zgodnie z zasadami niniejszego regulaminu.

### **Kategorie wiekowe rozgrywek, ich szczeble i fazy**

#### § 4

Rozgrywkami młodzieżowymi w poszczególnych kategoriach wiekowych są:

- 1) w Mistrzostwach Polski Juniorów – dla zawodników urodzonych w latach 1993 – 1994 i w Mistrzostwach Polski Juniorów Młodszych – dla zawodników urodzonych w latach 1995 – 1996:
  - a) rozgrywki na szczeblu wojewódzkim wraz z barażami,
  - b) na szczeblu centralnym:
    - ćwierćfinały,
    - półfinały,
    - finały
- 2) w Pucharze ZPRP Młodzików – dla zawodników urodzonych w latach 1997 - 1998:
  - a) rozgrywki na szczeblu wojewódzkim,
  - b) na szczeblu centralnym:
    - półfinały,
    - finały
- 3) w Pucharze ZPRP Chłopców i Dziewcząt – dla zawodników urodzonych w latach 1999 - 2000:
  - a) rozgrywki na szczeblu wojewódzkim,
  - b) finał jako rozgrywki szczebla centralnego.

### **Zgłoszenia do rozgrywek i uczestnictwo w nich**

#### § 5

1. Tryb zgłaszania zespołów i zawodników do rozgrywek szczebla wojewódzkiego ustalają poszczególne WZPR-y z uwzględnieniem jednakże postanowień niniejszych zasad zawartych w § 6 i 7.
2. Tryb zgłoszeń zespołów do rozgrywek szczebla centralnego i związane z tym procedury określony jest w § 34 – 38.

## § 6

1. Zgłoszenia do rozgrywek dokonuje się do właściwego WZPR pismem podpisanym przez osobę/by upoważnioną/ne do reprezentowania klubu.  
Zgłoszenie do rozgrywek musi zawierać następujące dane:
  - nazwę klubu,
  - nazwę zespołu (maksymalnie trzy członki) do stosowania przez organy prowadzące rozgrywki
  - adres klubu do korespondencji,
  - nr telefonu i faksu, adres poczty elektronicznej oraz ewentualnie strony internetowej,
  - nazwiska i imiona oraz nr telefonów osób do kontaktu w sprawach rozgrywek,
  - nazwę, adres i telefon obiektu na którym rozgrywane są zawody.
2. W terminie określonym przez odpowiedni WZPR, lecz nie później niż na 7 dni przed rozpoczęciem danych rozgrywek, uczestniczący w nich klub musi przesłać do WZPR alfabetyczną, imienną listę zgłoszeń zawodników na druku wg wzoru stanowiącego załącznik nr 3 do niniejszych zasad z uwzględnieniem postanowień zawartych w § 7 ust. 1.
3. W terminie do dnia 31 października WZPR-y zobowiązane są przesłać zgłoszenia klubów wraz z danymi, o których mowa w ust. 1 oraz imienne listy zgłoszeń do rozgrywek, o których mowa w ust. 2, formie elektronicznej do KRM ZPRP na adres [krm@zprp.org.pl](mailto:krm@zprp.org.pl)
4. Dodatkowych zgłoszeń zawodników można dokonywać wyłącznie na drukach list zgłoszeń, przy czym, jeśli są one dokonywane po dniu 31 października 2011 r., to właściwy WZPR zobowiązany jest przesłać to zgłoszenie w formie elektronicznej w KRM ZPRP w terminie 7 dni od jego otrzymania.
5. Do rozgrywek w danej kategorii wiekowej można zgłosić również zawodników bezpośrednio niższej kategorii wiekowej, przy czym w stosunku do tych zawodników obowiązują postanowienia zawarte w § 8 ust. 4.

## § 7

1. W przypadku zgłoszenia przez klub do rozgrywek danej kategorii wiekowej szczebla wojewódzkiego więcej niż jednego zespołu, zawodnicy tego klubu mogą być zgłoszeni wyłącznie do jednego z tych zespołów i uczestniczyć w rozgrywkach tylko w tym zespole.
2. Klub, którego więcej niż jeden zespół uczestniczył w danych rozgrywkach wojewódzkich, w przypadku awansu do rozgrywek szczebla centralnego ma prawo dokonania nowego zgłoszenia zawodników do zespołu/ów w nich uczestniczącego/cych.
3. W przypadku uczestnictwa w rozgrywkach szczebla centralnego w tej samej kategorii wiekowej dwóch zespołów danego klubu, jego zawodnicy mogą reprezentować wyłącznie zespół, do którego zostali zgłoszeni, a zawodnicy zespołu, który odpadł z rozgrywek nie mają prawa występować w zespole tego klubu, który uczestniczy w kolejnych fazach rozgrywek.

## § 8

1. Prawo uczestnictwa w zawodach mają wyłącznie zawodnicy zgłoszeni do danych rozgrywek.
2. Zawodnik uczestniczący w zawodach wszystkich szczebli rozgrywek musi posiadać aktualne okresowe badanie lekarskie wraz z orzeczeniem o zdolności do uprawiania sportu wydanym przez lekarza uprawnionego do jego wystawienia oraz licencję (kartę zgłoszenia).

3. Zawodnik może w danym sezonie sportowym występować w maksymalnie 2 kategoriach wiekowych, włącznie z rozgrywkami seniorów.
4. Zawodnik uczestniczący w jednych zawodach mistrzowskich, bez względu na klasę i rodzaj rozgrywek, nie może w tym samym dniu uczestniczyć w jakichkolwiek innych zawodach, chyba, że przewiduje to regulamin zawodów.
5. Do protokołu zawodów danej kategorii może być wpisanych i wystąpić w nich nie więcej niż trzech zawodników młodszej kategorii wiekowej.  
W powyższym przypadku obowiązkiem jest dokonywanie wpisu do protokołu zawodów po nazwisku i imieniu zawodnika dwóch końcowych cyfr roku jego urodzenia.
6. Uczniowie/uczennice SMS ZPRP, oprócz reprezentowania barw SMS, mogą występować tylko w jednej kategorii wiekowej w klubie macierzystym.
7. Zawodnik może reprezentować Kadre Wojewódzką w ramach jej szkolenia i cyklu rozgrywek oraz w Ogólnopolskiej Olimpiadzie Młodzieży, niezależnie od zastrzeżenia zawartego w ust. 2.

## **Terminarz rozgrywek**

### § 9

1. KRM ZPRP w uzgodnieniu z Wydziałem Organizacji Szkolenia ZPRP ogłasza w założeńiach do organizacji rozgrywek młodzieżowych na dany sezon dokładne terminy:
  - 1) zakończenia rozgrywek wojewódzkich (wraz z barażami),
  - 2) ćwierćfinałów, półfinałów i finałów Mistrzostw Polski w poszczególnych kategoriach wiekowych oraz Pucharu ZPRP.
2. Terminarze rozgrywek wojewódzkich określają poszczególne WZPR-y z uwzględnieniem założeń, o których mowa w ust. 1.

## **System rozgrywek**

### **Rozgrywki wojewódzkie**

### § 10

1. Rozgrywki wojewódzkie, z udziałem co najmniej trzech drużyn w każdej kategorii wiekowej, przeprowadzają WZPR-y określając ich system.
2. Na wniosek zainteresowanych Zarządów WZPR, zaakceptowany przez KRM ZPRP, dopuszcza się wspólną organizację rozgrywek dla sąsiednich województw, przy czym wniosek musi zawierać uzasadnienie wspólnych rozgrywek i wskazywać właściwy WZPR dla ich przeprowadzania
3. Jeżeli rozgrywki wojewódzkie nie są prowadzone, awans do dalszego etapu rozgrywek (ćwierćfinały) jest możliwy wyłącznie w przypadku uczestnictwa drużyn(y) w rozgrywkach organizowanych dla sąsiednich województw.

### § 11

Do rozgrywek szczebla centralnego, z zastrzeżeniem wynikającym z ustaleń niniejszych zasad dotyczących wojewódzkich rozgrywek barażowych, awans uzyskują:

- 1) dwa najwyżej sklasyfikowane zespoły z rozgrywek wojewódzkich,
- 2) w przypadku wspólnych rozgrywek dla sąsiednich województw z województwa reprezentowanego w tych rozgrywkach przez:
  - a) trzy i więcej zespołów – dwa najwyżej sklasyfikowane zespoły z tego województwa,

b) mniej niż trzy zespoły – pierwszy najwyżej sklasyfikowany zespół z tego województwa.  
Zasady zgłaszania zespołów do rozgrywek szczebla centralnego określone są w § 34 - 38.

### **Wojewódzkie zawody barażowe**

#### § 12

Zgodnie z Uchwałą nr 54/00 Zarządu ZPRP, wraz z późniejszymi zmianami, w sprawie statusu zawodników – uczniów Szkół Mistrzostwa Sportowego ZPRP klub posiadający jednego lub więcej zawodników w SMS posiada prawo gry w zawodach barażowych o awans do ćwierćfinałów Mistrzostw Polski Juniorów i Juniorów Młodszych, o ile nie uzyskał bezpośredniej kwalifikacji do tych zawodów z rozgrywek wojewódzkich.

#### § 13

Klubowi przysługuje prawo do baraży w danym sezonie, jeżeli chociaż jeden jego zawodnik uzyskał status ucznia SMS ZPRP w tym sezonie do dnia 30 września.

#### § 14

Prawo gry w barażach przysługuje, o ile klub uprawniony zgłosi do dnia 31 grudnia 2011 r. na piśmie do WZPR zamiar gry w barażach wskazując swoich zawodników – uczniów SMS oraz kategorie rozgrywek, w których będą oni występować, przy czym zawodnik – uczeń SMS może reprezentować klub macierzysty wyłącznie w jednej kategorii wiekowej (co oznacza, że junior młodszy może reprezentować klub w rozgrywkach juniorów młodszych lub juniorów).

#### § 15

KGiD WZPR do dnia 15 stycznia 2012 roku zgłasza do KRM ZPRP oraz podaje do wiadomości wszystkich zainteresowanych zespołów uczestniczących w prowadzonych przez siebie rozgrywkach listę drużyn uprawnionych do udziału w barażach w danym sezonie.

#### § 16

1. W zawodach barażowych uczestniczy/ą zespół lub zespoły, o którym/ych mowa w par. 14 i 15 oraz drugi zespół z rozgrywek wojewódzkich.
2. W przypadku rozgrywek wspólnych dla sąsiednich województw:
  - 1) drugi najwyżej sklasyfikowany zespół z danego województwa, o ile było ono reprezentowane w rozgrywkach przez co najmniej trzy zespoły,
  - 2) pierwszy zespół z danego województwa, jeżeli było ono reprezentowane w rozgrywkach przez dwa zespoły.

#### § 17

System gier zawodów barażowych ustala WZPR w zależności od liczby uczestniczących w nich zespołów.

## § 18

W zawodach barażowych w składzie drużyny uprawnionej musi wystąpić na boisku co najmniej jeden zawodnik – uczeń SMS ZPRP (udokumentowane stosownym wpisem w protokóle zawodów - wejście na boisko). Brak takiego zawodnika w składzie drużyny skutkuje niedopuszczeniem jej do zawodów barażowych a nie uczestniczenie w grze zawodnika – ucznia SMS ZPRP wpisanego do protokołu zawodów powoduje zweryfikowanie ich wyniku jako walkower na korzyść przeciwnika.

## § 19

Awans do ćwierćfinałów Mistrzostw Polski z zawodów barażowych uzyskuje ich zwycięzca.

### **Rozgrywki szczebla centralnego**

#### ***Ćwierćfinały Mistrzostw Polski Juniorów i Juniorów Młodszych***

## § 20

Zawody ćwierćfinałowe rozgrywane są w formie trzydniowego turnieju w ośmiu czterozespołowych grupach (A - H) systemem gier „każdy z każdym”.

## § 21

Podział zespołów na uczestniczące w poszczególnych grupach ćwierćfinałowych dokonywany jest z uwzględnieniem:

- 1) klucza organizatorów rozgrywek grupowych,
- 2) rozstawienia ośmiu zespołów reprezentujących województwa, których zespoły uczestniczyły w finałach młodszej kategorii rozgrywkowej wcześniejszych rozgrywek,
- 3) rozstawienia pozostałych drużyn dokonywanego przez KRM ZPRP przy założeniu, aby zespoły tego samego województwa nie spotkały się w grupach półfinałowych.

Szczegółowy podział zespołów na każdy sezon określa KRM ZPRP w „Założeniach do organizacji rozgrywek wraz z rozstawieniem województw” stanowiących załącznik do niniejszych zasad.

## § 22

Gospodarzami zawodów ćwierćfinałowych w poszczególnych kategoriach wiekowych dziewcząt i chłopców są naprzemiennie (co drugi rok) pierwsze zespoły z województw o numeracji parzystej lub nieparzystej wg poniższych oznaczeń:

- 1) nieparzyste: 1 - dolnośląskie, 3 - lubelskie, 5 - łódzkie, 7 - mazowieckie, 9 - podkarpackie, 11 - pomorskie, 13 - świętokrzyskie, 15 - wielkopolskie.
- 2) parzyste: 2 - kujawsko-pomorskie, 4 - lubuskie, 6 - małopolskie, 8 - opolskie, 10 - podlaskie, 12 - śląskie, 14 - warmińsko – mazurskie, 16 – zachodniopomorskie,

zgodnie z kluczem określany na każdy sezon przez KRM ZPRP w powołanych w § 21 założeniach.

## § 23

Rozstawienie najlepszych zespołów dokonywane jest na podstawie:

- 1) w Mistrzostwach Polski juniorów – wyników sprzed dwóch sezonów w Mistrzostwach Polski juniorów młodszych.
- 2) w Mistrzostwach Polski juniorów młodszych – wyników sprzed dwóch sezonów w rozgrywkach Pucharu ZPRP młodzików .

#### § 24

Awans do półfinałów Mistrzostw Polski uzyskują dwa pierwsze zespoły z każdej grupy ćwierćfinałowej.

### ***Półfinały Mistrzostw Polski Juniorów i Juniorów Młodszych***

#### § 25

Zawody półfinałowe rozgrywane są w formie trzydniowego turnieju w czterech czterozespołowych grupach (I - L) systemem gier „każdy z każdym”.

#### § 26

Prawo organizacji zawodów półfinałowych uzyskują naprzemiennie (co drugi rok) zwycięzcy grup ćwierćfinałowych o numerach parzystych lub nieparzystych. W przypadku rezygnacji z organizacji zawodów – gospodarzem turnieju będzie kolejny zespół z grupy.

#### § 27

Rozstawienia zespołów do poszczególnych grup dokonuje się na podstawie zajętych przez nie miejsc w zawodach ćwierćfinałowych wg podanego przez KRM ZPRP klucza.

#### § 28

Awans do finałów Mistrzostw Polski uzyskują dwa pierwsze zespoły z każdej grupy półfinałowej.

### ***Finały Mistrzostw Polski Juniorów i Juniorów Młodszych***

#### § 29

Finały Mistrzostw Polski trwają 6 dni z wliczonym dniem przerwy po fazie grupowej.

#### § 30

Finały Mistrzostw Polski odbywają się z udziałem ośmiu zespołów wg następujących zasad:

- 1) z podziałem na dwie grupy po cztery zespoły (M i N), w których rozgrywa się mecze systemem „każdy z każdym” w I, II i III dniach turnieju;
- 2) mecze półfinałowe (na krzyż) - V dzień;
- 3) mecze finałowe (o miejsca 1-8) – VI dzień.

#### § 31

1. Organizatorami zawodów finałowych są kluby lub inne organizacje wyłonione w drodze konkursu.

2. Termin składania ofert – do 4 dni po zakończeniu zawodów półfinałowych. Ostateczna decyzja o przyznaniu organizacji zawodów finałowych należy do KRM ZPRP.

### ***Finały Pucharu ZPRP młodzików i młodziczek***

#### § 32

Organizatorami zawodów finałowych są kluby lub inne organizacje wyłonione w drodze konkursu. Ostateczna decyzja o przyznaniu organizacji zawodów finałowych należy do KRM ZPRP.

### ***Finały Pucharu ZPRP chłopców i dziewcząt***

#### § 33

Organizatorami zawodów finałowych są kluby lub inne organizacje wyłonione w drodze konkursu. Ostateczna decyzja o przyznaniu organizacji zawodów finałowych należy do KRM ZPRP.

### **Zgłoszenia do rozgrywek szczebla centralnego, wpisowe**

#### § 34

WZPR, w terminie trzech dni po zakończeniu rozgrywek wojewódzkich (wraz z barażami), przesyłają pocztą elektroniczną do KRM ZPRP końcowe tabele oraz zgłoszenia zespołów uprawnionych do startu w ćwierćfinałach Mistrzostw Polski. Zgłoszenie zespołu przez WZPR jest równoznaczne z posiadaniem przez niego potwierdzenia przez klub uczestnictwa jego zespołu/ów w rozgrywkach szczebla centralnego pod rygorem kary dla klubu.

#### § 35

Jeżeli pierwszy lub drugi zespół z rozgrywek wojewódzkich rezygnują z udziału w zawodach ćwierćfinałowych - właściwy WZPR może zgłosić w ich miejsce tylko zespół, który zajął trzecie miejsce w tych rozgrywkach.

#### § 36

Jeżeli WZPR nie zgłasza żadnego lub zgłasza tylko jeden zespół do rozgrywek ćwierćfinałowych KRM ZPRP ma prawo dokooptować na wolne miejsca zespoły z innych województw w kolejności od najwyższej rozstawionych, posiadających co najmniej 5 zespołów w rozgrywkach wojewódzkich.

#### § 37

Właściwe WZPR zobowiązane są na siedem dni przed rozpoczęciem zawodów przesłać pocztą elektroniczną na adres KRM ZPRP potwierdzone, sporządzone w porządku alfabetycznym na obowiązujących drukach, imienne listy zgłoszeń zawodników danego klubu, z uwzględnieniem ustaleń zawartych w § 7 ust. 2 i 3.

## § 38

Kluby zespołów zgłoszonych do rozgrywek wpłacają, niezależnie od liczby zespołów we wszystkich kategoriach wiekowych uczestniczących w ćwierćfinałach, wpisowe w wysokości 100 PLN (sto złotych) na konto ZPRP najpóźniej w terminie trzech dni przed rozpoczęciem pierwszych z tych zawodów. Dowód wpłaty (kserokopia) winien być przedstawiony sędziemu głównemu zawodów.

## **Czas gry, piłki, liczba zawodników**

### § 39

1. Czas gry w zawodach wszystkich kategorii wiekowych w Mistrzostwach Polski wynosi 2 x 30 minut.
2. Czas gry w zawodach o Puchar ZPRP młodzików i młodziczek wynosi 2 x 25 minut.
3. Czas gry w zawodach o Puchar ZPRP chłopców i dziewcząt wynosi 2 x 20 minut.
4. W przypadku rozgrywania więcej niż jednego spotkania mistrzowskiego dziennie czas gry ulega skróceniu odpowiednio do 2 x 25 minut, 2 x 20 minut i 2 x 15 minut dla ust. 1, 2 i 3.

### § 40

W zawodach w poszczególnych kategoriach wiekowych dziewcząt i chłopców używa się piłek o następujących rozmiarach:

- 1) w Mistrzostwach Polski juniorów i juniorów młodszych – 3.
- 2) w Mistrzostwach Polski junierek i junierek młodszych oraz zawodach młodzików (chłopcy) – 2.
- 3) w zawodach młodziczek, chłopców i dziewcząt – 1.

### § 42

Na wszystkich etapach rozgrywek młodzików, młodziczek, dziewcząt i chłopców obowiązuje zakaz używania kleju w czasie zawodów.

Nieprzestrzeganie powyższego zakazu winno być traktowane jako niesportowe zachowanie osoby odpowiedzialnej za zespół i karane progresywnie. Takie zachowanie podlega ponadto opisowi w protokóle zawodów.

W przypadku powtarzających się opisów w protokóle zawodów KRM ZPRP wnioskować będzie o zawieszenie licencji trenerskiej lub osoby towarzyszącej do organu wydającego.

### § 43

Do protokołu zawodów można wpisać 16 zawodników i wszyscy mogą wziąć udział w zawodach.

## **Obowiązki klubu będącego gospodarzem zawodów niezależnie od szczebla rozgrywek**

### § 44

1. Gospodarzem zawodów jest każdorazowo klub wymieniony w terminarzu rozgrywek na pierwszym miejscu.
2. Do obowiązków gospodarza zawodów należy:

- 1) przygotowanie obiektu do rozgrywek zgodnie z wymogami „Przepisów gry w piłkę ręczną”;
- 2) jeżeli zawody mają charakter masowy, przygotowanie obiektu do ich odbycia zgodnie z Ustawą o bezpieczeństwie imprez masowych z dnia 20 marca 2009 r. (Dz. U. Nr 62 poz. 504);
- 3) zabezpieczenie porządku na obiekcie sportowym przed, w trakcie i po zawodach zgodnie z obowiązującymi w tym zakresie przepisami oraz bezpieczeństwa uczestników zawodów;
- 4) zgodnie z zasadami określonymi przez organ prowadzący rozgrywki wyznaczenie terminu zawodów, zawiadomienie o nich zespołu gości, sędziów zawodów, właściwego WZPR i służb medycznych, a przypadku imprezy masowej również policji;
- 5) przygotowanie protokołu zawodów zgodnie z obowiązującym wzorem;
- 6) dokonanie przed rozpoczęciem zawodów wypłaty należności z tytułu delegacji sędziom;
- 7) zapewnienie opieki medycznej na imprezach:
  - a) masowych - wg warunków określonych w zezwoleniu władz samorządowych; jeśli takie warunki nie są w nim określone, to obowiązuje zapewnienie obecności jednej z osób wskazanych w poniższym pkt b,
  - b) niemasywowych - tj. dyżuru lekarza medycyny lub ratownika medycznego w czasie od 15 minut przed zawodami do 15 minut po zawodach;

#### Objaśnienie

Czas oczekiwania na osobę mającą sprawować opiekę medyczną wynosi do 15 min. od wyznaczonej godziny meczu; jeżeli w tym czasie nie przybędzie ona na zawody, to sędziowie podejmują decyzję o ich odwołaniu, albo, jeśli spóźni się ponad 15 min., mają obowiązek ich przeprowadzenia, o ile zespół gości wyrazi na to zgodę – w obu przypadkach sędziowie muszą dokonać odpowiedniego wpisu do protokołu zawodów;

- 8) przygotowanie szatni dla zespołów i sędziów, zabezpieczonych przed kradzieżą i zniszczeniem pozostawionych w nich rzeczy oraz zabezpieczenie przed uszkodzeniem środków transportu zespołu przyjezdnego i sędziów;
- 9) przygotowanie 16-tu miejsc siedzących w strefie zmian dla zawodników rezerwowych i osób towarzyszących; ławki zmian powinny zaczynać się w odległości 3,5 m od linii środkowej boiska odpowiednio zabezpieczone przed działaniami osób niepowołanych;
- 10) przygotowanie stolika sędziowskiego z 2-ma krzesłami;
- 11) przygotowanie tablicy wyników;
- 12) przygotowanie napojów dla zespołów i sędziów;
- 13) dostarczenie przed rozpoczęciem zawodów do stolika sędziowskiego:
  - a) dwóch, zgodnych z przepisami gry, piłek do rozegrania zawodów,
  - b) „Przepisów gry w piłkę ręczną”,
  - c) Regulaminu rozgrywek,
  - d) 2 stoperów elektronicznych,
  - e) kartek w formacie A-4 w celu informowania o nałożonych karach i czasie ich zakończenia,
  - f) 2 zielonych kartek o wymiarach 15x20 cm oznaczonych obustronnie dużą literą „T”,
  - g) zezwolenia władz samorządowych na organizację imprezy masowej, jeśli impreza ma taki charakter;
- 14) zabezpieczenie utrzymania właściwej jakości nawierzchni boiska podczas zawodów;
- 15) dostarczenie organowi prowadzącemu rozgrywki protokołu z zawodów w czasie i trybie określonym przez ten organ

3. Obowiązkiem zespołu gospodarzy jest stosować się do innych przepisów wynikających z niniejszych zasad, ustaleń organu prowadzącego rozgrywki oraz „Przepisów gry w piłkę ręczną”.

4. Jeżeli wskazane przez sędziów istotne nieprawidłowości w przygotowaniu obiektu do zawodów, uniemożliwiające ich odbycie zgodnie z „Przepisami gry w piłkę ręczną” i ustaleniami organu prowadzącego rozgrywki, nie zostaną usunięte w czasie do 15 min. od terminu rozpoczęcia zawodów, to sędziowie są uprawnieni do ich odwołania.

## **Obowiązki klubu będącego gospodarzem zawodów szczebla centralnego**

### **§ 45**

Do obowiązków klubu – gospodarza zawodów szczebla centralnego należy spełnienie ogólnych obowiązków gospodarzy zawodów, o których mowa w § 51, a ponadto:

- 1) wydanie komunikatu organizacyjnego, w którym muszą być zawarte informacje o miejscu i godzinie zawodów, miejscu zakwaterowania i wyżywienia uczestników; pierwszy komunikat musi być wysłany do zainteresowanych zespołów, sędziów oraz odpowiednich WZPR oraz KRM ZPRP na 10 dni przed rozpoczęciem zawodów;
- 2) zapewnienie uczestnikom zawodów zakwaterowania i całodziennego wyżywienia w wysokości dziennej stawki określonej przez ZPRP, przy czym wyżywienie musi być zagwarantowane w miejscu zakwaterowania lub jego pobliżu;
- 3) zapewnienie transportu dla uczestniczących zespołów na trasie hala – miejsce zakwaterowania i wyżywienia w przypadku odległości przekraczających 2 km (dla tras bez możliwości korzystania z komunikacji miejskiej) lub 5 km (dla pozostałych przypadków).
- 4) wydawanie komunikatów z wynikami spotkań i kolejnością drużyn po każdym dniu zawodów i przesyłanie ich po zakończeniu każdego dnia zawodów na obowiązującym formularzu pocztą elektroniczną na adres KRM ZPRP;
- 5) dostarczenie sędziemu głównemu wypełnionego kompletu protokołów zawodów w czasie umożliwiającym ich sprawdzenie i terminowe rozpoczęcie zawodów;
- 6) udostępnienie na życzenie sędziego głównego aktualnych „Przepisów gry w piłkę ręczną”, niniejszych zasad oraz arkusza weryfikacyjnego obiektu.

### **Obowiązki zespołu gości**

### **§ 46**

1. Zespół gości zobowiązany jest przybyć na wyznaczoną godzinę rozpoczęcia spotkania, a dopuszczalne spóźnienie wynosi 60 minut od wyznaczonego terminu rozpoczęcia zawodów wyłącznie w przypadku udokumentowanej awarii publicznego środka komunikacji lub działania siły wyższej.  
Jeżeli spóźnienie zespołu gości przekracza 60 min., to sędziowie podejmują decyzję o odwołaniu zawodów lub mają obowiązek ich przeprowadzenia gdy okoliczności wskazują, że zespół gości niebawem stawi się w obiekcie w którym mają być rozegrane zawody, a zespół gospodarzy wyrazi zgodę na przystąpienie do nich – w obu przypadkach sędziowie muszą dokonać odpowiedniego wpisu do protokołu zawodów.
2. Zespół gości winien dostosować stroje do kolorów koszulek i spodenek zespołu gospodarzy.
3. Obowiązkiem zespołu gości jest stosować się do innych przepisów wynikających z niniejszych zasad, ustaleń organu prowadzącego rozgrywkę i „Przepisów gry w piłkę ręczną”.

### **Pozostałe sprawy organizacyjne**

### **§ 47**

1. Zawody szczebla wojewódzkiego nie mogą się rozpocząć jeżeli do protokołu zawodów nie jest wpisana co najmniej jedna osoba towarzysząca drużynie posiadająca licencję trenerską i obecna w strefie zmian, a zawody szczebla centralnego jeżeli do protokołu zawodów nie są

wpisane dwie osoby towarzyszące posiadające licencje, w tym jedna licencję trenerską, obecne w strefie zmian.

2. Jeżeli wyżej określone warunki nie są spełnione w ciągu 15 min. od wyznaczonego terminu rozpoczęcia zawodów, to sędziowie je odwołują.
3. Jeżeli w trakcie zawodów, w których drużyna posiada wyłącznie jedną osobę towarzyszącą, zaistnieją nieprzewidziane zdarzenia, głównie podyktowane względami zdrowotnymi, w wyniku których ta osoba nie może sprawować funkcji opiekuńczych wobec zawodników, to sędziowie muszą przerwać zawody, a konsekwencje z tym związane obciążają tę drużynę.
4. Dyskwalifikacja osoby towarzyszącej przez sędziów i konieczność opuszczenia przez nią strefy zmian nie zwalnia tej osoby z obowiązku sprawowania funkcji opiekuńczych w stosunku do zawodników drużyn młodzieżowych i nie może być powodem przerwania zawodów przez sędziów.
5. Jeżeli zawody zostaną odwołane lub przerwane przez sędziów w okolicznościach, o których mowa odpowiednio w ust. 2 i 3, to ich wynik musi być zweryfikowany jako walkower dla drużyny przeciwnika, a w sytuacji gdy zawody zostały przerwane przy wyniku różnicą większą niż 10 bramek dla drużyny przeciwnika, to weryfikuje się je wynikiem z chwili ich przerwania.
6. Uregulowania zawarte w ust. 1 – 3 nie naruszają norm określonych przepisami 4:2 i 4:3 „Przepisów gry w piłkę ręczną”.

#### § 48

1. Ekipa uczestnicząca w zawodach szczebla centralnego może liczyć maksymalnie 20 osób.
2. Kluby uczestniczące w zawodach szczebla centralnego zobowiązane są na 7 dni przed zawodami poinformować czy korzystają z zakwaterowania i wyżywienia zabezpieczonych przez ich organizatora.

### **Obsada sędziowska rozgrywek**

#### § 49

1. Obsada sędziowska w zawodach szczebla wojewódzkiego dokonywana jest przez Komisję Sędziowską WZPR prowadzącą rozgrywki.
2. Obsady sędziowskiej rozgrywek szczebla centralnego dokonuje Kolegium Sędziów ZPRP delegując na zawody 1/4 i 1/2 finałów rozgrywek: sędziego głównego + dwie pary sędziów (również obsługa „stolika”), a na finał rozgrywek: sędziego głównego + cztery pary sędziów (również obsługa „stolika”).

### **Ocena wyników, klasyfikacja zespołów**

#### § 50

1. Za wyniki osiągnięte w poszczególnych zawodach przyznaje się:
  - 1) 2 pkt. - za zwycięstwo,
  - 2) 1 pkt. - za remis
  - 3) 0 pkt. - za porażkę
2. O kolejności zespołów w zawodach ćwierćfinałów, półfinałów i finałów Mistrzostw Polski oraz Pucharu ZPRP decydują odpowiednio:
  - 1) większa liczba zdobytych punktów;
  - 2) jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:

- a) większa liczba punktów zdobytych w zawodach pomiędzy zainteresowanymi zespołami;
- b) większa dodatnia różnica bramek z zawodów pomiędzy zainteresowanymi zespołami;
- c) większa liczba zdobytych bramek w zawodach pomiędzy zainteresowanymi zespołami;
- d) większa dodatnia (mniejsza ujemna) różnica bramek ze wszystkich zawodów;
- e) większa liczba zdobytych bramek we wszystkich zawodach;
- f) rzuty karne (wykonywane zgodnie z procedurą określoną w Przepisach gry w piłkę ręczną) wyłącznie w przypadku gdy dotyczy to dwóch drużyn, które zakończyły zawody wynikiem nierozstrzygniętym w ostatniej kolejce zawodów grupowych i pozostają na boisku;
- g) losowanie.

#### § 51

Wynik zawodów decydujących o ostatecznej klasyfikacji zespołów w finałach Mistrzostw Polski oraz Pucharu ZPRP musi być rozstrzygnięty zgodnie z Przepisami gry w piłkę ręczną.

### **Wycofanie zespołu z rozgrywek**

#### § 52

1. Wycofanie zespołu z rozgrywek przed rozpoczęciem II rundy rozgrywek wojewódzkich powoduje automatyczne unieważnienie wyników wszystkich zawodów rozegranych przez ten zespół.
2. W przypadku wycofania zespołu z rozgrywek po rozpoczęciu II rundy rozgrywek wojewódzkich nierozegrane dalsze zawody weryfikuje się jako walkower na korzyść przeciwnika, a wyniki dotychczas rozegranych zawodów utrzymuje się w mocy.
3. Nieusprawiedliwione nie przystąpienie zespołu do zawodów wojewódzkich dwukrotnie w cyklu rozgrywek powoduje automatyczne wycofanie zespołu z udziału w rozgrywkach.
4. Nie przystąpienie przez zespół zgłoszony do rozgrywek w turniejach szczebla centralnego lub wycofanie się w ich trakcie skutkuje zweryfikowaniem wszystkich spotkań mających się odbyć z udziałem tego zespołu jako walkower dla jego przeciwników.
5. Zespół wycofujący się z rozgrywek podlega ponadto karze grzywny w wysokości 2.000 zł.

### **Weryfikacja wyników**

#### § 53

1. Weryfikacji rozgrywek dokonuje prowadzący je organ.
2. Weryfikację wyniku zawodów mistrzowskich przeprowadza się na podstawie protokołów z zawodów zgodnie z wynikiem w nim podanym, o ile nie znajdą okoliczności niezgodne z przepisami dotyczącymi rozgrywek, które mają wpływ na weryfikację wyniku zawodów.  
W rozgrywkach wojewódzkich, w przypadku stwierdzenia przez Komisję Sędziowską WZPR prowadzącego rozgrywkę, że sędziowie naruszyli „Przepisy gry w piłkę ręczną”, weryfikację wyniku zawodów wstrzymuje się i wyznacza nowy termin ich rozegrania.
3. Zawody należy weryfikować jako przegrane walkowerem przez zespół, który:
  - 1) z własnej winy nie przybędzie na zawody lub spóźni się na nie ponad 15 minut;

- 2) w wyznaczonej godzinie rozpoczęcia zawodów, z uwzględnieniem dopuszczalnego ich opóźnienia o 15 min., dysponuje mniej niż pięcioma zawodnikami;
  - 3) był reprezentowany w trakcie zawodów przez zawodnika nie posiadającego prawa uczestniczenia w zawodach;
  - 4) opuści boisko w trakcie gry;
  - 5) nie podporządkuje się decyzji sędziów, w szczególności gdy jego zdyskwalifikowany zawodnik bądź osoba towarzysząca nie opuści strefy zmian w ciągu 5 min. od wydanej decyzji;
  - 6) zachowaniem swoich zawodników lub osób towarzyszących spowodował poważne zagrożenie zdrowia lub życia uczestników zawodów skutkujące przerwaniem zawodów przez sędziów;
  - 7) wycofał się z rozgrywek lub został z nich skreślony w przypadkach przewidzianych w przepisach par 55 ust. 2 i 4;
  - 8) dopuścił się udokumentowanego przekupstwa lub w innej formie niesportowego wypaczenia wyniku zawodów;
4. Zawody należy weryfikować jako przegrane walkowerem przez zespół gospodarza gdy:
- 1) opóźnienie w rozpoczęciu zawodów przekracza 15 min. z powodu nie usunięcia wskazanych przez sędziów istotnych, uniemożliwiających ich odbycie zgodnie z „Przepisami gry w piłkę ręczną” i Regulaminem rozgrywek, braków w przygotowaniu obiektu lub sprzętu;
  - 2) w trakcie zawodów, z przyczyn określonych w pkt. 1, braku porządku w obiekcie lub złego stanu technicznego obiektu, gra została przerwana przez sędziów i nie mogła być wznowiona w ciągu 15 min.;
  - 3) odbędą się na obiekcie nie zweryfikowanym lub czasowo zamkniętym dla przeprowadzania danych rozgrywek decyzją agendy prowadzącej rozgrywkę.
5. Jeżeli obydwa zespoły dopuszczą się naruszeń niniejszego Regulaminu, w rezultacie których wynik zawodów należy zweryfikować jako walkower, to wówczas ich wynik weryfikuje się jako obustronny walkower.
6. Zespołowi, któremu po weryfikacji wyniku zawodów przyznano zwycięstwo walkowerem, zalicza się dwa punkty, a wynik zawodów ustala się jako 10:0.
7. Jeżeli zawody się odbyły, a ich wynik został zweryfikowany jako walkower na korzyść zespołu który je wygrał, to wówczas:
- 1) utrzymuje się wynik uzyskany w zawodach, jeśli różnica bramek wynosiła ponad 10;
  - 2) ustala się wynik zawodów 10:0, jeżeli różnica bramek w zawodach wynosiła 10 lub mniej.

## **Nagrody**

### § 54

ZPRP zabezpiecza na finały Mistrzostw Polski oraz na Pucharu ZPRP dyplomy dla wszystkich uczestniczących zespołów oraz komplet 20 medali i puchar dla każdego z trzech najlepszych zespołów.

## **Kary**

### § 55

1. Za nieprzestrzeganie „Przepisów gry w piłkę ręczną”, regulaminów i zarządzeń organów prowadzących rozgrywkę oraz niniejszych zasad kluby, zawodnicy i osoby towarzyszące będą karane zgodnie z ich przepisami dyscyplinarnymi.

2. Kary ustalane przepisami WZPR-ów prowadzących rozgrywki wojewódzkie nie mogą być wyższe niż przewidziane dla rozgrywek szczebla centralnego, o których mowa w § 56.
3. W rozgrywkach szczebla centralnego wysokość najniższej kary grzywny wynosi 100 zł a najwyższej 2.000 zł.
4. Nie wpłacenie kar grzywny ujętych w komunikacie KRM ZPRP w wyznaczonym terminie spowoduje jej automatyczne podwojenie, a następnie niedopuszczenie klubu do rozgrywek młodzieżowych na szczeblu centralnym.
5. Przedstawicielem KRM ZPRP jest w czasie trwania zawodów szczebla centralnego sędzia główny.

## § 56

### 1. KRM ZPRP będzie orzekać następujące kary za przewinienia zawodników w rozgrywkach szczebla centralnego:

- 1) wybitnie niesportowe zachowanie się tj. w przypadkach naruszeń przepisów gry podlegających karaniu na podstawie przepisu 8:10 „Przepisów gry w piłkę ręczną” – kara odsunięcia od udziału od 1 do 12 zawodów mistrzowskich;
- 2) szczególnie niebezpieczne, brutalne zagrania lub wyjątkowo lekkomyślne zachowanie wobec przeciwnika podlegające karaniu na podstawie przepisu 8:6, stwierdzone przez sędziów lub gdy uszło one ich uwadze lub zostało przez nich nieadekwatnie ocenione – po analizie zapisu cyfrowego na płycie DVD i zasięgnięciu opinii KSW ZPRP – kara odsunięcia od 1 do 12 zawodów mistrzowskich;
- 3) niesportowe zachowanie przed lub po zawodach, w sytuacjach wskazanych w przepisie 16:11, opisane przez sędziów w protokole zawodów lub pisemnym sprawozdaniu – kara odsunięcia od 2 do 6 zawodów mistrzowskich.

### 2. KRM ZPRP będzie orzekała następujące kary za przewinienia trenerów i osób towarzyszących:

- 1) trzecia żółta kartka dla tej samej osoby – kara grzywny dla klubu 150 zł
  - 2) szósta żółta kartka dla tej samej osoby – kara grzywny dla klubu 300 zł
  - 3) dziewiąta żółta kartka dla tej samej osoby – kara grzywny dla klubu 600 zł
  - 4) drugie wykluczenie na 2 min. tej samej osoby – kara grzywny dla klubu 150 zł
  - 5) trzecie wykluczenie na 2 min. tej samej osoby – kara grzywny dla klubu 300 zł
  - 6) czwarte i kolejne wykluczenie na 2 min. tej samej osoby – kara grzywny dla klubu 600 zł
  - 7) pierwsza czerwona kartka – kara odsunięcia od 1 zawodów i grzywna dla klubu 150 zł;
  - 8) druga czerwona kartka dla tej samej osoby – kara odsunięcia od 2 zawodów i grzywna dla klubu 300,00 PLN;
  - 9) trzecia czerwona kartka dla tej samej osoby – kara odsunięcia od 5 zawodów i grzywna dla klubu 600,00 PLN;
  - 10) każda kolejna czerwona kartka dla tej samej osoby ponad trzy – kara odsunięcia od 3 zawodów i grzywna dla klubu 600 zł
  - 11) niesportowe zachowanie przed, w trakcie i po zawodach – kara odsunięcia od 1 do 6 zawodów i grzywna dla klubu od 100,00 do 600,00 PLN.
  - 12) wybitnie niesportowe zachowanie przed, w trakcie i po zawodach – kara odsunięcia od 2 - 10 zawodów i kara grzywny dla klubu od 500,00 do 1.000,00 PLN.
  - 13) brak obowiązującej licencji trenerskiej - kara zgodnie z Regulaminem przyznawania licencji trenerskich.
  - 14) za przebywanie w strefie zmian osoby nieuprawnionej – grzywna dla klubu w wys. 150 zł.
3. Wszystkie dyskwalifikacje udzielone w związku z zawodami za wybitnie niesportowe zachowania muszą być szczegółowo opisane przez sędziów na drugiej stronie protokołu zawodów.
  4. Otrzymała czerwona kartka nie anuluje wcześniej otrzymanych niższych kar.

5. W przypadku otrzymania w jednym meczu żółtej kartki, 2 minut, następnie czerwonej kartki, zalicza się do rejestru wszystkie kary.

6. Do orzeczenia stosownej kary sumuje się poszczególne kartki i wykluczenia z zawodów we wszystkich kategoriach wiekowych szczebla centralnego w danym sezonie .

7. Kary, które nie zostały odbyte w danym turnieju przechodzą na kolejny turniej, a w razie niemożliwości ich odbycia w trakcie rozgrywek na szczeblu centralnym muszą być wyegzekwowane w kolejnym sezonie w trakcie rozgrywek wojewódzkich.

8. KRM ZPRP będzie orzekała następujące kary za przewinienia klubów:

- 1) wycofanie klubu z rozgrywek po potwierdzeniu zgłoszenia przez WZPR – kara grzywny 2.000 zł oraz zakaz udziału klubu w przyszłorocznych rozgrywkach organizowanych przez KRM ZPRP na szczeblu centralnym;
- 2) nieprzystąpienie do zawodów – walkower – kara grzywny 1.000 zł;
- 3) udział w zawodach zawodnika nieuprawnionego do gry – walkower na korzyść przeciwnika i kara grzywny 500 zł;
- 4) niewłaściwa praca spikera – kara od 100 zł do 200 zł;
- 5) nieprzygotowanie szatni dla zespołów i sędziów – kara grzywny 200 zł;
- 6) nieczytelne wpisy lub skreślenia w protokóle – kara grzywny 100 zł;
- 7) niepodporządkowanie się zarządzeniom i wymogom KRM ZPRP – kara grzywny od 100 zł do 500 zł;
- 8) niedociągnięcia organizacyjne wynikające z Regulaminu rozgrywek – kara grzywny od 100 zł do 1.000 zł;
- 9) opóźnione nadesłanie lub brak zawiadomień/komunikatów o turnieju - kara grzywny 300 zł;
- 10) w przypadkach nieprzewidzianych w powyższych pkt decyzje podejmuje Komisja Dyscyplinarna ZPRP.

9. Komisja Dyscyplinarna będzie orzekać:

- 1) za przewinienia zawodników: w przypadkach szczególnie drastycznych i rażących – karę dyskwalifikacji na okres od 6 miesięcy do 2 lat, przy odsunięciu od udziału w nie mniej niż 10 kolejnych zawodach;
- 2) za przewinienia trenerów i pozostałych osób towarzyszących:
  - a) w przypadkach wybitnie niesportowego zachowania się przed, w trakcie lub po zawodach lub po – karę dyskwalifikacji na okres od 6 miesięcy do 2 lat przy odsunięciu od udziału w nie mniej niż 10 kolejnych zawodach mistrzowskich + grzywnę dla klubu w wys. od 1.000 zł. do 2.000 zł.;
  - b) samowolne opuszczenie boiska przez zespół w trakcie zawodów mistrzowskich:
    - osoba odpowiedzialna za zespół – dyskwalifikacja na okres 1-go roku do 2 lat;
    - klub – kara grzywny 2.000,00 PLN.
  - c) za przebywanie w strefie zmian osoby zdyskwalifikowanej – karę dyskwalifikacji dodatkowej na okres od 1 do 3 miesięcy + grzywnę dla klubu w wys. 500 zł.;
- 3) za przewinienia klubów:
  - a) brak porządku na widowni – karę grzywny w wys. 300 zł. w pierwszym przypadku, w kolejnych przypadkach – w wys. 1.000 zł.;
  - b) brak porządku na obiekcie sportowym zagrażający bezpieczeństwu uczestników zawodów – karę grzywny w wys. do 2.000 zł.

10. Sędzia główny ma prawo decydowania w trakcie turniejów szczebla centralnego o nałożeniu wyłącznie kar dyscyplinarnych w wymiarze określonym niniejszymi zasadami lecz kara odsunięcia zawodnika, trenera lub osoby towarzyszącej od określonej liczby zawodów nie może przekraczać liczby zawodów pozostałych do rozegrania w danym turnieju przez zespół którego są

reprezentantami. W okolicznościach wskazanych w ust. 9 pkt 1 i 2 sędzia główny zobowiązany jest podjąć decyzję o odsunięciu winnych naruszenia przepisów do końca zawodów danego turnieju.

W powyższych przypadkach sędzia główny zobowiązany jest do sporządzenia raportu zawierającego szczegółowy opis zdarzenia stanowiącego podstawę jego decyzji wraz z jej uzasadnieniem oraz przesłania go niezwłocznie do KRM ZPRP. Kara grzywny orzekana jest przez KRM ZPRP, a jeżeli przewinienie kwalifikuje się do orzeczenia wyższej kary dyscyplinarnej ostateczny jej wymiar, w zależności od rodzaju przewinienia, orzekany będzie odpowiednio przez KRM ZPRP lub KD ZPRP.

11. Zawodnicy, trenerzy, inne osoby towarzyszące oraz osoby funkcyjne reprezentujące klub winne udokumentowanego przekupstwa lub w innej formie niesportowego wypaczenia wyniku zawodów podlegają karze dyskwalifikacji od 1 roku do dożywotniej, a klub zostaje w takiej sytuacji skreślony z rozgrywek, przy czym przepisy § 55 ust. 1 i 2 stosuje się odpowiednio. Ponadto Komisja Dyscyplinarna ZPRP nałoży na klub karę grzywny w najwyższej wysokości.
12. W przypadku naruszenia przepisów antydopingowych stosowane będą sankcje wynikające z przepisów Międzynarodowej Federacji Piłki Ręcznej (IHF) – nałożone przez KD ZPRP.

Objaśnienie:

Lista zabronionych środków farmakologicznych i metod opublikowana jest na stronie internetowej Komisji do Zwalczenia Dopingu w Sporcie – [www.antydoping.pl](http://www.antydoping.pl)

Ponadto na tej stronie opublikowany jest Kodeks WADA regulujący sprawy dopingu w sporcie, w tym sankcje za jego stosowanie, które przewiduje również regulamin IHF.

## **Protesty**

### § 57

1. Protesty mogą dotyczyć wyłącznie udokumentowanego naruszenia „Przepisów gry w piłkę ręczną” przez sędziów, w tym sekretarza i mierzącego czas.
2. Protesty od decyzji sędziów podjętych w trakcie zawodów, dotyczące interpretacji przez nich „Przepisów gry w piłkę ręczną”, nie podlegają rozpatrywaniu.

### § 58

1. Protest dotyczący zawodów:
  - 1) szczebla wojewódzkiego – musi być wniesiony do Zarządu WZPR prowadzącego rozgrywkę; związane z nim tryb postępowania i procedury określają organy prowadzące rozgrywkę, przy czym musi on być wniesiony w ciągu 48 godz. od zakończenia zawodów i rozpatrzony w terminie do 7 dni od jego wpływu;
  - 2) szczebla centralnego – musi być wniesiony na piśmie do sędziego głównego turnieju w ciągu 30 min. od zakończenia zawodów z równoczesnym wpłaceniem kaucji w wysokości 500 PLN (pięćset złotych).
2. W przypadku określonym w ust. 1 pkt 2 protest musi być rozpatrzony przez sędziego głównego w ciągu 12 godz. a jego decyzja jest ostateczna i nie podlega odwołaniu do KO ZPRP.
3. W przypadku określonym w ust. 1 pkt 1 Zarząd WZPR prowadzącego rozgrywkę może podjąć decyzję o powtórzeniu zawodów po zasięgnięciu opinii swojej Komisji Sędziowskiej.

## § 59

W przypadku odrzucenia protestu przez Zarząd WZPR prowadzącego rozgrywki wojewódzkie klub ma prawo wnieść odwołanie do Komisji Odwoławczej ZPRP w terminie 7 dni od daty otrzymania decyzji wraz z równoczesnym wpłaceniem kaucji w wysokości określonej w „Regulaminie dyscyplinarnym ZPRP”

Decyzja KO ZPRP jest ostateczna.

## **Odwołania**

### § 60

1. Odwołania od decyzji organu prowadzącego rozgrywki dotyczących spraw dyscyplinarnych oraz weryfikacji wyników zawodów rozpatrywane są przez KO ZPRP.  
Odwołanie wnosi się w terminie 14 dni od daty otrzymania decyzji, za pośrednictwem organu orzekającego w I instancji, z równoczesnym wpłaceniem kaucji.
2. Od decyzji KO ZPRP może być złożona kasacja do Zarządu ZPRP po wpłaceniu kaucji. Kasację składa się w terminie 30 dni od daty otrzymania decyzji KO ZPRP.  
Decyzja Zarządu ZPRP jest ostateczna.
3. Wysokość kaucji przy odwołaniu i kasacji określa „Regulamin dyscyplinarny ZPRP”.
4. Odwołania składane bez zachowania procedury odwoławczej nie podlegają rozpatrzeniu.

## **Postanowienia końcowe**

### § 61

Prawo interpretacji niniejszych zasad i podejmowania decyzji w sprawach szczególnych, nieuregulowanych ich postanowieniami przysługuje KRM ZPRP i Zarządowi ZPRP.

## ZAŁOŻENIA DO ORGANIZACJI ROZGRYWEK WRAZ Z ROZSTAWIENIEM WOJEWÓDZTW

## 1. Terminy zawodów:

Lp.	Kategoria rozgrywek	Zakończenie rozgrywek wojewódzkich wraz z barażami	¼ finałów	½ finałów	Finał
1.	Mistrzostwa Polski Juniorek	15.01.2012	03-05.02.2012	17-19.02.2012	05-10.03.2012
2.	Mistrzostwa Polski Juniorów	22.01.2012	03-05.02.2012	17-19.02.2012	05-10.03.2012
3.	Mistrzostwa Polski Juniorów Młodszych	01.04.2012	13-15.04.2012	27-29.04.2012	14-19.05.2012
4.	Mistrzostwa Polski Juniorek Młodszych	01.04.2012	20-22.04.2012	04-06.05.2012	21-26.05.2012
5.	Puchar ZPRP młodzików	29.04.2012	-	-	- *
6.	Puchar ZPRP młodziczek	29.04.2012	-	-	- *
7.	Puchar ZPRP chłopców	13.05.2012	-	-	- *
8.	Puchar ZPRP dziewcząt	13.05.2012	-	-	- *

\* Zasady, terminy oraz formuła rozgrywania zawodów zostanie opublikowana po zatwierdzeniu przez Zarząd ZPRP

## 2. Organizacja zawodów.

## 2.1. Ćwierćfinał.

Podział na grupy ćwierćfinałowe.

Indeksy oznaczają pozycję z jakiej zespół został rozstawiony na podstawie wyników uzyskanych w sezonie 2009/2010 (dla rozgrywek juniorek mł. i juniorów mł. wyniki uzyskane przez młodziczki i młodzików, dla juniorek i juniorów wyniki uzyskane przez juniorki mł. i juniorów mł.).

## JUNIORZY

Grupa A		Grupa B		Grupa C		Grupa D	
1.	warmińsko-mazurskie 8)	1.	śląskie	1.	podlaskie	1.	zachodniopomorskie
2.	pomorskie	2.	mazowieckie 1)	2.	łódzkie 5)	2.	wielkopolskie 4)
3.	kujawsko-pomorskie	3.	opolskie	3.	małopolskie	3.	lubuskie
4.	lubelskie	4.	podkarpackie	4.	świętokrzyskie	4.	dolnośląskie

Grupa E		Grupa F		Grupa G		Grupa H	
1.	lubuskie	1.	kujawsko-pomorskie	1.	małopolskie	1.	opolskie
2.	dolnośląskie 7)	2.	świętokrzyskie 2)	2.	podkarpackie	2.	lubelskie 3)
3.	zachodniopomorskie	3.	podlaskie	3.	warmińsko-mazurskie	3.	śląskie
4.	wielkopolskie	4.	pomorskie	4.	łódzkie 6)	4.	mazowieckie

JUNIORKI

Grupa A		Grupa B		Grupa C		Grupa D	
1.	łódzkie	1.	lubelskie	1.	dolnośląskie 5)	1.	podkarpackie
2.	małopolskie 8)	2.	warmińsko-mazurskie 1)	2.	zachodniopomorskie	2.	opolskie
3.	pomorskie	3.	wielkopolskie	3.	mazowieckie	3.	świętokrzyskie
4.	kujawsko-pomorskie	4.	podlaskie	4.	lubuskie	4.	śląskie 4)

Grupa E		Grupa F		Grupa G		Grupa H	
1.	świętokrzyskie 7)	1.	wielkopolskie	1.	mazowieckie 6)	1.	pomorskie 3)
2.	podlaskie	2.	śląskie 2)	2.	lubuskie	2.	kujawsko-pomorskie
3.	lubelskie	3.	dolnośląskie	3.	podkarpackie	3.	łódzkie
4.	warmińsko-mazurskie	4.	opolskie	4.	zachodniopomorskie	4.	małopolskie

JUNIORZY MŁODSI

Grupa A		Grupa B		Grupa C		Grupa D	
1.	lubelskie	1.	świętokrzyskie 1)	1.	pomorskie 5)	1.	łódzkie 4)
2.	opolskie	2.	podlaskie	2.	kujawsko-pomorskie	2.	śląskie
3.	mazowieckie 7)	3.	podkarpackie	3.	dolnośląskie	3.	wielkopolskie
4.	zachodniopomorskie	4.	małopolskie	4.	lubuskie	4.	warmińsko-mazurskie

Grupa E		Grupa F		Grupa G		Grupa H	
1.	podkarpackie	1.	mazowieckie 2)	1.	wielkopolskie 6)	1.	dolnośląskie
2.	warmińsko-mazurskie	2.	małopolskie	2.	lubuskie	2.	zachodniopomorskie 3)
3.	świętokrzyskie 8)	3.	lubelskie	3.	pomorskie	3.	łódzkie
4.	śląskie	4.	podlaskie	4.	opolskie	4.	kujawsko-pomorskie

JUNIORKI MŁODSZE

Grupa A		Grupa B		Grupa C		Grupa D	
1.	małopolskie 8)	1.	zachodniopomorskie 1)	1.	lubuskie	1.	warmińsko-mazurskie
2.	lubelskie	2.	wielkopolskie	2.	dolnośląskie 5)	2.	świętokrzyskie 4)
3.	opolskie	3.	kujawsko-pomorskie	3.	śląskie	3.	podlaskie
4.	podkarpackie	4.	Pomorskie	4.	mazowieckie	4.	łódzkie

Grupa E		Grupa F		Grupa G		Grupa H	
1.	podlaskie	1.	śląskie 2)	1.	opolskie	1.	kujawsko-pomorskie
2.	pomorskie 7)	2.	podkarpackie	2.	łódzkie 6)	2.	mazowieckie
3.	warmińsko-mazurskie	3.	lubuskie	3.	małopolskie	3.	zachodniopomorskie 3)
4.	Lubelskie	4.	świętokrzyskie	4.	wielkopolskie	4.	dolnośląskie

Organizatorami zawodów ćwierćfinałowych we wszystkich kategoriach wiekowych są mistrzowie z województw wymienionych na pierwszych pozycjach poszczególnych grup. Rozstawiono zespoły z zaznaczeniem miejsca (indeks górny) z poprzednich rozgrywek.

System gier: „każdy z każdym” bez rewanżu; turniej trzydniowy.





## **ZAŁOŻENIA DO GRY W POSZCZEGÓLNYCH KATEGORIACH WIEKOWYCH**

Związek Piłki Ręcznej w Polsce informuje, że na wniosek Rady Trenerów Zarząd Związku Uchwałą nr 45/10 z dnia 8 maja 2010 r. zatwierdził niżej wymienione zasady – przepisy szkoleniowe obowiązujące w meczach w kategoriach dzieci i młodzieży.

### **A. Założenia wstępne**

1. Unieważnia się przepisy – zasady szkoleniowe wprowadzone Uchwałą Zarządu nr 50 / 03 wraz z późniejszymi zmianami.
2. Niniejsze zasady - przepisy wchodzi w życie z dniem 01.07.2010 r. - od sezonu 2010/11.
3. Zasady - przepisy będą egzekwowane na wszystkich etapach rozgrywek mistrzowskich i towarzyskich w poszczególnych kategoriach dzieci i młodzieży organizowanych przez kluby, WZPR i KRM ZPRP.
4. Pod pojęciem kategorii rozgrywek: dzieci, młodzików, juniorów młodszych, juniorów i młodzieżowców rozumie się zarówno zawody dziewcząt jak i chłopców.
5. Stosowanie niżej wymienionych zasad szkoleniowych jest obligatoryjne a ich interpretacja należy do Rady Trenerów ZPRP.
6. Nie przestrzeganie niniejszych przepisów podlega karom zgodnie z przepisami uzupełniającymi do gry w kategoriach dzieci i młodzieży.

### **B. Zasady – przepisy szkoleniowe gry obowiązujące w poszczególnych kategoriach wiekowych**

#### **1. DZIECI (12-13 LAT)**

- 1) nakaz stosowania w pierwszej połowie meczu systemu gry w obronie „każdy swego”;
- 2) nakaz stosowania w drugiej połowie meczu systemu obrony strefowej 3:3 lub 3:2:1;
- 3) zakaz stosowania obron „kombinowanych” podczas całego meczu;
- 4) zakaz dokonywania zmian zawodników w sytuacji gdy zespół przeciwnika jest w posiadaniu piłki;
- 5) bramkarz nie może przekraczać linii środkowej boiska podczas całego meczu.

#### **2. MŁODZICY (14-15 LAT)**

- 1) nakaz stosowania podczas pierwszej połowy meczu systemu obrony strefowej 3:3 lub 3:2:1;
- 2) zakaz stosowania obrony „każdy swego” podczas pierwszej połowy meczu;
- 3) zakaz stosowania w drugiej połowie meczu obrony w ustawieniu 6:0;
- 4) zakaz stosowania obron „kombinowanych” podczas całego meczu;
- 5) zakaz dokonywania zmian zawodników w sytuacji gdy zespół przeciwnika jest w posiadaniu piłki;
- 6) bramkarz nie może przekraczać linii środkowej boiska w pierwszej połowie meczu.

#### **3. JUNIORZY MŁODSI (16-17 LAT)**

- 1) nakaz stosowania podczas pierwszej połowy meczu systemu obrony strefowej 3:3 lub 3:2:1;
- 2) zakaz stosowania obrony „każdy swego” podczas pierwszej połowy meczu;
- 3) zakaz stosowania obron „kombinowanych” podczas całego meczu;

- 4) zakaz dokonywania zmian zawodników w sytuacji gdy zespół przeciwnika jest w posiadaniu piłki;
- 5) bramkarz nie może przekraczać linii środkowej boiska w pierwszej połowie meczu.

**Komentarz: dotyczący zakazu przekraczania linii środkowej przez bramkarza**

Zakaz, o którym mowa w pkt. 1.5, 2.6 oraz 3.5 jest zakazem bezwzględnym i dotyczy również wprowadzania piłki do gry ( np. rzut z linii bocznej) oraz wykonywania rzutów karnych, za wyjątkiem sytuacji gdy upłynął czas gry, a zwycięzca zawodów ma być wyłoniony w drodze wykonywania rzutów karnych.

**Komentarz: dotyczący zakazu stosowania obrony strefowej**

We wszystkich przypadkach, o których mowa w pkt. B 1 – 3 dopuszcza się przy wykonywaniu rzutu wolnego, lecz **wyłącznie z linii rzutów wolnych**, obrońcom na chwilowe ustawienia obrony strefowej na linii pola bramkowego celem ewentualnego zablokowania rzutu. Po wykonaniu rzutu wolnego przez przeciwnika obowiązuje obrońców przejście do wymaganego systemu obrony.

#### **4. JUNIORZY i MŁODZIEŻOWCY (18-21 LAT)**

- 1) dowolny system ustawienia obrony;
- 2) dowolność zmian zawodników i gry bramkarza.

#### **5. DZIECI, MŁODZICY, JUNIORZY MŁODSI, JUNIORZY (12-19 LAT)**

Wprowadza się dodatkowe dwie obligatoryjne przerwy techniczne (przerwa 1 min.) w następujących okresach gry:

- 1) w meczach 2 x 30 min – przerwa techniczna w 11 i 41 min gry
- 2) w meczach 2 x 25 min – przerwa techniczna w 11 i 36 min gry
- 3) w meczach 2 x 20 min – przerwa techniczna w 11 i 31 min gry
- 4) w meczach trwających mniej niż 2 x 20 min nie stosuje się przerw technicznych.

**Komentarz**

Przerwę czasu gry na dodatkowe obligatoryjne przerwy techniczne sędziowie zarządzają po upływie czasu gry, o którym mowa w pkt 5.1 – 3, w najbliższej przerwie w grze (np. rzut wolny, rzut z linii bocznej itp.).

Gra jest wznowiana odpowiednim rzutem przez drużynę, która była w posiadaniu piłki w chwili przerwania gry lub miała ją wznowić po przerwie czasu gry.

#### **C. Założenia szkoleniowe do zmian w przebiegu zawodów młodzieżowych**

##### **1. Opis oraz interpretacja szkoleniowa systemu gry w obronie „każdy swego”.**

- 1) Obrona „każdy swego” stosowana jest na wstępnym etapie szkolenia, służy zarówno kształtowaniu indywidualnych umiejętności obronnych jak i pozwala w sposób naturalny doskonalić niezbędne, podstawowe umiejętności gry atakujących (poruszanie się bez piłki, podania w kontakcie z przeciwnikiem, przegląd pola gry).
- 2) Obrona „każdy swego” to aktywne działanie zawodników obrony, sprowadzające się do indywidualnych prób przeciwdziałania skutecznej grze atakujących, niezależnie od tego czy są oni w posiadaniu piłki, czy też nie.

- 3) Przez „przeciwdziałanie” rozumie się takie ustawienie obrońców w stosunku do zawodników atakujących, które uniemożliwia aktywne podanie i swobodny chwyt piłki oraz prowadzi do błędów technicznych rywali.
- 4) Wyklucza się stosowanie wariantu obrony „każdy swego” z „przekazywaniem”. „Przekazywanie” może mieć miejsce tylko w wyjątkowych sytuacjach:
  - a) po minięciu obrońcy przez atakującego,
  - b) po zasłonie uniemożliwiającej obrońcy dojście do „swojego” atakującego,
  - c) po upadku czy kontuzji obrońcy.
- 5) Regułą systemu obrony „każdy swego” jest wyjście obrońców do zawodników atakujących i prowadzenie działań obronnych przynajmniej na całej „własnej” połowie boiska.
- 6) Gra obrońcy w strefie pomiędzy linią pola bramkowego, a linią rzutów wolnych jest zasadna jedynie, gdy w tej części boiska lub jej bezpośredniej bliskości (1 – 2m) znajduje się zawodnik ataku.
- 7) Regułą działań obrońcy jest zachowanie pomiędzy nim a zawodnikiem ataku odległości nie większej niż 2m.
- 8) Bramkarze nie mogą przekraczać linii środkowej boiska (rzut wolny).
- 9) Zespół może odstąpić od stosowania obrony „każdy swego” jedynie w przypadku gry w osłabieniu na skutek wykluczenia, dyskwalifikacji czy usunięcia zawodnika.
- 10) Samowolne zmniejszenie liczby zawodników lub przystąpienie do gry w niepełnym składzie nie zwalnia drużyny z obowiązku gry systemem „każdy swego”.
- 11) W przypadku osłabienia obu zespołów na skutek wykluczenia lub dyskwalifikacji zawodników i konieczności gry w polu 5 na 5, 4 na 4 itd. należy stosować system gry „każdy swego”.
- 12) Zasadą gry w obronie „każdy swego” jest nie tylko aktywność obrońców, ale i zawodników atakujących. W przypadku braku aktywności w grze zawodników ataku (wyłączenie się z gry i bierne zachowanie na boisku) stosuje się przepis o grze pasywnej.
- 13) Obrony „każdy swego” nie mogą być stosowane w pierwszej połowie meczu w kategorii młodzików i juniorów młodszych oraz w drugiej połowie meczu w kategorii dzieci ze względu na nakaz stosowania i doskonalenia w tym okresie gry obrony strefowej w ustawieniu 3:3 lub 3:2:1.

## **2. Opis oraz interpretacja szkoleniowa systemu gry w obronie 3:3**

- 1) Obrona strefowa 3:3 stosowana na etapie szkolenia młodzieży ma za zadanie:
  - a) doskonalenie indywidualnych umiejętności niezbędnych i specyficznych dla obron strefowych,
  - b) nauczanie – kształcenie umiejętności i zasad zorganizowanej współpracy w grze obronnej,
  - c) kształtowanie nawyku systematycznej inicjacji szybkiego ataku i wznowienia.
- 2) Obrona strefowa 3:3 zachowuje przejrzysty układ obrony dwuliniowej: trzech zawodników w okolicy linii pola bramkowego przeciwdziałania atakowi skrzydłowych i obrotowego oraz trzech zawodników w okolicy lub powyżej linii rzutów wolnych, przeciwdziałania atakowi zawodników rozgrywających.
- 3) Zespół może odstąpić od stosowania obrony strefowej 3:3 jedynie w przypadku gry w osłabieniu na skutek wykluczenia lub dyskwalifikacji zawodnika. Samowolne zmniejszenie liczby zawodników lub przystąpienie do gry w niepełnym składzie nie zwalnia drużyny od gry systemem obrony strefowej dwuliniowej.
- 4) W przypadku osłabienia obu zespołów za skutek wykluczenia czy dyskwalifikacji zawodników i konieczności gry w polu 5 na 5, 4 na 4 itd., należy nadal stosować obronę strefową dwuliniową 3:2, 2:2 itd.

### **3. Opis oraz interpretacja szkoleniowa systemu gry w obronie 3:2:1**

- 1) Obrona strefowa 3:2:1 stosowana na etapie szkolenia młodzieży ma za zadanie:
  - a) doskonalenie indywidualnych umiejętności niezbędnych i specyficznych dla obron strefowych,
  - b) nauczanie – kształcenie umiejętności i zasad zorganizowanej współpracy w grze obronnej,
  - c) kształtowanie nawyku systematycznej inicjacji szybkiego ataku i wznowienia.
- 2) Obrona strefowa 3:2:1 zachowuje przejrzysty układ obrony trzy-liniowej:
  - a) W sytuacji, kiedy piłka znajduje się w posiadaniu środkowego rozgrywającego, najdalej od bramki znajduje się „centralny wysunięty” obrońca (poza linię rzutów wolnych), dwaj zawodnicy broniący na pozycjach „wysuniętych wewnętrznych” znajdują się w okolicach linii rzutów wolnych, obrońca „centralny cofnięty” i „obrońcy skrajni” znajdują się przy linii 6m.
  - b) W sytuacji, kiedy piłka jest w posiadaniu skrzydłowego lub bocznego rozgrywającego, swoją wysuniętą pozycję utrzymuje obrońca po stronie piłki i „centralny wysunięty” obrońca. Możliwe jest cofnięcie do linii 6m (ewentualne krycie środkowego obrotowego) przez drugiego „wysuniętego wewnętrznego” obrońcę po przeciwnej stronie piłki.
  - c) Równocześnie dopuszczalne jest wysunięcie skrzydłowych w zależności od sytuacji na boisku.
- 3) Zespół może odstąpić od stosowania obrony strefowej 3:2:1 jedynie w przypadku gry w osłabieniu na skutek wykluczenia lub dyskwalifikacji zawodnika. Samowolne zmniejszenie liczby zawodników lub przystąpienie do gry w niepełnym składzie nie zwalnia drużyny od gry systemem obrony strefowej trzy lub dwuliniowej.
- 4) W przypadku osłabienia obu zespołów wskutek wykluczenia czy dyskwalifikacji zawodników i konieczności gry w polu 5 na 5, 4 na 4 itd., należy stosować obronę strefową dwuliniową 3:2, 2:2 itd. w zależności od ustawienia zawodników ataku.

### **4. Opis środków techniczno – taktycznych stosowanych w ustawieniu obrony 3:3 i 3:2:1**

- 1) Podstawowym założeniem gry w tych systemach obrony winna być „presja” obrońców grających w 1 linii (3:3) lub 1 i 2 linii (3:2:1) obrony na zawodników rozgrywających, prowadząca do utrudniania rozgrywania piłki zawodnikom ataku;
- 2) Presja – „podwyższanie” obrońców szczególnie na zawodniku będącym w posiadaniu piłki winno prowadzić do „odrzućenia” rozgrywających od bramki, a tym samym utrudnić im organizację gry polegającą na zmianie pozycji;
- 3) Rekomenduje się stosowanie takich środków techniczno – taktyczne jak: „przesunięcie” (zmniejszenie pola gry), „podwojenie” (pomoc najbliższemu partnerowi) oraz „przekazywanie” w wypadku gry przeciwnika ze zmianami pozycji;
- 4) Zmiany w ustawieniu zawodników ataku winny pociągać zmiany w ustawieniu obrońców np.: zastosowanie lub przejście atakujących do ustawienia 2:2:2 prowadzi do zmiany ustawienia obrony strefowej na 4:2;

### **5. Opis i uzasadnienie zakazu dokonywania zmian w sytuacji gdy zespół przeciwnika jest w posiadaniu piłki.**

- 1) Za sytuacje, w których zespół przeciwnika jest w posiadaniu piłki uznaje się te, które umożliwiają temu zespołowi zażądanie przerwy dla drużyny („team time out”);
- 2) Wprowadzenie zakazu dokonywania tego rodzaju zmian zawodników ma na celu:
  - a) przeciwdziałanie szkoleniu zawodników w zakresie wybranych elementów gry,
  - b) podniesienie umiejętności gry w obronie wszystkich zawodników,
  - c) podniesienie efektywności gry w ataku szybkim.

- 3) Zakaz ten dotyczy całych meczów i wszystkich etapów rozgrywek dzieci, młodzików i juniorów młodszych.
- 4) Wyjątki stanowią następujące sytuacje:
  - a) kontuzja i inne zdarzenia losowe (np.: uszkodzenie osobistego sprzętu sportowego uniemożliwiający zawodnikowi kontynuację gry, kiedy to sędziowie po zatrzymaniu czasu gry wyraźnie sygnalizują konieczność udzielenia pomocy zawodnikowi lub zmiany przez niego stroju sportowego);
  - b) zmiana bramkarza przez drużynę nie będącą w posiadaniu piłki w celu obrony rzutu karnego;
  - c) przy zmianie zawodników – gdy zawodnik opuszczający boisko dla dokonania zmiany uczynił to w trakcie posiadania piłki przez jego zespół, a zawodnik zmieniający natychmiast wszedł na boisko pomimo utraty piłki przez jego drużynę (utrata piłki w trakcie dokonywania zmiany).

## **6. Zakaz stosowania obron „kombinek”**

- 1) Zakaz ten umożliwia rozwój najbardziej utalentowanym zawodnikom, dając im potencjalną możliwość „swobodnej” gry w kategorii dzieci, młodzików i juniorów młodszych;
- 2) Zakaz ten obejmuje wszystkie ustawienia obron kombinek, tzn. połączenie obrony strefowej z kryciem indywidualne jednego, dwóch lub trzech zawodników (5:0+1, 4:0+2, 3:0+3 itd.).

## **7. Wprowadzenia dodatkowych, obligatoryjnych przerw technicznych w grze.**

- 1) Dodatkowe przerwy w grze w kategoriach młodzieżowych pozwolą trenerom na przekazywanie zawodnikom, w najdogodniejszej formie, uwag dotyczących przebiegu gry;
- 2) Przerwę techniczną sygnalizują sędziowie po rozpoczęciu odpowiedniej minuty meczu w momencie, kiedy następuje przerwa w wyniku uzyskania bramki, zarządzenia rzutu wolnego, rzutu karnego czy rzutu z linii bocznej lub rozpoznany jest brak zagrożenia rzutem czy aktywnym atakiem bramki przeciwnika;
- 3) Trenerowi przysługuje również „normalna” przerwa dla drużyny wynikająca z ogólnych przepisów gry.

## **D. Uzupełniające przepisy gry oraz zasady weryfikacji zawodów**

### **1. Nie stosowanie zasad – przepisów szkoleniowych wymienionych w rozdziale B pociąga za sobą następującą sekwencję decyzji sędziowskich:**

- 1) w pierwszym przypadku - przerwanie gry i zwrócenie uwagi kapitanowi i trenerowi o nieprzestrzeganiu przepisu;
- 2) w kolejnych przypadkach:
  - a) sygnalizację przez sędziów (biała kartka) nie stosowania przepisu;
  - b) zarządzenie przerwy w grze i rzutu karnego jeżeli drużyna broniąca, mimo uprzedniej sygnalizacji sędziów (pkt. 1. 2 a), nie podejmie gry w obronie wg wymaganego systemu.

#### ***Komentarz:***

Po pierwszym zwróceniu uwagi, poinformowaniu kapitana i trenera o nieprzestrzeganiu przepisu, każde następne rozpoznanie niedozwolonej gry musi być karane rzutem karnym po uprzednim zasygnalizowaniu zaistniałej sytuacji. Rozpoznanie niedozwolonej gry polega na pokazaniu białej

kartki w wysoko uniesionej dłoni. Zespół winien przejść do wymaganego ustawienia w obronie w czasie nie dłuższym niż pięć sekund. Po pięciu sekundach zaprzestaje się sygnalizacji białą kartką i o ile drużyna uprzednio ostrzegana nie zastosuje w kolejnych trzech sekundach wymaganego ustawienia sędzia przerywa grę i zarządza rzut karny.

Sygnalizacja niedozwolonego systemu stosowanego przez drużynę broniącą może nastąpić wyłącznie jeden raz w trakcie danej akcji obronnej (w czasie od przejęcia piłki przez przeciwnika do jej utraty). Ponowne (po uprzedniej sygnalizacji) przejście do niewłaściwego systemu obronnego w tej samej akcji powoduje natychmiastowe przerwanie gry i podyktowanie rzutu karnego.

Rzut karny za niedozwoloną grę w obronie winien być zaznaczony w protokóle zawodów symbolem KT (karny techniczny).

Poza obowiązkową sygnalizacją zaleca się, bez przerywania gry, zwłaszcza w początkowej fazie zawodów, ustne informowanie zawodników o rozpoznaniu stosowania niedopuszczalnego systemu gry w obronie.

- 3) Przekroczenie przez bramkarza linii środkowej boiska w sytuacji gdy obowiązuje przepis o stosowaniu obrony „każdy swego” karane jest rzutem wolnym. Rzut wolny wykonywany jest z linii środkowej w miejscu jej przekroczenia przez bramkarza.
- 4) Zmiana zawodnika w sytuacji gdy zespół przeciwnika jest w posiadaniu piłki musi być ukarana wykluczeniem zawodnika **wchodzącego** na boisko – zespół gra w osłabieniu.

## **2. Zasady weryfikacji wyników zawodów.**

- 1) Nie stosowanie się do zasad – przepisów szkoleniowych nie może być powodem zakończenia meczu przed jego regulaminowym upływem
- 2) Trzykrotne (lub więcej) podyktowanie rzutów karnych przeciwko drużynie uporczywie uchylającej się od stosowania nakazanego systemu gry w obronie ( trzy lub więcej wpisów KT w protokóle zawodów) obliguje do weryfikacji zawodów wynikiem 0:10 (jeden zespół 3 x KT) lub utrzymaniem rzeczywistego wyniku zawodów (oba zespoły z wpisem 3 x KT) i przyznanie następującej liczby punktów:
  - a) zespół nie stosujący się do zasad/przepisów – 0 pkt., przeciwnik – 2 pkt.;
  - b) oba zespoły nie stosują się do zasad/przepisów – 0 pkt.