

# **REGULAMIN ROZGRYWEK O PUCHAR ZPRP W KATEGORIACH MŁODZIEŻOWYCH NA SEZON 2009/10**

Obowiązujący w kategoriach:

- Młodzików,
- Młodziczek,
- Dziewcząt,
- Chłopców.

Zawiera:

- I. Szczegółowy Regulamin rozgrywek,
- II. Założenia do gry w poszczególnych kategoriach wiekowych,
- III. Założenia do organizacji rozgrywek wraz z rozstawieniem województw,
- IV. Kary.

# I. SZCZEGÓŁOWY REGULAMIN ROZGRYWEK

## Postanowienia ogólne

### § 1

W powyższych rozgrywkach uczestniczyć mogą wszystkie organizacje, które posiadają aktualną licencję oraz są członkami właściwego WZPR oraz ZPRP.

### § 2

Rozgrywki o Puchar ZPRP w kategoriach młodzików, młodziczek, chłopców i dziewcząt prowadzone są zgodnie z zasadami zawartymi w:

1. Przepisach gry w piłkę ręczną,
2. niniejszym Regulaminie rozgrywek

oraz obowiązują w nich inne uchwały i decyzje Zarządu ZPRP, Komisji Rozgrywek Młodzieżowych ZPRP i Kolegium Sędziów ZPRP dotyczące rozgrywek.

Niniejszy regulamin dotyczy rozgrywek o Puchar ZPRP młodzików, młodziczek, chłopców i dziewcząt.

### § 3

Organem prowadzącym rozgrywki o Puchar ZPRP młodzików, młodziczek, chłopców i dziewcząt na szczeblu centralnym jest Komisja Rozgrywek Młodzieżowych Związku Piłki Ręcznej w Polsce (zwana w dalszej części KRM ZPRP).

### § 4

Młodzikiem / młodziczką jest zawodnik lub zawodniczka urodzony/a w roku 1995 lub 1996, chłopcem / dziewczynką jest zawodnik lub zawodniczka urodzony/a w roku 1997 lub 1998.

### § 5

Do wyższej kategorii wiekowej można zgłosić również zawodników lub zawodniczki z bezpośrednio niżej kategorii z tym, że w każdym meczu może być wpisanych do protokołu i wystąpić maksymalnie 4 z nich.

### § 6

Dla właściwej kontroli przestrzegania § 4 należy wpisywać do protokołu po nazwisku i imieniu 2 końcowe cyfry roku urodzenia.

### § 7

1. Zawodnik/czka może występować w maksymalnie 2 kategoriach wiekowych.
2. Zawodnik/czka uczestniczący w jednych zawodach mistrzowskich, bez względu na klasę i rodzaj rozgrywek, nie może w tym samym dniu uczestniczyć w jakichkolwiek innych zawodach.

### § 8

System rozgrywek młodzieżowych w kategoriach wiekowych, o których mowa w § 2, obejmuje następujące etapy zawodów:

1. Rozgrywki wojewódzkie,
2. Ćwierćfinały,
3. Półfinały,
4. Finały.

### § 9

Rozgrywki na szczeblu wojewódzkim prowadzone są przez WZPR pod nadzorem KRM ZPRP, a na szczeblu centralnym, tj. począwszy od ćwierćfinałów przez KRM ZPRP.

### § 10

WZPR-y przesyłają do KRM ZPRP w terminie do 31 października dane organizacyjne wszystkich zespołów uczestniczących w rozgrywkach, w podziale na poszczególne kategorie wiekowe, zawierające następujące informacje: dokładną nazwę klubu, adres klubu, nr telefonu i faxu, adres e-mail, adres hali sportowej z nr telefonu, imię i nazwisko oraz telefon kontaktowy osób do kontaktu w sprawach rozgrywek.

## § 11

KRM ZPRP w uzgodnieniu z Wydziałem Organizacji Szkolenia ogłasza w założeńiach do organizacji rozgrywek młodzieżowych na dany sezon dokładne terminy:

1. Zakończenia rozgrywek wojewódzkich,
2. Ćwierćfinałów, Półfinałów i Finałów Pucharu ZPRP w poszczególnych kategoriach wiekowych.

## **Rozgrywki wojewódzkie**

### § 12

Rozgrywki wojewódzkie, z udziałem co najmniej trzech drużyn w każdej kategorii wiekowej przeprowadzają WZPRy określając ich system.

### § 13

Na wniosek zainteresowanych Zarządów WZPR i przy akceptacji KRM ZPRP dopuszcza się wspólną organizację rozgrywek dla sąsiednich województw, przy czym wniosek musi zawierać uzasadnienie wspólnych rozgrywek, wskazywać właściwy WZPR dla prowadzenia połączonych rozgrywek.

### § 14

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.

### § 15

Do dalszego etapu rozgrywek (ćwierćfinały) awans uzyskują dwa najwyżej sklasyfikowane zespoły.

W przypadku, o którym mowa w § 13 do ćwierćfinałów awans uzyskują:

1. Dwa, najwyżej sklasyfikowane, zespoły z województwa reprezentowanego we wspólnych rozgrywkach przez trzy i więcej drużyn,
2. Jeden, najwyżej sklasyfikowany, zespół z województwa reprezentowanego w tych rozgrywkach przez mniej niż trzy drużyny.

### § 16

WZPR-y, w terminie trzech dni po zakończeniu rozgrywek wojewódzkich przesyłają pocztą elektroniczną do KRM ZPRP końcowe tabele oraz zgłoszenia zespołów uprawnionych do startu w ćwierćfinałach Pucharu ZPRP. Zgłoszenie zespołu przez WZPR jest równoznaczne z posiadaniem przez nie potwierdzenia uczestnictwa drużyn w rozgrywkach szczebla centralnego pod rygorem kary dla klubu.

### § 17

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.

### § 18

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 najwyżej rozstawionych, posiadających co najmniej 5 zespołów w rozgrywkach wojewódzkich

## Ćwierćfinały Pucharu ZPRP

### § 19

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

### § 20

Awans do półfinałów Pucharu ZPRP uzyskują dwie pierwsze drużyny z każdej grupy ćwierćfinałowej.

### § 21

Podział na poszczególne grupy dokonywany jest z uwzględnieniem:

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

### § 22

Gospodarzami zawodów ćwierćfinałowych 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.

### § 23

Rozstawienie najlepszych zespołów dokonywane jest na podstawie:

1. Pucharu ZPRP w kategoriach chłopców / dziewcząt– wyników sprzed dwóch sezonów w Pucharze ZPRP młodzików/ek;
2. Pucharu ZPRP w kategoriach chłopców / dziewcząt– wyników poprzedniego sezonu w Pucharze ZPRP chłopców / dziewcząt .

### § 24

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

## Półfinały Pucharu ZPRP

### § 25

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

### § 26

Awans do finałów Pucharu ZPRP uzyskują dwa pierwsze zespoły zespołów każdej grupy półfinałowej.

### § 27

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

### § 28

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

## **Finał Pucharu ZPRP**

### § 29

Finały Pucharu ZPRP trwają 4 dni.

### § 30

Finał Pucharu ZPRP odbywa się z udziałem ośmiu zespołów:

1. z podziałem na dwie grupy (M-N) - I, II dzień, w ramach których rozgrywa się mecze systemem „każdy z każdym” z zaliczeniem wyników grupowych pomiędzy drużynami, które awansowały z turniejów półfinałowych;
2. meczów półfinałowych (na krzyż) – III dzień;
3. meczów finałowych (o miejsca 1-8) - IV dzień: o miejsca 7-8.

### § 31

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

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

## **Organizacja zawodów**

### § 32

O kolejności drużyn w zawodach Ćwierćfinałów, Półfinałów i rozgrywkach grupowych Finałów 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 wyłącznie w przypadku gdy dotyczy to dwóch drużyn, które zakończyły zawody wynikiem nierozstrzygniętym w ostatniej kolejce zawodów grupowych i pozostają na boisku;
  - g) losowanie.

### § 33

Kolejność drużyn w zawodach, które muszą być rozstrzygnięte w Finałach Pucharu ZPRP ustala się zgodnie z Przepisami gry w piłkę ręczną

### § 34

Czas gry w zawodach Ćwierćfinałów, Półfinałów i Finałów Pucharu Polski wynosi:

1. w kategoriach młodzika / młodziczki - 2 x 25 minut;
2. w kategoriach chłopców / dziewcząt - 2 x 20 minut.

### § 35

Rozmiar piłki:

1. w kategoriach młodzika / młodziczki, chłopców o rozmiarze 2.
2. w kategoriach dziewcząt o rozmiarze 1.

### § 36

Na wszystkich etapach rozgrywek obowiązuje zakaz używania kleju.

## § 37

Obowiązki gospodarzy – organizatorów zawodów na wszystkich etapach rozgrywek:

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 KGiD WZPR oraz KRM ZPRP na 7 dni przed rozpoczęciem zawodów;
2. wydawanie komunikatów z wynikami spotkań i kolejnością drużyn po każdym dniu zawodów i przesłanie ich na obowiązującym formularzu, pocztą elektroniczną na adres KRM ZPRP po zakończeniu każdego dnia zawodów;
3. zapewnienie uczestnikom zawodów zakwaterowania i całodziennego wyżywienia w wysokości określonej przez ZPRP;
4. przygotowanie obiektu sportowego do zawodów wraz z pełnym wyposażeniem niezbędnym do ich odbycia, zgodnie z wymogami zawartymi w Przepisach gry w piłkę ręczną (do rozgrywek Pucharu Polski Chłopców i Dziewcząt dopuszcza się obiekty o minimalnych wymiarach boiska 36 x 18 metrów - do etapu Ćwierćfinału łącznie);
5. przedłożenie sędziemu głównemu wypełnionego kompletu obowiązujących protokołów w czasie umożliwiającym ich sprawdzenie i terminowe rozpoczęcie zawodów;
6. dostarczenie sędziemu głównemu 2 sprawnych stoperów z możliwością zatrzymywania czasu, 2 zielonych kartek o wymiarach 15 x 20 cm. oraz co najmniej 2 piłek do gry w czasie umożliwiającym terminowe rozpoczęcie zawodów;
7. zabezpieczenie porządku na obiekcie sportowym przed, w trakcie i po zawodach zgodnie z obowiązującymi ustawami;
8. przygotowanie odpowiednio wyposażonych i zabezpieczonych przed kradzieżą szatni dla sędziów i drużyn biorących udział w zawodach oraz zapewnienie stosownej ochrony przed uszkodzeniem środków transportu drużyn i sędziów;
9. zapewnienie właściwej służby medycznej w czasie od 15 minut przed zawodami, do 15 minut po zawodach. Czas oczekiwania na służbę medyczną wynosi 30 minut od wyznaczonej godziny rozpoczęcia zawodów. Na zawodach musi być obecny lekarz medycyny lub ratownik medyczny, lub pielęgniarka dyplomowana.
10. przygotowanie na czas trwania zawodów napojów dla sędziów i drużyn;
11. zabezpieczenie utrzymania właściwej jakości nawierzchni boiska podczas zawodów;
12. pokrycie kosztów delegacji sędziowskich zgodnie z obowiązującą tabelą ryczałtów sędziowskich;
13. udostępnienie na życzenie sędziego głównego aktualne Przepisów gry w piłkę ręczną, niniejszego Regulaminu oraz Arkusza Weryfikacyjny obiektu.

## § 38

Zawodnicy / czki muszą posiadać aktualne badania lekarskie i licencje.

## § 39

1. Przynajmniej jedna z osób towarzyszących musi posiadać aktualną licencje trenerską, pozostałe osoby towarzyszące muszą posiadać aktualne licencje osób towarzyszących.
2. W przypadku otrzymania przez osobę posiadającą licencje trenerską kary dyskwalifikacji, za zespół odpowiada następna osoba towarzysząca posiadająca licencje trenerską lub osoba towarzysząca posiadająca aktualną licencję.
3. W przypadku kary dyskwalifikacji dla osoby posiadającej licencje trenerską, przy jednoczesnym braku innych osób posiadających licencje, mecz zostaje przerwany i zweryfikowany jako walkower dla drużyny przeciwnej.

## § 40

Właściwe WZPR-y zobowiązane są na siedem dni przed ich rozpoczęciem zawodów przesłać pocztą elektroniczną na adres KRM ZPRP opieczętowane wykazy zawodników zgodne ze wzorem stanowiącym załącznik B niniejszego Regulaminu.

#### § 41

Obsady sędziowskiej dokonuje Kolegium Sędziów ZPRP delegując na zawody ¼ i ½ finałów rozgrywek: sędziego głównego + dwie pary sędziów (również obsługa „stolika”), a na finał rozgrywek: sędziego głównego + cztery pary sędziów (również obsługa „stolika”).

#### § 42

ZPRP nagradza wszystkie zespoły występujące w finałach okolicznościowymi dyplomami, zwycięzca rozgrywek otrzymuje puchar, a zawodnicy trzech pierwszych drużyn otrzymują pamiątkowe medale.

#### § 43

W sprawach nie ujętych w niniejszym Regulaminie decyzje w trakcie turnieju należą do sędziego głównego.

#### § 44

Sędzia główny jest upoważniony przez KRM ZPRP na wszystkich szczeblach rozgrywek do podejmowania decyzji w imieniu KRM ZPRP zgodnych z Przepisami gry w piłkę ręczną, niniejszym Regulaminem oraz wytycznymi/zarządzeniami ZPRP.

### **Protesty**

#### § 45

Protesty mogą dotyczyć wyłącznie:

- 1) udokumentowanego naruszenia Przepisów gry w piłkę ręczną i niniejszego Regulaminu oraz uchwał i wytycznych ZPRP, w trakcie odbytych zawodów;
- 2) weryfikacji wyników zawodów, jeżeli w jej rezultacie wynik osiągnięty na boisku został zmieniony przez KRM ZPRP jako organ weryfikujący.

#### § 46

Protesty od decyzji sędziów podjętych w trakcie zawodów dotyczące interpretacji przez nich Przepisów gry w piłkę ręczną nie podlegają rozpatrywaniu.

#### § 47

Wszelkie protesty rozpatrywane będą zgodnie z Przepisami Gry w Piłkę Ręczną, niniejszym Regulaminem oraz uchwałami i wytycznymi ZPRP.

#### § 48

Protest w czasie turnieju musi być wniesiony na piśmie do sędziego głównego w ciągu 30 minut po zakończeniu zawodów z równoczesnym wpłaceniem kaucji w wysokości 500 PLN (pięćset złotych).

#### § 49

Protest dotyczący weryfikacji musi być wniesiony na piśmie w terminie 48 godzin od daty otrzymania komunikatu zawierającego weryfikację wyniku do KRM z jednoczesnym wpłaceniem kaucji w wysokości 1.000 PLN (tysiąc złotych).

#### § 50

W wypadku odrzucenia protestu przez KRM ZPRP klub ma prawo wnieść odwołanie na piśmie do Prezydium Zarządu ZPRP w terminie 24 godzin od daty otrzymania decyzji wraz z równoczesnym wpłaceniem kaucji w wysokości 2.000 PLN (dwa tysiące złotych).

Decyzja Prezydium Zarządu ZPRP jest ostateczna.

#### § 51

Protesty i odwołania składane do innych organów Związku i osób, bez zachowania procedury odwoławczej i przy nie wpłaceniu kaucji nie będą rozpatrywane.

## II. ZAŁOŻENIA DO GRY W POSZCZEGÓLNYCH KATEGORIACH WIEKOWYCH

Założenia do gry w poszczególnych kategoriach wiekowych (zatwierdzone przez Zarząd Związku Piłki Ręcznej w Polsce na wniosek Rady Trenerów obowiązujące od sezonu 2006/07):

- I. Zespoły rozgrywające spotkania we wszystkich rozgrywkach w kategorii dzieci (12-13 lat) zobowiązane są do stosowania w czasie I połowy meczu systemu gry w obronie „każdy swego” a w II połowie systemu obrony strefowej 3:3;
- II. Zespoły rozgrywające spotkania we wszystkich rozgrywkach w kategorii młodzików (14-15 lat) zobowiązane są do stosowania w czasie I połowy meczu systemu obrony strefowej 3:3 – w II połowie zaleca się stosowanie innych obron strefowych niż 6:0 ;
- III. Utrzymuje się przepis w rozgrywkach dzieci, młodzików, juniorów młodszych i juniorów zakaz dokonywania zmian zawodników w drużynie w sytuacji gdy zespół przeciwnika jest w posiadaniu piłki;

### Założenia szkoleniowe do zmian w przebiegu zawodów młodzieżowych

#### Ad. I.– Opis oraz interpretacja szkoleniowa systemu gry w obronie „każdy swego”

1. Obrona „każdy swego” stosowana 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 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. Obowiązuje zakaz stosowania systemu obrony „każdy swego z przekazywaniem”. „Przekazywanie” zawodników atakujących może następować w następujących sytuacjach:
  - po minięciu obrońcy przez atakującego
  - po zasłonie uniemożliwiającej obrońcy dojście do „swojego” atakującego
  - po upadku czy kontuzji obrońcy
5. Regułą tego systemu obrony jest wyjście obrońców do zawodników atakujących i prowadzenie działań obronnych 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 (1-2 m) znajduje się zawodnik ataku;
7. Wykonywanie rzutu wolnego z linii rzutów wolnych pozwala obrońcom na chwilowe ustawienia obrony strefowej na linii pola bramkowego celem ewentualnego zablokowania rzutu. Po wykonaniu rzutu wolnego przez przeciwnika obowiązuje obrońców przejście do krycia „każdy swego”
8. Regułą działań obrońcy jest zachowanie pomiędzy nim a zawodnikiem ataku odległości nie większej niż 2 m.
9. Bramkarze obu zespołów nie mogą przekraczać linii środkowej boiska (rzut wolny). Zakaz dotyczy również wykonywania rzutów karnych.
10. Zespół może odstąpić od stosowania obrony „każdy swego” jedynie w przypadku gry w osłabieniu na skutek wykluczenia, dyskwalifikacji czy usunięcia zawodnika.
11. Samowolne zmniejszanie liczby zawodników, lub przystąpienie do gry w niepełnym składzie nie zwalnia drużyny z obowiązku gry systemem „każdy swego”

12. W wypadku osłabienia obu zespołów na skutek wykluczenia, dyskwalifikacji czy usunięcia zawodników i konieczności gry w polu 5:5, 4:4 itd. należy stosować system gry „każdy swego”.
13. Zasadą w systemie gry obronnej „każdy swego” jest nie tylko aktywność obrońców ale i zawodników atakujących. W przypadku braku aktywności w grze zawodników ataku (wyłączanie się z gry i bierne pozostawanie na boisku) stosuje się przepis o grze pasywnej;

#### Ad. I, II - Opis oraz interpretacja szkoleniowa systemu obrony strefowej 3 : 3

1. Obrona strefowa 3:3 stosowana na etapie szkolenia młodzieżowym ma za zadanie:
  - doskonalenie indywidualnych umiejętności niezbędnych i specyficznych dla obron strefowych
  - nauczanie - kształtowanie umiejętności i zasad zorganizowanej współpracy w grze obronnej;
  - kształtowanie nawyków do gry w szybkim ataku.
2. Obrona strefowa 3:3 zachowuje przejrzysty układ obrony dwuliniowej: trzech zawodników w okolicy linii pola bramkowego przeciwdziała atakowi skrzydłowych i obrotowemu oraz trzech zawodników w okolicy lub powyżej linii rzutów wolnych przeciwdziała atakowi zawodników rozgrywających;
3. Podstawowym założeniem gry w tym systemie winna być „presja” obrońców grających w I linii obrony na zawodników rozgrywających prowadząca do utrudniania rozgrywanie piłki pomiędzy zawodnikami ataku;
4. „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 zmianach pozycji;
5. W tym systemie obrony winny być stosowane takie środki techniczno – taktyczne jak: „przesunięcie” (zmniejszenie pola gry), „podwojenie” (pomoc najbliższemu partnerowi) oraz „przekazywanie” w wypadku gry przeciwnika ze zmianami pozycji;
6. Zmiany w ustawieniu zawodników ataku winny pociągać zmiany w ustawieniu obrońców z zachowaniem zasady, że w I linii obrony musi znajdować się tylu zawodników ilu w danej chwili jest grających na pozycji rozgrywających ;  
np. zastosowanie lub przejście atakujących do ustawienia 2:2:2 prowadzi do zmiany ustawienia obrony strefowej na 4:2. Z chwilą pojawienia się w ataku trzech zawodników na pozycji rozgrywających należy skorygować ustawienie obrony na 3:3;
7. Zespół może odstąpić od stosowania obrony strefowej 3:3 jedynie w przypadku gry w osłabieniu na skutek wykluczenia, dyskwalifikacji czy usunięcia zawodnika. Samowolne zmniejszanie liczby zawodników, lub przystąpienie do gry w niepełnym składzie nie zwalnia drużyny od gry systemem obrony strefowej dwuliniowej;
8. W wypadku osłabienia obu zespołów na skutek wykluczenia, dyskwalifikacji czy usunięcia zawodników i konieczności gry w polu 5:5, 4:4 itd. należy stosować obronę strefową dwuliniową zgodnie z regułami podanymi w pkt.6
9. W miejsce obrony strefowej 3:3 dozwolone jest stosowanie obrony „każdy swego” i obron kombinowanych 3:2+1, 3:1+2, 3:0+3.
10. Bramkarze w okresie zobowiązującym zespoły do stosowania obrony strefowej 3:3 nie mogą przekraczać linii środkowej boiska. Zakaz dotyczy również wykonywania przez bramkarzy rzutów karnych.

#### Ad. III – Wprowadza się zakaz dokonywania zmian w drużynie w sytuacjach gdy zespół przeciwnika jest w posiadaniu piłki.

Objaśnienie: Za sytuacje, w których zespół przeciwnika jest w posiadaniu piłki, uznaje się sytuacje w jakich ten zespół może zażądać przerwy dla drużyny („team time out”).

1. Wprowadzenie zakazu dokonywania tego rodzaju zmian zawodników ma na celu:
  - przeciwdziałanie szkoleniu zawodników w zakresie wybranych elementów gry
  - podniesienie umiejętności gry w obronie wszystkich zawodników
  - podniesienie efektywności gry w ataku szybkim
2. Zakaz ten dotyczy całych meczów, wszystkich kategorii i etapów rozgrywek młodzieżowych (dzieci, młodzików, juniorów młodszych i juniorów);
3. Wyjątek stanowi 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);
4. Zakaz ten nie dotyczy bramkarzy (ek)

### **Przepisy wykonawcze do zmian w przebiegu zawodów w kategoriach młodzieżowych**

- I. Dodatkowe przepisy gry regulujące zmiany w przebiegu zawodów w zakresie rozgrywek młodzieżowych;
- II. Szczególne zasady weryfikacji wyników zawodów, w których drużyna (y) uporczywie uchylała (y) się od stosowania nakazanych systemów gry w obronie

#### Ad. I. Dodatkowe przepisy gry regulujące zmiany w przebiegu zawodów młodzieżowych

1. Nie stosowanie systemu obrony "każdy swego" (dzieci), obrony strefowej 3:3 (dzieci, młodzicy, juniorzy młodsi) pociąga za sobą następującą sekwencję decyzji sędziowskich:
  - 1.1. w pierwszym przypadku - przerwanie gry i zwrócenie uwagi o nieprzestrzeganiu przepisu osobie odpowiedzialnej za zespół.
  - 1.2. w kolejnych przypadkach:
    - a. sygnalizację przez sędziów nie stosowania obrony „każdy swego” lub 3:3,
    - 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 protokole 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.

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

#### Ad. II. Szczególne zasady weryfikacji wyników zawodów

Trzykrotne (lub więcej) podyktowanie w I połowie zawodów rzutów karnych przeciwko drużynie uporczywie uchylającej się od stosowania nakazanego systemu gry w obronie ( trzy lub więcej wpisów KT w protokóle zawodów) obliguje do automatycznej weryfikacji osiągniętego przez nią wyniku jak niżej:

- a. za zwycięstwo w meczu – drużyna otrzymuje 1 punkt,
- b. za remis – drużyna nie otrzymuje żadnego punktu
- c. za porażkę – drużyna nie otrzymuje żadnego punktu

### III. ZAŁOŻENIA DO ORGANIZACJI ROZGRYWEK WRAZ Z ROZSTAWIENIEM WOJEWÓDZTW

#### 1. Terminy zawodów:

Lp.	Kategoria rozgrywek	Zakończenie rozgrywek wojewódzkich	¼ finałów	½ finałów	Finał
1.	Puchar ZPRP Młodziczek / Młodzików	18.04.2010	30.4-2.5.2010	14-16.05.2010	2-5.06.2010
2.	Puchar ZPRP Dziewcząt / Chłopców	25.04.2010	7-9.05.2010	2-23.5.2010	9-12.06.2010

#### 2. Organizacja zawodów.

##### 2.1. Ćwierćfinał.

Ćwierćfinały – podział na grupy ćwierćfinałowe. Indeksy oznaczają pozycję z jakiej zespół został rozstawiony – rozstawienie na podstawie wyników uzyskanych w sezonie 2007/2008 (dla rozgrywek młodzików i młodziczki wyniki uzyskane odpowiednio przez chłopców i dziewczęta) oraz w sezonie 2008/2009 (dla rozgrywek chłopców i dziewcząt wyniki uzyskane w tej kategorii wiekowej).

##### MŁODZICY

Grupa A		Grupa B		Grupa C		Grupa D	
1.	Kujawsko-pomorskie <sup>1</sup> I	1.	Śląskie I	1.	Opolskie I	1.	Zachodniopomorskie <sup>5</sup> I
2.	Wielkopolskie I	2.	Świętokrzyskie <sup>8</sup> I	2.	Dolnośląskie <sup>4</sup> I	2.	Pomorskie I
3.	Podlaskie II	3.	Małopolskie II	3.	Lubuskie II	3.	Warmińsko-mazurskie II
4.	Lubelskie II	4.	Podkarpackie II	4.	Mazowieckie II	4.	Łódzkie II

Grupa E		Grupa F		Grupa G		Grupa H	
1.	Małopolskie <sup>3</sup> I	1.	Warmińsko-mazurskie I	1.	Lubuskie I	1.	Podlaskie I
2.	Podkarpackie I	2.	Lubelskie <sup>6</sup> I	2.	Mazowieckie <sup>2</sup> I	2.	Łódzkie <sup>7</sup> I
3.	Śląskie II	3.	Zachodniopomorskie II	3.	Opolskie II	3.	Kujawsko-pomorskie II
4.	Świętokrzyskie II	4.	Wielkopolskie II	4.	Dolnośląskie II	4.	Pomorskie II

##### MŁODZICZKI

Grupa A		Grupa B		Grupa C		Grupa D	
1.	Pomorskie <sup>1</sup> I	1.	Dolnośląskie <sup>8</sup> I	1.	Świętokrzyskie <sup>6</sup> I	1.	Podkarpackie I
2.	Warmińsko-mazurskie I	2.	Kujawsko-pomorskie I	2.	Opolskie I	2.	Śląskie <sup>5</sup> I
3.	Mazowieckie II	3.	Łódzkie II	3.	Wielkopolskie II	3.	Lubelskie II
4.	Podlaskie II	4.	Zachodniopomorskie II	4.	Lubuskie II	4.	Małopolskie II

Grupa E		Grupa F		Grupa G		Grupa H	
1.	Mazowieckie I	1.	Łódzkie I	1.	Wielkopolskie <sup>2</sup> I	1.	Lubelskie I
2.	Podlaskie I	2.	Zachodniopomorskie <sup>4</sup> I	2.	Lubuskie I	2.	Małopolskie I
3.	Pomorskie <sup>3</sup> II	3.	Dolnośląskie II	3.	Świętokrzyskie II	3.	Podkarpackie II
4.	Warmińsko-mazurskie II	4.	Kujawsko-pomorskie II	4.	Opolskie II	4.	Śląskie <sup>7</sup> II

#### CHŁOPCY

Grupa A		Grupa B		Grupa C		Grupa D	
1.	Dolnośląskie <sup>1</sup> I	1.	Mazowieckie <sup>6</sup> I	1.	Podkarpackie I	1.	Pomorskie <sup>5</sup> I
2.	Lubuskie I	2.	Małopolskie I	2.	Opolskie <sup>4</sup> I	2.	Podlaskie I
3.	Wielkopolskie II	3.	Świętokrzyskie II	3.	Lubelskie II	3.	Łódzkie II
4.	Kujawsko-pomorskie II	4.	Zachodniopomorskie II	4.	Śląskie II	4.	Warmińsko-mazurskie II

Grupa E		Grupa F		Grupa G		Grupa H	
1.	Wielkopolskie <sup>3</sup> I	1.	Lubelskie I	1.	Świętokrzyskie I	1.	Łódzkie I
2.	Zachodniopomorskie I	2.	Warmińsko-mazurskie I	2.	Kujawsko-pomorskie <sup>2</sup> I	2.	Śląskie I
3.	Pomorskie II	3.	Podkarpackie II	3.	Mazowieckie II	3.	Dolnośląskie <sup>7</sup> II
4.	Małopolskie II	4.	Opolskie <sup>8</sup> II	4.	Podlaskie II	4.	Lubuskie II

#### DZIEWCZĘTA

Grupa A		Grupa B		Grupa C		Grupa D	
1.	Podlaskie I	1.	Małopolskie <sup>7</sup> I	1.	Zachodniopomorskie I	1.	Opolskie <sup>5</sup> I
2.	Pomorskie <sup>1</sup> I	2.	Podkarpackie I	2.	Mazowieckie <sup>4</sup> I	2.	Dolnośląskie I
3.	Warmińsko-mazurskie II	3.	Świętokrzyskie II	3.	Lubuskie II	3.	Śląskie II
4.	Kujawsko-pomorskie II	4.	Lubelskie II	4.	Wielkopolskie II	4.	Łódzkie II

Grupa E		Grupa F		Grupa G		Grupa H	
1.	Warmińsko-mazurskie I	1.	Lubuskie I	1.	Kujawsko-pomorskie I	1.	Śląskie <sup>8</sup> I
2.	Lubelskie I	2.	Świętokrzyskie <sup>6</sup> I	2.	Wielkopolskie <sup>2</sup> I	2.	Łódzkie I
3.	Podlaskie II	3.	Opolskie II	3.	Zachodniopomorskie II	3.	Małopolskie II
4.	Pomorskie <sup>3</sup> II	4.	Dolnośląskie II	4.	Mazowieckie II	4.	Podkarpackie II

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.

Harmonogram turniejów ćwierćfinałowych:

1 dzień –	mecz 1	zespół nr 1 – zespół nr 4
	mecz 2	zespół nr 2 – zespół nr 3
2 dzień –	mecz 1	zespół nr 4 – zespół nr 2
	mecz 2	zespół nr 1 – zespół nr 3
3 dzień –	mecz 1	zespół nr 3 – zespół nr 4
	mecz 2	zespół nr 1 – zespół nr 2

## 2.2. Półfinał.

Półfinały – podział na grupy półfinałowe. Podział obowiązuje dla wszystkich kategorii rozgrywek. Gospodarzami – organizatorami rozgrywek półfinałowych są zwycięzcy grup ćwierćfinałowych o numeracji parzystej.

Grupa I		Grupa J		Grupa K		Grupa L	
1.	1 zespół z gr. B	1.	1 zespół z gr. D	1.	1 zespół z gr. F	1.	1 zespół z gr. H
2.	1 zespół z gr. A	2.	1 zespół z gr. C	2.	1 zespół z gr. E	2.	1 zespół z gr. G
3.	2 zespół z gr. D	3.	2 zespół z gr. B	3.	2 zespół z gr. H	3.	2 zespół z gr. F
4.	2 zespół z gr. C	4.	2 zespół z gr. A	4.	2 zespół z gr. G	4.	2 zespół z gr. E

Harmonogram turniejów półfinałowych:

1 dzień –	mecz 1	zespół nr 1 – zespół nr 4
	mecz 2	zespół nr 2 – zespół nr 3
2 dzień –	mecz 1	zespół nr 4 – zespół nr 2
	mecz 2	zespół nr 1 – zespół nr 3
3 dzień –	mecz 1	zespół nr 3 – zespół nr 4
	mecz 2	zespół nr 1 – zespół nr 2

### 2.3. Finał.

Podział na grupy finałowe – obowiązuje dla wszystkich kategorii rozgrywek.

Grupa M		Grupa N	
1.	1 zespół z gr. I	1.	1 zespół z gr. K
2.	1 zespół z gr. J	2.	1 zespół z gr. L
3.	2 zespół z gr. I	3.	2 zespół z gr. K
4.	2 zespół z gr. J	4.	2 zespół z gr. L

Harmonogram turnieju finałowego:

1 dzień – mecze w grupach	M i N	mecz 1/3	zespół nr 4 – zespół nr 2
		mecz 2/4	zespół nr 1 – zespół nr 3
2 dzień – mecze w grupach	M i N	mecz 1/3	zespół nr 3 – zespół nr 4
		mecz 2/4	zespół nr 1 – zespół nr 2
3 dzień – mecze półfinałowe („na krzyż”)		mecz 1-zespół 3 z gr. M – zespół 4 z gr. N	
		mecz 2-zespół 3 z gr. N – zespół 4 z gr. M	
		mecz 3-zespół 1 z gr. M – zespół 2 z gr. N	
		mecz 4-zespół 1 z gr. N – zespół 2 z gr. M	
4 dzień – mecze finałowe	mecz 1	o VII miejsce (przegrywa z meczów M3/N4:N3/M4)	
	mecz 2	o V miejsce (wygrywa z meczów M3/N4:N3/M4)	
	mecz 3	o III miejsce (przegrywa z meczów M1/N2:N1/M2)	
	mecz 4	o I miejsce (wygrywa z meczów M1/N2:N1/M2)	

## IV. KARY

Wstęp

1. Za nieprzestrzeżenie „Przepisów gry w piłkę ręczną”, zarządzeń KRM ZPRP, regulaminu rozgrywek młodzieżowych kluby, zawodnicy, trenerzy oraz osoby towarzyszące karane będą zgodnie z poniższym wykazem.
2. 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.
3. Przedstawicielem KRM ZPRP jest, w czasie trwania zawodów, Sędzia Główny.

KRM ZPRP będzie orzekać następujące kary za przewinienia zawodników:

1. Czynne znieważenie uczestnika zawodów, widza lub osoby przebywającej na obiekcie - litera T w protokóle:
  - a) odsunięcie od 4 do 12 meczów;
  - b) w przypadku szczególnie drastycznym – dyskwalifikacja na okres 6 miesięcy do 2 lat;
  - c) kara grzywny dla klubu za czynne znieważenie przez osobę towarzyszącą.
2. Niesportowe zachowanie się po zawodach kara osunięcia od 1 do 6 – ciu meczów.
3. Dyskwalifikacja w ostatniej minucie meczu za tzw. faul taktyczny - odsunięcie od 1 do 6-ciu meczów.

4. Wybitnie niesportowe zachowanie się opisane przez sędziów- odsunięcie od 1 do 10-ciu meczów.
5. Kary nieodbyte w danym turnieju przechodzą na kolejny turniej a w razie niemożliwości ich odbycia w trakcie rozgrywek na szczeblu centralnym przenoszone będą do rozgrywek wojewódzkich.

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

1. Czerwona kartka (pierwsza) – kara odsunięcia od 1 meczu.
2. Czerwona kartka (druga – dla tej samej osoby) – kara odsunięcia od 2 meczów i grzywna dla klubu 200.00 PLN.
3. Czerwona kartka (trzecia – dla tej samej osoby) – kara odsunięcia od 5 meczów i grzywna dla klubu 500.00 PLN.
4. Drugie i każde kolejne wykluczenie na 2 minuty (tej samej osoby) – kara grzywny dla klubu 100.00 PLN.
5. Trzy żółte kartki (tej samej osoby) – grzywna dla klubu 150.00 PLN.
6. Niesportowe zachowanie po zawodach kara grzywny dla klubu od 100.00 do 500.00 PLN.
7. Wybitnie niesportowe zachowanie po zawodach – kara odsunięcia od 2 - 10 meczów i kara grzywny dla klubu od 200.00 do 1000.00 PLN.
8. Nieprzestrzeganie zakazu gry bez kleju 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 zawieszenia licencji trenerskiej lub osoby towarzyszącej do organu wydającego.
9. Brak obowiązującej licencji trenerskiej kara zgodnie z Regulaminem przyznawania licencji trenerskich.

KRM ZPRP będzie orzekała następujące kary za przewinienia klubów:

1. Wycofanie klubu z rozgrywek po potwierdzeniu zgłoszenia przez WZPR – kara grzywny 2.000 PLN oraz zakaz udziału klubu w przyszłorocznych rozgrywkach organizowanych przez KRM ZPRP na szczeblu centralnym.
2. Nieprzystąpienie do zawodów – walkower – kara grzywny 1.000 PLN.
3. Udział w zawodach zawodnika nieuprawnionego do gry – walkower na korzyść przeciwnika i kara grzywny 500 PLN.
4. 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 PLN.
5. Brak porządku na widowni – kara grzywny 300 PLN w pierwszym przypadku, w kolejnych przypadkach kara grzywny do 1.000 PLN.
6. Niewłaściwa praca spikera – kara od 100 PLN do 200 PLN.
7. Nieprzygotowanie szatni dla zespołów i sędziów – kara grzywny 200 PLN.
8. Nieczytelne wpisy lub skreślenia w protokóle – kara grzywny 100 PLN.
9. Niepodporządkowanie się zarządzeniom i wymogom KRM ZPRP – kara grzywny od 100. do 500 PLN.
10. Niedociągnięcia organizacyjne wynikające z Regulaminu rozgrywek – kara grzywny od 100 do 1000 PLN.
11. Opóźnione nadesłanie lub brak zawiadomień/komunikatów o turnieju - kara grzywny 300 PLN.
12. W przypadkach nieprzewidzianych decyduje KRM ZPRP.
13. Tryb postępowania odwoławczego określa § 45- § 51 powyższego Regulaminu.

Prawo interpretacji niniejszego Regulaminu i podejmowania decyzji w sprawach szczególnych, nieuregulowanych jego postanowieniami przysługuje KRM ZPRP i Zarządowi ZPRP.

Przewodniczący KRM ZPRP

/-/ Robert Majdziński

Niniejszy regulamin zatwierdzono na posiedzeniu Zarządu ZPRP w dniu.....

Prezes  
Związku Piłki Ręcznej w Polsce

/-/ Andrzej Kraśnicki