REGULAMIN ROZGRYWEK
TURNIEJU NADZIEI OLIMPIJSKICH
W ROKU 2009

Zawiera:

I. Szczegółowy Regulamin rozgrywek.
II. Założenia do gry.
III. Założenia do organizacji rozgrywek wraz z rozstawieniem województw.
IV. Kary.

I. SZCZEGÓŁOWY REGULAMIN ROZGRYWEK

Postanowienia ogólne

§ 1

W powyższych rozgrywkach obligatoryjnie uczestniczą KWJ dziewcząt i chłopców wszystkich WZPR-ów. W roku 2009 w TNO nie bierze udziału KWJ dziewcząt województwa opolskiego.

§ 2

Rozgrywki Turniejów Nadziei Olimpijskich 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 oraz Kolegium Sędziów ZPRP dotyczące rozgrywek.
Organem prowadzącym rozgrywki jest Komisja Rozgrywek Młodzieżowych Związku Piłki Ręcznej w Polsce (zwana w dalszej części KRM ZPRP).

§ 3

Uprawnioną do gry jest zawodniczka urodzona w roku 1995 i znajdująca się na zgłoszonym do ZPRP wykazie Kadry Wojewódzkiej zatwierdzonym przez Wojewódzkie Interdyscyplinarne Stowarzyszenia Sportowe .
Uprawnionym do gry jest zawodnik urodzony w roku 1994 i znajdujący się na zgłoszonym do ZPRP wykazie Kadry Wojewódzkiej zatwierdzonym przez Wojewódzkie Interdyscyplinarne Stowarzyszenia Sportowe ,

§ 4

Do wyższej kategorii wiekowej można zgłosić również zawodników lub zawodniczki z bezpośrednio niższego rocznika z tym, że w każdym meczu może być wpisanych do protokołu i wystąpić maksymalnie 2 z nich. Zawodnicy lub zawodniczki z bezpośrednio niższego rocznika muszą znajdować się na zgłoszonym do ZPRP wykazie Kadry Wojewódzkiej zatwierdzonym przez Wojewódzkie Interdyscyplinarne Stowarzyszenia Sportowe.

§ 5

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

§ 6

Turniej Nadziei Olimpijskich trwa 4 dni.

§ 7

Turniej Nadzieje Olimpijskie odbywa się z udziałem 15 zespołów dziewcząt i 16 zespołów chłopców,

RUNDA WSTĘPNA

Mecze w czterech grupach (A-D) - systemem „każdy z każdym" I, II dzień.

RUNDA ZASADNICZA

Mecze w grupach (E-F) o miejsca 1 – 8 z zaliczeniem meczy z rundy wstępnej- II, III dzień.
Mecze w grupach (G-H) o miejsca 9 – 16 z zaliczeniem meczy z rundy wstępnej- II, III dzień.

PÓŁFINAŁY

Półfinały systemem „na krzyż" - III dzień.

FINAŁY

Mecze o miejsca - IV dzień

§ 8

Organizatorami zawodów finałowych są WZPR-y lub inne organizacje wytypowane przez ZPRP.

ORGANIZACJA ZAWODÓW

§ 9

O kolejności drużyn w rozgrywkach grupowych Nadzieje Olimpijskie
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.

§ 11

W zawodach, które muszą być rozstrzygnięte, a zakończą się wynikiem remisowym, o wyłonieniu zwycięzcy decydują rzuty karne (nie zarządza się dogrywek !).

§ 12

Czas gry w zawodach wynosi: 2 x 20 minut.

§ 13

Rozmiar piłki:
1. W kategoriach chłopców – rozmiar 3.
2. W kategoriach dziewcząt - rozmiar 2.

§ 14

W TNO obowiązuje zakaz używania kleju przez KWJ dziewcząt.

§ 15

KRM ZPRP zobligowana jest do:

1.Wydania komunikatu organizacyjnego, w którym muszą być zawarte informacje o miejscu i godzinie zawodów, miejscu zakwaterowania i wyżywieniu uczestników;
2. przygotowanie obiektu sportowego do zawodów wraz z pełnym wyposażeniem; niezbędnym do ich odbycia, zgodnie z wymogami zawartymi w Przepisach gry w piłkę ręczną
3. przedłożenie sędziemu głównemu wypełnionego kompletu obowiązujących protokołów w czasie umożliwiającym ich sprawdzenie i terminowe rozpoczęcie zawodów;
4. 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;
5. zapewnienie właściwej służby medycznej na czas TNO.
6. pokrycie kosztów delegacji sędziowskich zgodnie z obowiązującą tabelą ryczałtów sędziowskich;

§ 16

Zawodnicy / czki muszą posiadać aktualne badania lekarskie i licencje zawodnicze.

§ 17

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.

§ 18

WZPR-y zobowiązane są na siedem dni przed rozpoczęciem zawodów przesłać pocztą elektroniczną na adres poczty elektronicznej – krm@zprp.org.pl wykazy zawodników zgodne ze wzorem opracowanym przez KRM ZPRP.

§ 19

Obsady sędziowskiej dokonuje Kolegium Sędziów ZPRP delegując na zawody:
Sędziego Głównego + cztery pary sędziów (pełniących również funkcję „stolikowych").

§ 20

ZPRP nagradza wszystkie zespoły występujące w finałach okolicznościowymi dyplomami, zwycięzca rozgrywek otrzymuje puchar, a najlepsi zawodnicy/czki otrzymują Certyfikaty nominujące do Kadry Narodowej Juniorów Młodszych / Juniorek Młodszych.

§ 21

W sprawach nie ujętych w niniejszym Regulaminie decyzje w trakcie turnieju należą do Sędziego Głównego.

§ 22

1.Sędzia Główny jest upoważniony przez KRM ZPRP do podejmowania decyzji w imieniu KRM ZPRP zgodnych z Przepisami gry w piłkę ręczną, niniejszym Regulaminem oraz wytycznymi/zarządzeniami ZPRP.
2. Sędzia Główny zobligowany jest do wydawania 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.

PROTESTY

§ 23

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.

§ 24

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

§ 25

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

§ 26

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).

§ 27

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).

§ 28

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.

§ 29

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

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

I. Zespoły rozgrywające spotkania we wszystkich rozgrywkach w kategorii 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 ;
II. W zawodach utrzymuje się zakaz dokonywania zmian zawodników w drużynie w sytuacji gdy zespół przeciwnika jest w posiadaniu piłki;

Założenia szkoleniowe do zmian w przebiegu zawodów
Ad. I - 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 „odrzucenia" 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. II – 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 uniemożliwiające 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 ” obrony strefowej 3:3 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 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.
2. 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:
Chłopcy 7-11.11.2009 Cetniewo
Dziewczęta 3-7.11.2009 Cetniewo

2. Organizacja zawodów

Chłopcy
Rozstawienia drużyn dokonano kolejno na podstawie:

a) Wyników finałów Pucharu Polski Młodzików 2009 (zawodnicy urodzeni w 1994 r. i młodsi)
b) Wyników turnieju Nadzieje Olimpijskie 2008

PODZIAŁ NA GRUPY

Grupa A	**Grupa B**	**Grupa C**	**Grupa D**
Świętokrzyskie	Opolskie	Mazowieckie	Małopolskie
Wielkopolskie	Dolnośląskie	Łódzkie	Lubuskie
Pomorskie	Śląskie	Warmińsko-mazurskie	Kujawsko-pomorskie
Podlaskie	Lubelskie	Podkarpackie	Zachodniopomorskie

HARMONOGRAM ZAWODÓW

runda wstępna
I dzień mecze dopołudniowe

TNOCH 1	Świętokrzyskie	Podlaskie
TNOCH 2	Wielkopolskie	Pomorskie
TNOCH 3	Opolskie	Lubelskie
TNOCH 4	Dolnośląskie	Śląskie
TNOCH 5	Mazowieckie	Podkarpackie
TNOCH 6	Łódzkie	Warmińsko-mazurskie
TNOCH 7	Lubuskie	Kujawsko-pomorskie
TNOCH 8	Małopolskie	Zachodniopomorskie

I dzień mecze popołudniowe

TNOCH 9	Pomorskie	Świętokrzyskie
TNOCH 10	Podlaskie	Wielkopolskie
TNOCH 11	Śląskie	Opolskie
TNOCH 12	Lubelskie	Dolnośląskie
TNOCH 13	Warmińsko-mazurskie	Mazowieckie
TNOCH 14	Podkarpackie	Łódzkie
TNOCH 15	Kujawsko-pomorskie	Małopolskie
TNOCH 16	Zachodniopomorskie	Lubuskie

II dzień mecze dopołudniowe

TNOCH 17	Pomorskie	Podlaskie
TNOCH 18	Świętokrzyskie	Wielkopolskie
TNOCH 19	Śląskie	Lubelskie
TNOCH 20	Opolskie	Dolnośląskie
TNOCH 21	Warmińsko-mazurskie	Podkarpackie
TNOCH 22	Mazowieckie	Łódzkie
TNOCH 23	Kujawsko-pomorskie	Zachodniopomorskie
TNOCH 24	Małopolskie	Lubuskie

<u>runda zasadnicza</u>

podział na grupy po rundzie wstępnej o miejsca 1-8:

Grupa E	Grupa F
A 1	C 1
B 1	D 1
A 2	C 2
B 2	D 2

podział na grupy po rundzie wstępnej o miejsca 9-16:

Grupa G	Grupa H
A 3	C 3
B 3	D 3
A 4	C 4
B 4	D 4

II dzień mecze popołudniowe

Runda zasadnicza mecze w grupach o miejsca 9-16 z zaliczeniem meczy z rundy wstępnej

TNOCH 25	B 3	A 4
TNOCH 26	B 4	A 3
TNOCH 27	D 4	C 3
TNOCH 28	D 3	C 4

Runda zasadnicza mecze w grupach o miejsca 1-8 z zaliczeniem meczy z rundy wstępnej

TNOCH 29	B 1	A 2
TNOCH 30	B 2	A 1
TNOCH 31	D 1	C 2
TNOCH 32	D 2	C 1

III dzień mecze dopołudniowe

Runda zasadnicza mecze w grupach o miejsca 9-16 z zaliczeniem meczy z rundy wstępnej

TNOCH 33	A 4	B 4
TNOCH 34	A 3	B 3
TNOCH 35	C 3	D 3
TNOCH 36	C 4	D 4

Runda zasadnicza mecze w grupach o miejsca 1-8 z zaliczeniem meczy z rundy wstępnej

TNOCH 37	A 2	B 2
TNOCH 38	A 1	B 1
TNOCH 39	C 2	D 2
TNOCH 40	C 1	D 1

Półfinały

III dzień mecze popołudniowe

mecze o miejsca 9-16

TNOCH 41	G 3	H 4
TNOCH 42	G 4	H 3
TNOCH 43	G 1	H 2
TNOCH 44	G 2	H 1

mecze o miejsca 1-8

TNOCH 45	E 3	F 4
TNOCH 46	E 4	F 3
TNOCH 47	E 1	F 2
TNOCH 48	E 2	F 1

Finały

IV dzień

TNOCH 49	przegrani z meczów 41-42	o miejsce XV-XVI
TNOCH 50	wygrani z meczów 41-42	o miejsce XIII-XIV
TNOCH 51	przegrani z meczów 43-44	o miejsce XI-XII
TNOCH 52	wygrani z meczów 43-44	o miejsce IX-X
TNOCH 53	przegrani z meczów 45-46	o miejsce VII-VIII
TNOCH 54	wygrani z meczów 45-46	o miejsce V-VI
TNOCH 55	przegrani z meczów 47-48	o miejsce III-IV
TNOCH 56	wygrani z meczów 47-48	o miejsce I-II

Dziewczęta

Rozstawienia drużyn dokonano kolejno na podstawie:

a) Wyników finałów Pucharu Polski Dzieci 2008 (zawodniczki urodzone w 1995 r. i młodsze)
b) Wyników turnieju Nadzieje Olimpijskie 2008

PODZIAŁ NA GRUPY

Grupa A	**Grupa B**	**Grupa C**	**Grupa D**
Pomorskie	Zachodniopomorskie	Wielkopolskie	Śląskie
Mazowieckie	Świętokrzyskie	Małopolskie	Dolnośląskie
Vacat	Kujawsko-pomorskie	Łódzkie	Lubuskie
Lubelskie	Podlaskie	Warmińsko-mazurskie	Podkarpackie

HARMONOGRAM ZAWODÓW

runda wstępna

I dzień mecze dopołudniowe

TNODZ 1	Pomorskie	Lubelskie
TNODZ 2	Mazowieckie	vacat
TNODZ 3	Zachodniopomorskie	Podlaskie
TNODZ 4	Świętokrzyskie	Kujawsko-pomorskie
TNODZ 5	Wielkopolskie	Warmińsko-mazurskie
TNODZ 6	Małopolskie	Łódzkie
TNODZ 7	Śląskie	Podkarpackie
TNODZ 8	Dolnośląskie	Lubuskie

I dzień mecze popołudniowe

TNODZ 9	vacat	Pomorskie
TNODZ 10	Lubelskie	Mazowieckie
TNODZ 11	Kujawsko-pomorskie	Zachodniopomorskie
TNODZ 12	Podlaskie	Świętokrzyskie
TNODZ 13	Łódzkie	Wielkopolskie
TNODZ 14	Warmińsko-mazurskie	Małopolskie
TNODZ 15	Lubuskie	Śląskie
TNODZ 16	Podkarpackie	Dolnośląskie

II dzień mecze dopołudniowe

TNODZ 17	vacat	Lubelskie
TNODZ 18	Pomorskie	Mazowieckie
TNODZ 19	Kujawsko-pomorskie	Podlaskie
TNODZ 20	Zachodniopomorskie	Świętokrzyskie
TNODZ 21	Łódzkie	Warmińsko-mazurskie
TNODZ 22	Wielkopolskie	Małopolskie
TNODZ 23	Śląskie	Dolnośląskie
TNODZ 24	Lubuskie	Podkarpackie

runda zasadnicza

podział na grupy po rundzie wstępnej o miejsca 1-8:

Grupa E	Grupa F
A 1	C 1
B 1	D 1
A 2	C 2
B 2	D 2

podział na grupy po rundzie wstępnej o miejsca 9-16:

Grupa G	Grupa H
A 3	C 3
B 3	D 3
Vacat	C 4
B 4	D 4

II dzień mecze popołudniowe

Runda zasadnicza mecze w grupach o miejsca 9-16 z zaliczeniem meczy z rundy wstępnej

TNODZ 25	B 3	vacat
TNODZ 26	B 4	A 3
TNODZ 27	D 4	C 3
TNODZ 28	D 3	C 4

Runda zasadnicza mecze w grupach o miejsca 1-8 z zaliczeniem meczy z rundy wstępnej

TNODZ 29	B 1	A 2
TNODZ 30	B 2	A 1
TNODZ 31	D 1	C 2
TNODZ 32	D 2	C 1

III dzień mecze dopołudniowe

Runda zasadnicza mecze w grupach o miejsca 9-16 z zaliczeniem meczy z rundy wstępnej

TNODZ 33	vacat	B 4
TNODZ 34	A 3	B 3
TNODZ 35	C 3	D 3
TNODZ 36	C 4	D 4

Runda zasadnicza mecze w grupach o miejsca 1-8 z zaliczeniem meczy z rundy wstępnej

TNODZ 37	A 2	B 2
TNODZ 38	A 1	B 1
TNODZ 39	C 2	D 2
TNODZ 40	C 1	D 1

Półfinały

III dzień mecze popołudniowe

mecze o miejsca 9-16

TNODZ 41	G 3	H 4
TNODZ 42	vacat	H 3
TNODZ 43	G 1	H 2
TNODZ 44	G 2	H 1

mecze o miejsca 1-8

TNODZ 45	E 3	F 4
TNODZ 46	E 4	F 3
TNODZ 47	E 1	F 2
TNODZ 48	E 2	F 1

Finały

IV dzień

TNODZ 49	przegrany z meczu 41-vacat	o miejsce XV-XVI
TNODZ 50	wygrani z meczów 41-42	o miejsce XIII-XIV
TNODZ 51	przegrani z meczów 43-44	o miejsce XI-XII
TNODZ 52	wygrani z meczów 43-44	o miejsce IX-X
TNODZ 53	przegrani z meczów 45-46	o miejsce VII-VIII
TNODZ 54	wygrani z meczów 45-46	o miejsce V-VI
TNODZ 55	przegrani z meczów 47-48	o miejsce III-IV
TNODZ 56	wygrani z meczów 47-48	o miejsce I-II

:

IV. KARY

Wstęp

1. Za nieprzestrzeganie „Przepisów gry w piłkę ręczną”, zarządzeń KRM ZPRP oraz regulaminu rozgrywek zespoły, zawodnicy, trenerzy oraz osoby towarzyszące karane będą zgodnie z poniższym wykazem.
2. Przedstawicielem KRM ZPRP jest, w czasie trwania zawodów, Sędzia Główny.
3. W przypadkach nieprzewidzianych decyduje KRM ZPRP.
4. Tryb postępowania odwoławczego określa § 23- § 29 powyższego Regulaminu.

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 6 meczów;

b) w przypadku szczególnie drastycznym – dyskwalifikacja na okres 6 miesięcy do 2 lat;

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 6-ciu meczów.

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.
3. Czerwona kartka (trzecia – dla tej samej osoby) – kara odsunięcia od pozostałych meczów turnieju.
6. Niesportowe zachowanie po zawodach - kara odsunięcia od 1 meczu.
7. Wybitnie niesportowe zachowanie po zawodach – kara odsunięcia od 2 - 6 meczów.
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 o następujące kary za przewinienia zespołów:

1.Wycofanie Kadry Wojewódzkiej z Turnieju Nadzieje Olimpijskie – wniosek o wstrzymanie finansowania szkolenia kadry wojewódzkiej w kolejnym roku;
2. Nieprzystąpienie do zawodów – walkower na korzyść przeciwnika.
3. Udział w zawodach zawodnika nieuprawnionego do gry – walkower na korzyść przeciwnika.
4. Samowolne opuszczenie boiska przez zespół w trakcie zawodów mistrzowskich:
   a) osoba odpowiedzialna za zespół – dyskwalifikacja na okres 1-go roku do 2 lat;
   b) walkower na korzyść przeciwnika.

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

Przewodniczący KRM ZPRP

/-/ Robert Majdziński