

Warszawa, dnia 18 sierpień 2025 r.

L.dz. 21/2025

## Dotyczy: Wdrożenie kluczowych zmian w przepisach i regulaminach na sezon EHF i ZPRP 2025–26

Drodzy Przyjaciele Piłki Ręcznej,

W związku ze zbliżającym się rozpoczęciem nowego sezonu 2025–2026, chcielibyśmy poinformować Państwa o kilku ważnych zmianach, które wejdą w życie i będą obowiązywać we wszystkich rozgrywkach EHF i ZPRP. Zmiany te są dwojakie:

**1. Zmiany w Przepisach Gry IHF** – W związku z ostatnimi aktualizacjami przyjętymi przez Międzynarodową Federację Piłki Ręcznej (IHF), pewne zmiany w przepisach zostaną teraz wdrożone w rozgrywkach EHF i ZPRP, aby zapewnić spójność ze światowymi ramami gry.

**2. Zmiany w Regulaminie Zawodów EHF** – Jednocześnie Europejska Federacja Piłki Ręcznej (EHF) i ZPRP wprowadziły konkretne zmiany regulacyjne, mające na celu poprawę organizacji, przebiegu i uczciwości rozgrywek.

Szczegółowy przegląd tych zmian znajduje się poniżej. Uprzejmie prosimy wszystkie zainteresowane strony – kluby, działacze i partnerów – o dokładne zapoznanie się z tymi zmianami i zapewnienie ich terminowego wdrożenia w ramach swoich obszarów odpowiedzialności.

**Ad. 1. Zmiany w Przepisach Gry** (zmiany zostały podkreślone): 27 lutego 2025 r. Międzynarodowa Federacja Piłki Ręcznej (IHF) zatwierdziła kilka zmian w Przepisach Gry w Piłkę Ręczną, które nie wpływają drastycznie na strukturę gry, ponieważ większość zmian to drobne korekty w brzmieniu istniejących przepisów, co ostatecznie przekłada się na lepsze zrozumienie Przepisów Gry, a także na trafniejsze podejmowanie decyzji.

Niniejsze zmiany w Przepisach Gry weszły w życie 1 lipca 2025 r.

Oficjalna wersja Przepisów Gry jest dostępna tutaj: <https://zprp.pl/regulaminy>. Ponadto, dla Państwa wygody, przygotowaliśmy przegląd zmian.

### ***Przepisy Gry:***

**2:2** Jeśli wynik meczu jest rozstrzygnięty w pierwszej rundzie, zanim obie drużyny wykonają po pięć rzutów, nie ma konieczności wykonywania pozostałych rzutów.

**4:1** Drużyna składa się z maksymalnie 16-tu zawodników.

**4:2** Drużyna może mieć nie więcej niż 5 osób towarzyszących.

**4:9** W szczególności nie można używać kasków ochronnych, masek ochronnych, rękawiczek, bransolet, zegarków, pierścionków/obrączek, widocznego piercingu, naszyjników lub łańcuszków, kolczyków, okularów bez solidnej oprawy i opaski przytrzymującej, przedmiotów które mogą powodować skaleczenia lub otarcia (paznokcie muszą być krótko przycięte)

**5:4** opuścić pole bramkowe z piłką i zagrać nią ponownie w polu gry, jeśli nie udało mu się uzyskać kontroli nad ciałem i/lub piłką.

**6:2 c)** rzut karny, jeżeli naruszając pole bramkowe zawodnik z pola gry drużyny broniącej przerywa sytuację pewną do zdobycia bramki (14:1a, zobacz też 8:8i).

W przypadku tego przepisu „naruszenie pola bramkowego” oznacza dotykane linii pola bramkowego, lub wyraźne wejście do pola bramkowego.

**7.** Uważa się, że piłka jest „w grze” od momentu wykonania formalnego rzutu do momentu przerwania gry sygnałem gwizdka sędziów, mierzącego czas lub delegata albo do momentu podjęcia przez sędziów decyzji o rzucie od bramki lub rzucie z linii bocznej.

**7:3** wolno wykonać z trzymaną piłką najwyżej 3 kroki (13:1a) po otrzymaniu jej od innego zawodnika lub po złapaniu jej po odbiciu od podłoża. Jeśli zawodnik otrzyma lub złapie piłkę, gdy jego stopy nie mają kontaktu z podłożem, postawienie jednej stopy lub obu stóp jednocześnie na podłożu nie jest liczone jako krok.

**7:10** Nie wolno dotykać piłki, jeśli jakkolwiek część ciała jednocześnie dotyka podłoża poza boiskiem. Takie zachowanie prowadzi do rzutu wolnego dla przeciwnika (13:1a).

**8:8 d)** gdy rzut zawodnika, który nie jest blokowany i rzuca z „czystej” pozycji, trafia bramkarza w głowę, lub gdy zawodnik wykonujący rzut karny trafia bramkarza w głowę, o ile bramkarz nie porusza głową w kierunku piłki w celu zablokowania rzutu;

**8:8 e)** gdy zawodnik wykonujący rzut wolny trafia obrońcę w głowę podczas wykonywania rzutu wolnego po sygnale końcowym, zgodnie z Przepisem 2:4, o ile obrońca nie porusza głową w kierunku piłki w celu zablokowania rzutu;

**8:8 j)** przypadkowe ingerowanie w grę przez osobę towarzyszącą stojącą poza boiskiem, poprzez dotknięcie piłki lub zawodnika (zob. także Przepis 8:10b (I)) podczas udzielania wskazówek swojej drużynie.

**10:3 b)** Sędziowie mogą dać sygnał gwizdkiem na wykonanie rzutu rozpoczynającego grę, tylko wtedy, gdy piłka oraz zawodnik wykonujący rzut znajdują się całkowicie w polu wznowienia (15:6).

**14:1 b)** rzut karny zarządza się w przypadku niefortunnego sygnału gwizdkiem przez osobę inną niż sędziowie w sytuacji pewnej do zdobycia bramki;

**15:9** Jeśli rzut został nieprawidłowo zakłócony przez ingerencję obrońcy, to zasadniczo, prowadzi to do rzutu wolnego dla drużyny będącej w posiadaniu piłki. W przypadku, gdy rzut karny został nieprawidłowo zakłócony przez ingerencję obrońcy, rzut ten należy powtórzyć.

**16:11 a)** Przed spotkaniem: upomnienie, które liczy się do łącznej liczby upomnień dla zawodnika, osoby towarzyszącej i/lub drużyny, winno być udzielone w przypadku niesportowego zachowania opisanego w 8:7-8;

**17:5** Jeżeli w trakcie spotkania jeden z sędziów nie może kontynuować sędziowania, wówczas drugi prowadzi zawody sam do ich zakończenia jeżeli nie ma możliwości znalezienia rezerwowego/zastępczego sędziego/pary sędziowskiej.

**17:6** Jeżeli obaj sędziowie sygnalizują przekroczenie przepisów gry przez tę samą drużynę i zgadzają się co do tego, która drużyna winna być ukarana, ale mają różne opinie co do surowości kary, to po konsultacji sędziowie powinni podjąć wspólną decyzję. Jeżeli jednak nie są oni w stanie podjąć wspólnej decyzji, to wówczas należy zastosować najbardziej surową z dwóch kar.

**17:13** Sędziowie mogą korzystać z powtórek wideo (VR) w czasie meczu, zgodnie z Regulaminem Video Replay. IHF, konfederacje kontynentalne i federacje narodowe decydują, w jakich meczach sędziowie mogą korzystać z powtórek wideo (VR).

#### **Objaśnienia do Przepisów Gry:**

#### **4. Gra pasywna (przepisy 7:11–12)**

##### **A. Zalecenia generalne: Ogólna koncepcja gry**

*Wprowadzono całkowicie nowy opis rozpoznawania i sygnalizowania gry pasywnej, ale nie zmienia to dotychczasowego sensu stosowania sygnalizacji ostrzegawczej o grze pasywnej.*

A. Zła zmiana lub nieprawidłowe wejście na boisko (4:2-3, 5-6)

Mierzący czas (lub delegat) musi zasadniczo natychmiast przerwać grę, nie biorąc pod uwagę generalnych zasad dotyczących stosowania prawa korzyści, o których mowa w przepisach 13:2 i 14:2.

*Zasadniczo, delegat powinien zaczekać z gwizdkiem do zakończenia sytuacji pewniej do zdobycie bramki.*

##### **Wytyczne i interpretacje:**

**Zawodnik z pola gry lub bramkarz blokujący lub chwytający piłkę rzuconą na pustą bramkę podczas wchodzenia do pola bramkowego (przepis 8:8i)**

a. Zawodnik z pola gry drużyny broniącej biegnie po boisku poza polem bramkowym, łapie piłkę i narusza pole bramkowe jakąkolwiek częścią ciała po złapaniu piłki. Decyzja: rzut wolny dla przeciwnika, bez kary osobistej.

b. Zawodnik z pola gry drużyny broniącej biegnie po boisku poza polem bramkowym, wyskakuje i łapie piłkę w powietrzu, a następnie ląduje z piłką w polu bramkowym. Decyzja: rzut karny dla przeciwnika i bezpośrednie 2-minutowe wykluczenie.

c. Zawodnik z pola gry drużyny broniącej biegnie po boisku poza polem bramkowym i narusza pole bramkowe jakąkolwiek częścią ciała zanim dotyka piłki. Decyzja: rzut karny dla przeciwnika i bezpośrednie 2-minutowe wykluczenie.

d. Bramkarz drużyny broniącej biegnie po boisku poza polem bramkowym, łapie piłkę i narusza pole bramkowe jakąkolwiek częścią ciała po złapaniu piłki. Decyzja: rzut wolny dla przeciwnika, bez kary osobistej.

e. Bramkarz drużyny broniącej biegnie po boisku poza polem bramkowym, narusza pole bramkowe jakkolwiek częścią ciała i dotyka piłkę, gdy wciąż dotyka pole gry jakkolwiek częścią ciała. Decyzja: rzut karny dla przeciwnika, bez kary osobistej.

f. Bramkarz drużyny broniącej biegnie po boisku poza polem bramkowym, wyskakuje i łapie piłkę w powietrzu, następnie ląduje z piłką w polu bramkowym. Decyzja: Rzut karny dla przeciwnika, bez kary osobistej.

### **Korzystanie z powtórek video (przepis 9:2, 17:13)**

Gdy decyzja wymaga użycia technologii powtórek wideo VR, czas na nieuznanie bramki zostaje wydłużony. Zgodnie z przepisem 9:2 sędziowie mogą anulować uznaną bramkę do momentu wykonania rzutu rozpoczynającego grę, jednak teraz ograniczenie to przedłuża się do momentu **bezpośrednio po drugiej zmianie posiadania piłki** lub do momentu wykonania kolejnego rzutu formalnego, związanego ze zmianą posiadania piłki.

Szczegółowe informacje znajdują się w Regulaminie Video Replay.

### **Zastosowanie przywileju korzyści w przypadku nieprawidłowej zmiany lub dodatkowego zawodnika na boisku (przepis 13:2)**

W przypadku nielegalnego wejścia na boisko określonego w przepisach 4:4–6 (nieprawidłowa zmiana lub dodatkowy zawodnik na boisku) podczas sytuacji pewnej do zdobycia bramki, sędziowie lub delegat mają prawo zastosować przywilej korzyści zgodnie z przepisem 13:2 — aż do momentu zakończenia sytuacji pewnej do zdobycia bramki, o ile winny zawodnik nie ingeruje bezpośrednio w tę sytuację.

Jeśli zostanie zastosowany przywilej korzyści, to wtedy przepis 8:10b punkt II nie ma zastosowania.

### **Zdyskwalifikowani zawodnicy / osoby towarzyszące (przepis 16:8)**

Zdyskwalifikowani zawodnicy i osoby towarzyszące muszą natychmiast opuścić boisko oraz strefę zmiany, nie mogą mieć żadnego kontaktu z drużyną i muszą pozostać w hali sportowej do końca meczu.

W przypadku gdy sędziowie zauważą inne naruszenie przepisów popełnione przez zdyskwalifikowanego zawodnika lub osobę towarzyszącą po wznowieniu gry, albo gdy zdyskwalifikowany zawodnik lub osoba towarzysząca nie pozostaną w hali portowej do końca meczu, sędziowie muszą ten fakt dodatkowo opisać.

### **Regulamin Elektronicznego systemu żądania „czasu dla drużyny”.**

Wprowadzono kilka zmian doprecyzowujących kiedy rozpoczyna się „czas dla drużyny”, ale najważniejsze zmiany dotyczą punktów 1 i 8b:

1. Jeśli drużyna zażąda „czasu dla drużyny” (Team Time-out) w momencie, gdy drużyna przeciwna jest w posiadaniu piłki – niezależnie od tego, czy piłka była w grze, czy poza grą – obowiązują następujące kary i decyzje:

8 b) Mecz zostaje wznowiony rzutem wolnym dla drużyny przeciwnej, jeśli piłka była w grze, jeśli winna drużyna była w posiadaniu piłki lub rzutem karnym (7 metrów), jeśli drużyna przeciwna była w posiadaniu piłki w chwili przerwania gry.

## Regulamin Video Replay.

Również w tym regulaminie IHF wprowadził zmiany. Oto najważniejsze z nich:

**Tabela punkt 9. Jeżeli sędziowie mają wątpliwości, co do decyzji o rzucie karnym, karaniu lub decyzji, która może prowadzić do zmiany posiadania piłki.**

**3.** Delegat (delegaci) mogą używać VR jedynie w sytuacjach związanych z punktami 6, 10 i 11 lub w sytuacjach związanych z dyskwalifikacją, które mają miejsce poza boiskiem. Mogą poprosić sędziów o skorzystanie z VR w sytuacji dotyczącej punktu 3. We wszystkich innych sytuacjach delegaci mają prawo zasugerować sędziom skorzystanie z systemu wideo (VR).

Zasadniczo decyzja o użyciu systemu wideo (VR) musi zostać podjęta bezpośrednio w związku z sytuacją, która ma zostać poddana analizie. Nie jest możliwe użycie VR po tym, jak piłka dwukrotnie zmieniła posiadanie od momentu zaistnienia danej sytuacji lub po wykonaniu wznowienia gry związanej z drugą zmianą posiadania piłki.

### Ad. 2 Zmiany w Regulaminach Zawodów EHF i ZPRP

We wszystkich rozgrywkach EHF i ZPRP osoba odpowiedzialna za drużynę będzie konsekwentnie oznaczana literą A, natomiast trener główny literą B. To oznaczenie zapewnia przejrzystość i jednolitość w relacjach medialnych, prezentacji meczów i zestawieniach statystycznych, umożliwiając spójne zrozumienie i precyzyjną komunikację ról w zespole na wszystkich poziomach rozgrywek.

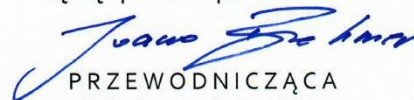
We wszystkich rozgrywkach EHF i ZPRP czas meczu będzie wyświetlany w formie ciągłego odliczania w górę od 0 do 60 minut – z przedziałem 0–30 minut dla pierwszej połowy, 30–60 minut dla drugiej połowy (60–70 minut dla pierwszej dogrywki i 70–80 minut dla drugiej dogrywki). Pomiar czasu będzie kontynuowany płynnie, bez resetowania zegara meczowego między regulaminowym czasem gry a dogrywką. Takie podejście zapewnia spójny i przejrzysty harmonogram meczu, który ułatwia zrozumienie dla drużyn, sędziów, mediów i widzów, a jednocześnie usprawnia gromadzenie i prezentację danych we wszystkich rozgrywkach EHF i ZPRP.

W obiektach, w których istniejące oprogramowanie tablicy wyników nie obsługuje jeszcze tego formatu, wyjątek będzie tolerowany w sezonie 2025–26. Jednakże pełne dostosowanie do tego standardu będzie wymagane od sezonu 2026–27.

**Życzę wszystkim sędziom udanego sezonu – pełnego sportowych wyzwań, satysfakcji z prowadzenia meczów oraz poczucia dobrze wykonanej pracy. Niech każda decyzja będzie podejmowana w duchu fair play, z zachowaniem obiektywizmu, wzajemnego szacunku i pasji do sportu.**

**Powodzenia!**

Łączę sportowe pozdrowienia



PRZEWODNICZĄCA  
Kolegium Sędziów ZPRP  
Joanna Brehmer