

REGOLAMENTO TECNICO CANOA POLO

IL GIOCO

ART. 145

Una partita di canoa polo è giocata muovendo la palla usando la pagaia o la mano, da due squadre di 5 elementi ciascuna. Lo scopo di ciascuna squadra è quello di tirare la palla nella porta avversaria e di impedire alla squadra avversaria di impossessarsi della palla o di segnare dei goals. La squadra che segna più goals è quella che vince la partita.

IMPIANTI E MATERIALE

ART. 146

1 - CAMPO DI GIOCO

Il campo di gioco è costituito da uno specchio d'acqua rettangolare, libero da ostacoli, avente un rapporto tra lunghezza e larghezza corrispondente a 3x2 laddove è possibile. La lunghezza minima è di 25 metri e la massima di 50 metri. L'acqua in tutta l'area di gioco deve essere acqua immobile ed avere una profondità di almeno 90 cm. La zona immediatamente circostante l'area di gioco deve essere una zona d'acqua senza ostacoli, con una larghezza minima di un metro esternamente a tutti i confini. Ci deve essere un'altezza libera da ostacoli di almeno 3 metri; il tetto eventuale deve avere un'altezza minima di 5 metri dallo specchio d'acqua.

2 - DELIMITAZIONI DEL CAMPO

Il campo di gioco è delimitato da piccoli galleggianti posti a non più di 1 metro l'uno dall'altro, infilati in una corda galleggiante onde mantenere la linearità dei limiti del campo. Le linee che delimitano il campo di gioco si chiamano: LINEE LATERALI quelle che delimitano la lunghezza; LINEE DI FONDO, dette anche LINEE DI PORTA, quelle che delimitano la larghezza. Sulle entrambe le linee laterali devono essere posti dei contrassegni ben visibili e distinti a segnare le linee di fondo campo, la linea di metà campo, i "6 metri" ed i 4,50 m dalle linee di fondo.

3 - LE PORTE

Le porte saranno formate da una struttura rettangolare avente 1 metro di altezza per 1,5 metro di larghezza (misurate internamente) sospese verticalmente, dove è possibile. Le porte devono essere poste al centro di ogni linea di fondo con il bordo interno inferiore 2 metri sopra la superficie dell'acqua.

Le porte debbono essere sistemate in modo da limitare al massimo l'oscillazione. I supporti delle porte e le reti non dovrebbero interferire con i giocatori che stanno difendendo o manovrando attorno all'area di porta, nè con la palla in volo nell'area di gioco.

La larghezza massima del materiale utilizzato per realizzare l'intelaiatura di una porta sarà di 5 cm. Le porte devono avere delle reti che consentano alla palla di passare liberamente attraverso l'intelaiatura della porta e di indicare chiaramente che un goal è stato segnato. Il colore della intelaiatura della porta deve risaltare rispetto al fondo ed essere visto facilmente dai giocatori e dall'arbitro, ovvero le intelaiature devono essere di colore rosso e bianco a strisce della larghezza di cm. 25 e con la rete di colore bianco e concepita possibilmente in modo tale da frenare la corsa della palla quando vi passa attraverso

4 - LA PALLA

La palla è una palla ufficiale da pallanuoto o qualsiasi altra palla di materiale simile, dal peso compreso tra i 400 ed i 450 grammi. La palla per gli uomini deve avere una circonferenza compresa tra 68 e 71 cm ed una pressione compresa tra i 90 e i 97 kPa. La palla per le donne deve avere una circonferenza compresa tra 65 e 67 cm ed una pressione compresa tra i 83 e i 90 kPa

5 - LE CANOE

Si devono usare canoe con lunghezza compresa tra 2,1 e 3,1 metri; la larghezza è compresa tra 50 e 60 cm. Il peso a secco non deve essere inferiore a 7 kg. Le canoe non devono presentare parti spigolose o taglienti; deve essere assicurata una idonea e ben salda imbottitura alla prua ed alla poppa della canoa. L'imbottitura non sarà considerata come una parte della lunghezza totale o della sagoma dell'imbarcazione (vedi allegato al presente Regolamento)

E' compito dell'arbitro controllare la regolarità delle canoe.

6 - LE PAGAIE

Devono essere a pala doppia e arrotondate, senza spigoli o parti taglienti.

La lunghezza massima deve essere di 220 cm. e debbono avere uno spessore minimo di 5 mm. Le pale non possono superare le dimensioni di 50x25 cm. (lunghezza x larghezza). Le pagaie con punta in metallo non sono ammesse.

7 - ATTREZZATURA TECNICA

La seguente attrezzatura deve essere messa a disposizione dagli organizzatori delle competizioni:

- a) il CRONOMETRO della gara;
- b) il REFERTO DI GARA su modello della Federazione;
- c) il TABELLONE SEGNAPUNTI visibile ai giocatori ed agli spettatori;
- d) un SEGNALATORE ACUSTICO (es. sirena) per la fine dei tempi di gioco;
- e) 2 BANDIERINE per i guardialinee.
- f) almeno 2 PALLONI regolamentari

SQUADRE E TENUTA DI GARA

ART. 147

1 - LA SQUADRA

Ogni squadra è composta da un massimo di 8 giocatori iscritti alla singola partita. Ciascuna squadra deve iniziare ogni partita con 5 giocatori in acqua pena la sconfitta a tavolino della partita stessa per 0-3 ed un punto di penalizzazione in classifica. Nel caso di recidività oltre a quanto sopra sarà sanzionata una multa che viene fissata all'inizio di ogni stagione agonistica dal Consiglio Federale.

Tutti i giocatori devono essere tesserati alla F.I.C.K. come Atleti ed appartenenti alla stessa Società. La categoria minima di appartenenza per poter disputare il Campionato e tutti gli altri incontri è quella Ragazzi.

2 - TENUTA DI GARA

Tutti i giocatori di una squadra devono avere kayak dello stesso colore, maglia dello stesso colore e casco dello stesso colore. Se l'arbitro accetta che esista una forma di distinzione inadeguata nella partita allora la squadra ospitante, ovvero quella indicata per prima sul programma degli incontri, dovrà cambiare la maglia che sarà di diverso colore. Ogni giocatore deve indossare un casco con idonea protezione del viso.

Ogni giocatore deve indossare una protezione (es. salvagente) a protezione del corpo, dal livello del pozzetto fino alla zona delle ascelle, contro ogni impatto che potrebbe essere ragionevolmente previsto nel corso di ogni gara. Non si possono applicare sostanze grasse sul corpo o sull'equipaggiamento.

Ogni giocatore deve indossare obbligatoriamente una maglietta a maniche corte al di sotto della protezione del corpo. Tale abbigliamento deve essere di medesimo colore per tutti i giocatori.

Ogni giocatore deve essere identificato chiaramente ed individualmente, con dei numeri da applicare sulla maglia e sul casco, facilmente leggibili da parte dell'arbitro da qualsiasi punto del campo e incambiabili per tutto l'arco della competizione.

Ogni giocatore ha il permesso di lasciare l'area di gioco e di sostituire ogni elemento dell'equipaggiamento, in qualsiasi momento durante la partita, purché l'equipaggiamento di ricambio sia regolare e si trovi nella zona delle riserve. L'arbitro può allontanare dall'area di gioco ogni giocatore il cui equipaggiamento viene meno alle regole e lo deve fare alla prima interruzione del gioco.

Il Capitano di ogni squadra si distinguerà dai compagni per una fascia al braccio.

NOTA: sulla parte posteriore della maglia il numero deve essere almeno di 20 cm. di altezza; sulla parte anteriore della maglia almeno di 10 cm. di altezza; su ogni lato del casco di almeno 7,5 cm.

E' facoltà del Direttore di Gara in caso di ripetuta difformità della tenuta di gara sanzionare una multa alla Società, stabilita dal Consiglio Federale all'inizio di ogni stagione agonistica.

3 - CAPITANO: COMPITI, DOVERI E DIRITTI

Il Capitano è il rappresentante della squadra. Il Capitano può rivolgere la parola all'Arbitro circa l'interpretazione di alcune decisioni, purché ciò sia fatto con dovuta cortesia. Non è comunque possibile instaurare una discussione con l'Arbitro. Nessun altro giocatore può rivolgere la parola all'arbitro.

4 - ALLENATORE

L'Allenatore dirige e controlla il gioco della propria squadra. Prima dell'inizio della gara l'Allenatore deve fornire all'Arbitro i nomi ed i numeri di maglia dei giocatori che partecipano alla gara, nonché segnalare il Capitano. All'allenatore ed all'accompagnatore è consentito posizionarsi dietro la porta della propria squadra, dove è possibile. Il Capitano della squadra può fungere da Allenatore.

DIREZIONE TECNICA DEL TORNEO

ART. 148

1 - GIUDICI DI GARA E LORO ASSISTENTI

La Direzione Tecnica è demandata al Giudice Arbitro Principale che decide sul corretto svolgimento del Torneo, assegna gli incarichi specifici ai Giudici di Gara, dirige lui stesso delle partite.

I Giudici di Gara devono essere regolarmente tesserati alla FICK.

Il Giudice Arbitro Principale nel suo compito si avvale della collaborazione delle seguenti persone:

- a) Arbitri
- b) Assistenti:
 - n. 2 Guardalinee
 - n. 1 Cronometrista
 - n. 1 Segnapunti

1.a L'ARBITRO

L'arbitro è responsabile del controllo generale della partita dal momento in cui i giocatori entrano nell'area di gioco fino a che tutti i giocatori hanno lasciato l'area di gioco alla fine della partita. Egli deve controllare ed approvare tutte le attrezzature, incluse le canoe e le pagaie dei giocatori.

Non deve permettere ad alcun giocatore di indossare indumenti od oggetti che, a suo giudizio, siano pericolosi per l'incolumità degli altri giocatori.

Le partite del torneo di serie A saranno dirette da 2 arbitri. Gli arbitri sono responsabili del controllo generale della partita. Nel caso in cui si verifica un problema o c'è disaccordo il primo arbitro (nominato dal G.A.P.) prenderà la decisione definitiva.

1.b I GUARDALINEE

I Guardalinee prenderanno posizione ognuno su una linea di fondo, dal lato opposto della zona d'acqua rispetto all'arbitro. I Guardalinee hanno il compito di controllare l'uscita della palla oltre la linea laterale, ciascuno per la metà campo di competenza. Essi indicheranno all'arbitro che tutti i giocatori sono sulla loro linea all'inizio di ogni tempo. Controlleranno anche l'ingresso delle riserve e dei giocatori che sono stati espulsi temporaneamente. I Guardalinee porteranno ciascuno una bandiera con cui attireranno l'attenzione dell'arbitro quando è stata violata la linea di fondo o ci sono state trasgressioni.

1.c IL CRONOMETRISTA

Il Cronometrista ha il compito di registrare il tempo complessivo di gioco e sancirà, con apposito segnale acustico, la fine dei tempi di gioco. Il Cronometrista ha anche il compito di registrare il tempo per i periodi delle espulsioni temporanee ed indicherà al Guardalinee quando è terminato il periodo di espulsione.

1.d IL SEGNAPUNTI

Il Segnapunti ha il compito di tenere le registrazioni accurate delle squadre, dei goals segnati e di tutti i dettagli del gioco. Egli dovrà annotare anche il nome, il numero e la squadra del/i giocatore/i espulso/i.

2 - DIREZIONE DI UN TORNEO

La Direzione Generale di un torneo compete ad un Direttore del Torneo nominato:

- a) - per la serie "A" e la serie "A1", dal Presidente Federale;
- b) - per i tornei regionali e per la serie "B", dal Presidente del Comitato Regionale o Delegato Regionale competente per territorio.

3 - CONSIGLIO DI GARA

Almeno 2 ore prima dell'inizio della manifestazione si deve tenere in un luogo il più vicino possibile al campo di gioco una riunione del Consiglio di Gara (Direttore del Torneo, Giudice Arbitro Principale e Rappresentanti di Società) in cui devono essere comunicate da parte del Comitato Organizzatore tutte le notizie inerenti il Torneo o Giornata di Campionato ed i Rappresentanti delle Società possono formulare osservazioni o comunicazioni. Nei Tornei o Giornate di Campionato è obbligatoria la rappresentanza di ogni Società iscritta. E' consentita eventuale delega scritta su carta intestata della Società ad un altro Rappresentante. La rappresentanza spetta ad un tesserato della Società. Chiunque sia il Rappresentante di Società mantiene la qualifica per tutta la durata del Torneo o Giornata di Campionato. In caso di assenza al termine del Consiglio di Gara la Società deve essere esclusa dal Torneo (se trattasi di Giornata di Campionato sarà esclusa anche dalle Giornate successive e gli incontri già disputati precedentemente verranno annullati). Solo grave e documentato motivo può consentire alla Direzione di Gara la riammissione della Società.

REGOLE DI GIOCO

ART. 149

1 - TEMPI DI GIOCO

Il tempo di gioco è composto da due tempi di 10 minuti effettivi ciascuno con intervallo di 5 minuti. Le squadre cambieranno il campo dopo ogni periodo di gioco.

Per determinati tornei il tempo minimo di gioco può essere di 7 minuti per tempo. Il tempo minimo per l'intervallo è di 1 minuto. I tempi supplementari dopo la fine del tempo della partita comprenderanno due tempi di 3 minuti ciascuno, con intervallo tra i due tempi di 1 minuto e cambio di campo.

2 - TIME OUT

Il Time Out può essere chiesto dall'Arbitro durante il tempo di gioco utilizzando 3 fischi consecutivi ed il segnale 8. Il Cronometrista interromperà il tempo quando l'arbitro segnalerà il Time Out e farà riprendere lo stesso quando l'arbitro farà ripartire il gioco con un fischio. Il Time Out può essere ordinato nei seguenti casi:

2.1 Quando vengono meno, e pericolosamente, le condizioni di gioco (es. pagaia rotta).

2.2 Se un giocatore rovesciato e/o il suo equipaggiamento ostacola il corso della partita.

2.3 Quando le attrezzature del campo di gioco necessitano di una correzione.

2.4 Quando un giocatore si trova in campo senza averne diritto (es. giocatore espulso o di riserva) purché l'interruzione non crei uno svantaggio alla squadra avversaria.

2.5 Se durante il gioco qualche giocatore ha subito una lesione o ferita.

2.6 Dopo che viene segnato un goal,

2.7 Dopo che viene assegnato un rigore.

Se l'arbitro interrompe il gioco, non per cause dovute al gioco, ad esempio errore arbitrale, ingiurie, goals non valido, seconda palla in campo, etc..., allora il gioco riprenderà con un lancio libero alla squadra che per ultima aveva il possesso della palla. Se non è chiaro di chi avesse il possesso della palla si riprenderà con una palla a due.

3 - SCELTA DEL CAMPO

La scelta del campo sarà effettuata dall'Arbitro alla presenza dei due Capitani prima dell'inizio della partita.

3 - INIZIO DEL GIOCO

All'inizio di ogni periodo di gioco tutti i giocatori si allineeranno con la parte posteriore del loro kayak sulla loro linea di porta. L'Arbitro farà un fischio per iniziare il gioco e successivamente lancerà la palla al centro del campo di gioco o utilizzerà un galleggiante posto al centro del campo se disponibile. Soltanto un giocatore di ogni squadra può fare un tentativo per impossessarsi della palla. Tutti gli altri giocatori devono stare lontano 3 m dal giocatore che si contende la palla. La violazione di questa regola comporta un Lancio Libero, si applica il Segnale 1 e il segnale 14

5 - REALIZZAZIONE DI UN GOAL

Viene segnato un goal quando tutta la palla supera il piano frontale dell'intelaiatura della porta. Si applica il Segnale 3. Se la palla non può entrare nella porta a causa della pagaia di un difensore che entra nella porta dal retro, in tal caso il goal viene lo stesso convalidato. Ogni goal segnato vale un punto. L'Arbitro dopo il gol chiamerà un time-out.

6 - RIPRESA DEL GIOCO DOPO IL GOAL

Dopo un goal la squadra che lo ha subito provvederà ad effettuare il lancio per la ripresa del gioco da metà campo. Tutti i giocatori delle due squadre devono iniziare il gioco nella propria metà campo. Il lancio di ripresa non potrà essere diretto in rete. L'Arbitro farà un fischio per riprendere il gioco ed il Cronometrista riavvierà il cronometro.

7 - TERMINE DELLA PARTITA

Il Cronometrista indicherà la fine del tempo di gioco con un apposito segnale acustico. La palla non è più in gioco all'inizio del segnale acustico del cronometrista. L'Arbitro applicherà il Segnale 2 ed un duplice fischio per confermare il segnale del cronometrista. Se è stato concesso un rigore prima del segnale acustico di fine partita il rigore dovrà essere realizzato prima che il gioco sia considerato concluso.

8 - RISULTATO FINALE

La partita è vinta dalla squadra che ha segnato più goals alla fine del gioco.

Nel caso in cui le squadre abbiano segnato lo stesso numero di reti la partita è pareggiata.

9 - SPAREGGIO

Qualora si renda necessario determinare la vincente di una partita, quando questa è pareggiata alla fine del tempo normale, allora verranno giocati due tempi supplementari di 3 minuti, con un intervallo di 1 m e la regola del golden goal, quindi la prima squadra che segna determina la fine della partita. Dopo il primo tempo supplementare si effettua una inversione di campo tra le due squadre.

9.1 RIGORI - TIEBREAK

Se alla fine dei tempi supplementari la partita sarà ancora pareggiata tra le due squadre allora si ricorrerà ad una serie di rigori - tiebreak - I cinque giocatori di ogni squadra sul campo alla fine del gioco parteciperanno ai rigor- tiebreak i. Alla fine del tempo di gioco normale ogni giocatore che non può partecipare al gioco perché espulso con un cartellino rosso, non parteciperà ai rigori -tiebreak e la sua squadra perderà questo rigore. Tutti e cinque i giocatori di ogni squadra si alterneranno davanti alla porta per tirare i rigori - tiebreak. L'Arbitro effettuerà un sorteggio ed offrirà alla squadra vincente il tiro del primo rigore. Le due squadre tireranno verso la stessa porta che verrà decisa dall'Arbitro. La squadra che alla fine della propria serie di rigori (cinque) avrà segnato il maggior numero di reti sarà la vincitrice. Se alla fine delle prime serie di rigori (cinque) le due squadre saranno ancora in parità allora le squadre si alterneranno nel tirare i rigori finché, con un numero uguale di tiri effettuati, una squadra non abbia segnato più goals.

Il giocatore che tira il rigore – tiebreak si posizionerà con il suo corpo sulla linea dei 4.50 m dalla linea di fondo campo. Il giocatore che difende la propria porta (portiere) si posizionerà sulla linea di fondo campo sotto la porta, in modo da difenderla con la pagaia. Il portiere non può lasciare la sua posizione durante il tiro. Tutti gli altri giocatori devono attendere dietro la linea di metà campo, opposta a dove si effettuano i rigori – tiebreak. Il giocatore deve fare un tiro diretto in porta al fischio dell'arbitro. Si applica la regola dei 5 secondi.

REGOLAMENTO DEI GIOCATORI

ART. 150

1 - SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI - INGRESSO NELL'AREA DI GIOCO

Non più di 5 giocatori di una stessa squadra possono trovarsi nell'area di gioco contemporaneamente .

La sostituzione dei giocatori è permessa soltanto dalla linea di porta della propria squadra. Le riserve devono aspettare nell'area dietro la linea di fondo campo, esclusi i 4 m di entrambi i lati dal centro della linea di fondo campo.

Tutto il kayak deve trovarsi nell'area delle riserve. Un giocatore che lascia l'area di gioco esclusivamente come parte dell'azione di gioco non è sottoposto a queste condizioni per poter rientrare. La sostituzione è consentita in qualsiasi momento, anche a gioco in corso.

La sostituzione non è completa se rimane in campo la pagaia o il caschetto del giocatore che esce dalla linea di fondo campo.

In caso di sostituzione illegale il giocatore subentrato sarà espulso con cartellino giallo ed il giocatore sostituito sarà fatto uscire dal campo di gioco. La squadra quindi giocherà i successivi 2 minuti con un giocatore in meno. Se non è chiaro chi doveva uscire il capitano dichiarerà quale dei propri giocatori doveva essere sostituito.

2 - GIOCATORE CAPOVOLTO

In caso di rovesciamento di un giocatore, a gioco in movimento, se il giocatore non riesce a raddrizzarsi (eskimo) ed esce dalla canoa, questo deve portarsi il più velocemente possibile ai bordi del campo sgomberandolo dalla canoa e pagaia. Se l'Arbitro non lo riterrà opportuno il gioco non verrà fermato ed il giocatore potrà rientrare in campo dalla propria linea di porta anche a gioco in corso. Il giocatore capovolto può essere sostituito solo alla successiva interruzione del gioco se non ha lasciato l'area di gioco passando dalla sua linea di porta. Prima di sostituire il giocatore capovolto tutta la sua attrezzatura deve essere allontanata dal campo di gioco. Se l'Arbitro concede il time-out per permettere l'uscita del giocatore capovolto, il gioco riprenderà con un lancio libero alla squadra avversaria a quella del giocatore capovolto.

3 - CONTROLLO DELLA PALLA

Un giocatore controlla la palla quando è a tre metri dalla palla ed è il giocatore più vicino alla palla.

4 - POSSESSO DELLA PALLA

Un giocatore è in possesso della palla quando si trova in posizione tale da raggiungere la palla con la mano, mentre la palla è in acqua e non in aria.

5 - CASI DI PALLA FUORI CAMPO

La palla è considerata fuori dal campo quando tocca la linea laterale, o la linea di fondo, o i piani verticali sopra tali linee o un ostacolo che si trova sopra o al di là di tali linee. Il lancio per la rimessa in gioco viene concesso alla squadra che non è stata l'ultima a toccare la palla. La ripresa del gioco sarà effettuata con un lancio libero.

NOTA: la porta, anche se sul piano verticale della linea di fondo, non è considerata parte di esso; pertanto la palla che colpisce la porta, non il supporto, è considerata in gioco.

6 - DIFESA DELLA PORTA

Si considera portiere quel giocatore più vicino alla propria porta che sta tenendo la pagaia alta a difesa della stessa. Se il portiere non è in possesso della palla ed è spinto o sbilanciato da un avversario, quest'ultimo commette fallo. Si applica il Segnale 10 ed un tiro libero. Se due o più giocatori sono sotto la porta con la pagaia alzata, si considera portiere quello più vicino al centro della porta. Se un attaccante sposta il portiere spingendo un difensore verso il portiere, mentre nessuno dei difensori è in possesso della palla, l'attaccante commette azione falloso. Si applica il Segnale 10 ed un tiro libero. Non viene considerata azione falloso quando un difensore spinge un attaccante contro il portiere. Il portiere che entra in possesso della palla verrà considerato un normale giocatore e come tale potrà essere contrastato dagli avversari.

INFRAZIONI E SANZIONI

ART. 151

1 - L'infrazione delle regole riportate nel presente documento comportano una sanzione evidenziata dall'Arbitro con apposito segnale.

2 - Le sanzioni di gioco si dividono in:

- lancio libero
- tiro libero
- tiro di rigore

Inoltre possono essere inflitte delle sanzioni disciplinari verso i giocatori classificate come:

- ammonizione (cartellino verde)
- espulsione temporanea (cartellino giallo)
- espulsione definitiva (cartellino rosso).

4 - L'Arbitro può imporre una qualsiasi combinazione delle punizioni sopra citate a seguito di gioco falloso e a seconda della gravità e/o frequenza dei falli che devono essere puniti.

TIPI DI FALLI E SANZIONI

ART. 152

1 - FALLO LATERALE

Quando la palla tocca la linea laterale, o i piani verticali sopra tale linea o un ostacolo che si trova sopra o al di là di tale linea. Commette il fallo la squadra che tocca per ultima la palla prima che esca. Si applica il Segnale 5 ed un lancio libero.

2 - FALLO DI FONDO CAMPO

Quando la palla tocca la linea di fondo, o i piani verticali sopra tale linea o un ostacolo che si trova sopra o al di là di tale linea. Commette il fallo la squadra che tocca per ultima la palla prima che esca.

2.1 LANCIO DI RINVIO

Se la squadra che commette il fallo di fondo campo è quella in attacco sarà concesso un lancio libero di rinvio alla squadra in difesa. Si applica il segnale 6 ed un lancio libero.

2.2 LANCIO D'ANGOLO

Se la squadra che commette il fallo di fondo campo è quella in difesa sarà concesso un lancio libero di rinvio alla squadra in attacco. Si applica il Segnale 5 ed un lancio libero.

3 - FALLO DI PAGAIA

Si applica il Segnale 12 ed un tiro libero. Le seguenti situazioni di gioco determinano il fallo di pagaia:

- 3.1 Quando un giocatore colpisce un avversario o il kayak avversario con la pagaia allo scopo di spingersi, appoggiarsi o ostacolare l'avversario.
- 3.2 Giocare o cercare di giocare la palla con una pagaia quando la palla è a portata di mano di un avversario e questo avversario sta cercando di giocare la palla con le mani.
- 3.3 Porre una pagaia a portata di mano di un avversario e questo avversario sta cercando di giocare la palla con le mani.
- 3.4 Colpire la palla con la pagaia e cioè utilizzare deliberatamente la pagaia per modificare la direzione di una palla di più di 90 gradi, attraverso il contatto momentaneo tra pagaia e palla, aggiungendo velocità alla palla.
- 3.5 Lanciare la pagaia.
- 3.6 Ogni altro uso della pagaia che metta in pericolo l'incolumità di un giocatore.
- 3.7 Nel caso in cui un giocatore di riserva metta la propria pagaia nell'area di gioco per impedire una rete, questi sarà espulso con cartellino rosso e verrà assegnato un rigore alla squadra avversaria.

5 - FALLO DI KAYAK

Si applica il Segnale 10 ed un tiro libero. Contrastare un avversario con il kayak significa spingere con la propria imbarcazione quella avversaria. Quanto segue definisce il contrasto illecito:

- 4.1 Ogni contrasto a causa del quale il kayak di chi fa il contrasto viene a contatto con il corpo del giocatore avversario e/o mette in pericolo lo stesso giocatore che ha subito il contrasto.
- 4.2 Ogni contrasto violento al lato del kayak che ha luogo a 80/100 gradi e non con un contatto prolungato.
- 4.3 Contrastare un avversario che non ha il controllo della palla.
- 4.4 Contrastare un avversario senza avere il controllo della palla.

6 - FALLO DI SPINTA

Si applica il Segnale 10 ed un tiro libero. La spinta è un'azione di gioco consentita: un giocatore spinge con la mano aperta sul fianco o il braccio superiore dell'avversario. Quanto segue definisce l'azione fallosa sulla spinta:

5.1 Quando viene spinto un giocatore che non ha il possesso della palla.

5.2 Quando la spinta mette in pericolo l'incolumità del giocatore che la subisce.

5.3 Ogni contatto fisico diverso dalla mano aperta contro il fianco o il braccio superiore dell'avversario.

7 - FALLO DI OSTRUZIONE

Si applica Segnale 9 ed un tiro libero. L'ostruzione è un'azione di gioco che si determina quando un giocatore con il movimento del suo kayak impedisce ad un avversario di avanzare. Entro l'area dei 6 metri difensori ed attaccanti hanno eguali diritti di spingersi per conquistare la posizione più favorevole. Quanto segue definisce l'ostruzione illecita:

6.1 Quando un giocatore ha raggiunto una posizione e, a seguito di un contrasto, viene spostato per più di mezzo metro.

6.2 Quando viene ostacolato un giocatore che non ha il controllo della palla.

6.3 Quando chi effettua l'ostruzione non ha il controllo della palla.

6.4 Quando l'avversario non è nel raggio di 3 metri dalla palla.

7 - FALLO SUL GIOCATORE

Si applica il Segnale 10 ed un tiro libero.

7.1 Quando un giocatore direttamente o indirettamente limita il movimento di un avversario ponendo la propria mano o il braccio o la pagaia sul kayak avversario o trattenendo l'avversario o il suo equipaggiamento.

7.2 Quando un giocatore utilizza per la propulsione o per l'appoggio o per lo spostamento, traendone profitto, un'attrezzatura dell'area di gioco (boe, supporti della porta, ecc).

8 - FALLO DI POSSESSO

Si applica il Segnale 12 ed un tiro libero.

8.1 Un giocatore deve passare la palla entro 5 secondi da quando ne è entrato in possesso, passandola ad un altro giocatore o spostandola di un metro orizzontalmente.

Tale regola si applica anche in occasione della ripresa dopo un fallo di gioco.

8.2 Se un giocatore perde momentaneamente il possesso della palla i 5 secondi cominceranno a decorrere dal momento che questi riconquisterà il possesso della palla.

8.3 Un giocatore non può avanzare con la palla appoggiata sul paraspruzzi.

9 - COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

Si applica il Segnale 17 ed un lancio libero. Quanto segue costituisce un'infrazione:

9.1 Ogni violazione commessa da un giocatore a gioco fermo.

9.2 Impedire ad un avversario di raddrizzarsi dopo essersi capovolto.

9.3 Interferire con l'equipaggiamento di un avversario (es. tenere o spostare la pagaia di un avversario che ne ha perso il controllo o impedirgli di impossessarsene).

9.4 Ritardare deliberatamente il gioco.

9.5 Ritardare deliberatamente la ripresa del gioco.

9.6 Protestare verbalmente o manifestamente (es. lanciare la palla lontana).

9.7 Minacciare un ufficiale di gara od un avversario o il pubblico.

9.8 Proferire parole offensive od oscene e tenere un comportamento irrispettoso nei confronti di ufficiali di gara o giocatori o pubblico.

9.9 Qualsiasi comportamento antisportivo o sleale o considerato dannoso per il gioco a discrezione dell'Arbitro.

10 - IL VANTAGGIO

Si applica il Segnale 13. A seguito di un'infrazione l'Arbitro può concedere il vantaggio, a propria discrezione, alla squadra che avrebbe ottenuto la punizione a favore se avvantaggiata continuando a giocare.

RIMESSA IN GIOCO DOPO UN FALLO

ART. 153

1 - REGOLE GENERALI

1.1 PALLA NUOVAMENTE IN GIOCO

Dopo un lancio libero (fallo laterale, lancio di rinvio o lancio d'angolo), un tiro diretto o una ripresa dopo un goal, la palla può essere rigiocata dallo stesso giocatore dopo che ha viaggiato per almeno 1 metro orizzontalmente.

2 - LANCIO LIBERO

Un lancio libero è un tiro indiretto che deve essere giocato una seconda volta prima che venga tentato un tiro in rete. Un lancio libero non può essere effettuato direttamente in porta. Il gioco in generale viene ripreso una volta che il lancio è stato effettuato. Il giocatore che effettua il lancio libero deve tenere la palla sopra la testa per la lunghezza delle braccia; egli ha a disposizione 5 secondi per effettuarlo da quando è entrato in possesso della palla ed è in posizione per effettuare il lancio. La palla non è in gioco finché non ha viaggiato per almeno 1 metro in direzione orizzontale esternamente al kayak di chi effettua il lancio. La ripresa del gioco sarà effettuata dalla posizione indicata dall'Arbitro. Il punto potrà essere quello dove è stato effettuato il fallo o quello dove si trovava la palla al momento del fallo, a seconda del maggior vantaggio che ne può trarre la squadra che ha diritto a lanciare.

NOTA: se un giocatore che sta effettuando il lancio libero cerca di fare un tiro diretto in porta e la palla entra nella porta direttamente o a seguito di una deviazione avversaria, la rete non viene convalidata e verrà concesso un lancio di rinvio o lancio d'angolo.

2.1 FALLO LATERALE

Il giocatore che effettua il lancio libero a seguito di un fallo laterale deve porsi con il corpo sul punto di uscita della palla. La palla può essere lanciata in qualsiasi direzione. Se il lancio non viene effettuato correttamente verrà concesso un lancio alla squadra avversaria dallo stesso punto. Si applica il Segnale 5.

2.2 LANCIO DI RINVIO

Il giocatore che effettua il lancio di rinvio deve porsi con il corpo su qualsiasi punto lungo la linea di porta. Si applica il Segnale 6.

2.3 LANCIO D'ANGOLO

Il giocatore che effettua il lancio d'angolo deve porsi con il corpo sull'angolo del campo più prossimo al punto di uscita della palla. Si applica il Segnale 5.

3 - TIRO LIBERO

Un tiro libero può essere effettuato direttamente in porta. Il tiro libero si assegna quando non viene assegnato un lancio libero o un tiro di rigore. Si applica il Segnale 15.

4 - TIRO DI RIGORE

Si applica il Segnale 16. Il tiro di rigore è un tentativo di effettuare il goal effettuato dalla linea dei 6 metri senza portiere. Un tiro di rigore sarà concesso per un fallo subito entro l'area dei 6 metri da un attaccante all'atto del tiro in porta. Il giocatore che effettua il tiro di rigore starà fermo con il corpo sulla linea dei 6 metri, al centro, con la palla in acqua. Tutti gli altri giocatori si troveranno nell'altra metà dell'area di gioco. Il tiro sarà effettuato quando l'Arbitro fischierà. Si applica la regola dei 5 secondi. L'atto del tiro ha inizio quando un giocatore viene a contatto della palla con la mano o la pagaia, o sta cercando chiaramente di fare un tiro. Il giocatore che ha effettuato il tiro di rigore non può giocare la palla di nuovo finché questa non abbia toccato un altro giocatore o il suo equipaggiamento o sia stata respinta dalla porta del campo di gioco. Quando è concesso il tiro di rigore l'Arbitro darà il segnale di Time Out; il Cronometrista farà ripartire il tempo al fischio dell'Arbitro.

Un tiro di rigore sarà concesso quando un giocatore, fuori dall'area dei 6 metri, subisce un qualsiasi fallo che impedisce di realizzare un tiro, un passaggio o di posizionarsi per una chiara occasione da goal. Per chiara occasione da goal si intende un'azione di gioco dove sarebbe molto probabile che il tiro, o il passaggio o il posizionarsi avrebbe portato, con ragionevole certezza, la segnatura di una goal, se non fosse stato commesso il fallo.

5 - PALLA A DUE

Se l'Arbitro ha la necessità di bloccare il gioco anche se non c'è stata nessuna infrazione (es. ferita o palla contesa al limite della regolarità senza che nessun giocatore riesca a conquistarla), questi potrà fermare il gioco chiamando la palla a due. Per effettuarla 2 giocatori avversari si porranno in prossimità dell'Arbitro paralleli tra loro, perpendicolari rispetto alla linea laterale, a distanza di 1 metro tra loro; porranno le loro pagaie in acqua ma non tra i kayak. Ogni giocatore deve trovarsi dalla parte più vicina alla propria porta. L'Arbitro tirerà la palla con forza in acqua tra i due giocatori ed essi potranno prendere la palla con le mani.

ART. 154

1 - AMMONIZIONE

L'Arbitro richiamerà l'attenzione con il triplice fischio (Time Out) e il Cronometrista fermerà il tempo. Successivamente applicherà il Segnale 19 estraendo il cartellino verde ed indicando il numero del giocatore ammonito al segnapunti. Si infligge l'ammonizione per:

1.1 Falli intenzionali e/o ripetuti.

2 - ESPULSIONE TEMPORANEA

L'Arbitro richiamerà l'attenzione con il triplice fischio (Time Out) e il Cronometrista fermerà il tempo. Successivamente applicherà il Segnale 19 estraendo il cartellino giallo ed indicando il numero del giocatore mandato fuori per due minuti al segnapunti. Il giocatore espulso temporaneamente lascia il campo di gioco e si posiziona nell'area delle riserve. Il giocatore espulso non può essere sostituito se non dopo il periodo di espulsione. Il Cronometrista avviserà il Guardalinee che il tempo di espulsione è scaduto e questi permetterà al giocatore espulso, o al suo sostituto, di riprendere il gioco. In caso di infrazione a queste norme l'Arbitro concederà un tiro libero alla squadra avversaria. Se la squadra del giocatore mandato fuori ha ottenuto dei goals mentre il giocatore per sbaglio si è trovato nell'area di gioco, queste reti vengono annullate.

Si infligge l'espulsione temporanea per:

- 2.1 falli intenzionali e/o ripetuti;
- 2.2 proteste nei confronti dell'Arbitro;
- 2.3 azione scorretta o linguaggio offensivo.
- 2.4 dopo che sono stati assegnati 3 cartellini verdi per qualsiasi motivo.

3 - ESPULSIONE DEFINITIVA

L'Arbitro richiamerà l'attenzione con il triplice fischio (Time Out) e il Cronometrista fermerà il tempo. Successivamente applicherà il Segnale 19 estraendo il cartellino rosso ed indicando il numero del giocatore espulso al segnapunti. Se il giocatore è espulso durante una partita, lo stesso non può essere rimpiazzato da una riserva. Se il giocatore espulso non abbandona il campo di gioco o vi rientra deliberatamente allora l'Arbitro potrà fischiare la fine della partita e la squadra avversaria sarà dichiarata vincitrice.

Si infligge l'espulsione definitiva quando:

- 3.1 viene contestata un'espulsione temporanea;
- 3.2 l'espulsione temporanea non ha avuto l'effetto desiderato nel senso che il giocatore non ha cambiato l'atteggiamento falloso;
- 3.3 un giocatore aggredisce un avversario;
- 3.4 un giocatore protesta ed utilizza linguaggio offensivo nei confronti dell'Arbitro.
- 3.5 un giocatore di riserva che metta la propria pagaia nell'area di gioco per impedire una rete.

3 – COMMISSIONE GIUDICANTE

L'arbitro può richiedere, per ogni giocatore allontanato da una partita con un cartellino rosso, l'eventuale deferimento alla Commissione Giudicante composta dal Direttore del Torneo, Giudice Arbitro Principale e Responsabile del Comitato Organizzatore per l'eventuale successiva azione disciplinare.

Inoltre qualsiasi membro della Giuria può richiedere il deferimento alla Commissione Giudicante di un giocatore che prima, durante o dopo un incontro tiene un comportamento offensivo e/o aggressivo e/o antisportivo verso altri giocatori, arbitri, e qualsivoglia altra persona.

Il giocatore potrà essere sospeso, per una o più partite della giornata di Campionato in corso di svolgimento, e/o Campionato Regionale in corso di svolgimento, e/o torneo FICK in corso di svolgimento, secondo la gravità delle infrazioni commesse.

Ciò non esclude il deferimento al Giudice Unico Sportivo per ulteriori provvedimenti disciplinari.

Allegato

Specifiche per l'imbottitura del kayak

Deve essere prevista una imbottitura morbida, in grado di assorbire i colpi, con uno spessore di almeno 30 mm, una larghezza di 50 mm e una lunghezza di almeno 300 mm.

Definizioni

1. Spessore di almeno 30 mm.

a) L'imbottitura deve avere uno spessore minimo di 30 mm. quando non è compressa. L'imbottitura deve poter essere compressa (dal pollice del giocatore) per almeno 10 mm. L'imbottitura non deve poter essere compressa per meno di 10 mm di spessore (dal pollice dell'ispettore).

b) Lo spessore e la compressione sono misurati parallelamente all'asse del kayak.

c) Le caratteristiche di compressione dovrebbero essere misurate alla temperatura che risulterà poi predominante durante la gara.

2. Materiale morbido, in grado di assorbire i colpi.

a) Se l'imbottitura non è realizzabile in un materiale omogeneo (es. gomma morbida, gommapiuma spugnosa), ma fa affidamento su una costruzione composita per il suo spessore minimo e sulla capacità di assorbimento dei colpi, in tal caso la proprietà essenziale di assorbimento dei colpi dell'imbottitura non deve andare perduta quando il pollice dell'ispettore provvede a comprimere.

b) Il materiale deve essere morbido ed assorbire i colpi, non deve essere aguzzo, alla temperatura che sarà sperimentata nella gara.

3. Almeno 30 mm. di spessore e 50 mm. di larghezza.

L'imbottitura deve avere uno spessore di almeno 30 mm. al centro ed uno spessore di almeno 20 mm. con una larghezza di 50 mm. Esaminare i diagrammi del profilo minimo.

4. Saldamente attaccata.

a) L'attacco deve essere abbastanza duraturo, così che si possa ragionevolmente presumere che lo stesso attacco duri per tutta la durata del periodo di gara per il quale viene effettuata l'ispezione. In generale uno strato di nastro adesivo non è sufficiente.

b) L'imbottitura non deve potersi spostare durante l'impatto contro altri kayak o contro il lato del bacino d'acqua.

c) Se vengono utilizzati dei rivetti o bulloni (o simili) per attaccare l'imbottitura, gli stessi debbono essere conficcati per almeno 20 mm. nell'imbottitura.

d) L'imbottitura deve essere attaccata in modo che i bordi e le estremità della stessa non risultino sporgenti e possano impigliarsi in essi delle cose o oggetti. Se sono usati dei tubi, le estremità degli stessi debbono essere chiuse o coperte.

5. Coprire i bordi.

L'imbottitura deve essere sistemata sul bordo (vedere la definizione di bordo nelle specifiche del kayak) in modo da coprirlo per almeno 15 mm. di sopra e di sotto.

L'imbottitura deve essere fissata centralmente alle estremità che si vedono nel disegno costruttivo.

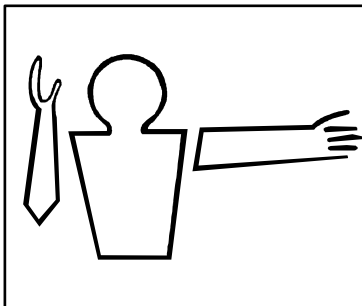
Profilo minimo dell'imbottitura per le estremità del kayak

50 mm. di larghezza minima

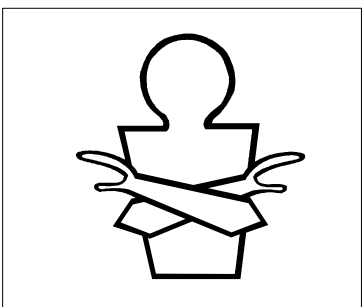
20 mm. minimo con 50 mm. di larghezza

30 mm. minimo di spessore

Segnali manuali dell'arbitro



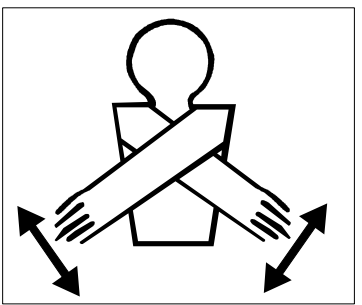
1. INIZIO / INFRAZIONE



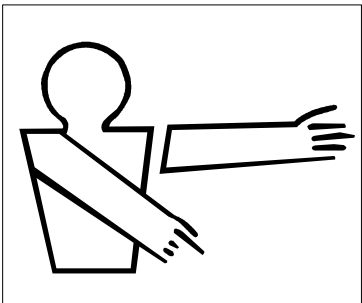
2. FINE 1°TEMPO / FINE PARTITA



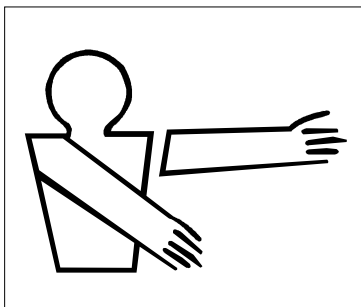
3. GOAL



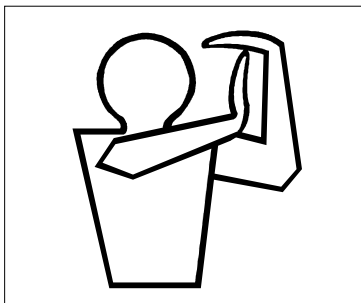
4. GOAL ANNULLATO



5. FALLO LATERALE / TIRO DI ANGOLO



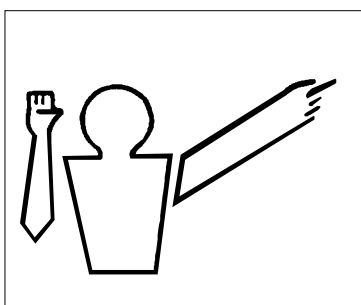
6. FALLO DI FONDO CAMPO



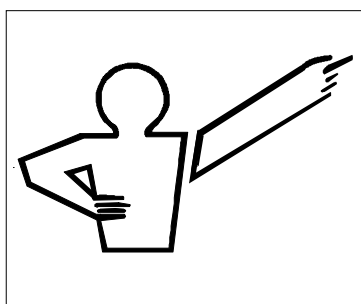
7. TIME OUT



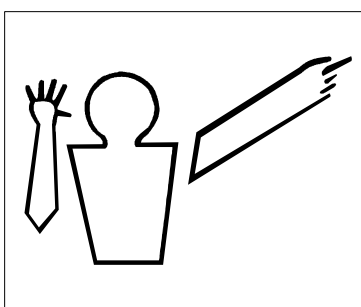
8. PALLA A DUE



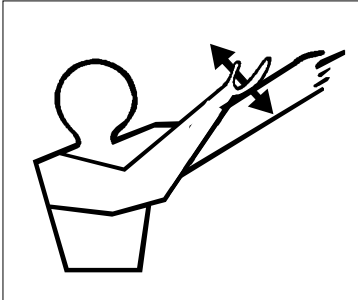
9. OSTRUZIONE.



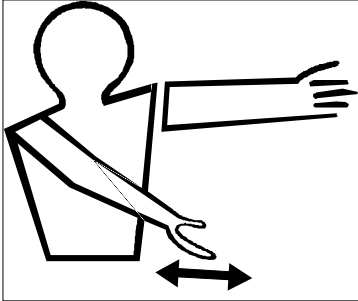
10. FALLO DI KAYAK / DI SPINTA



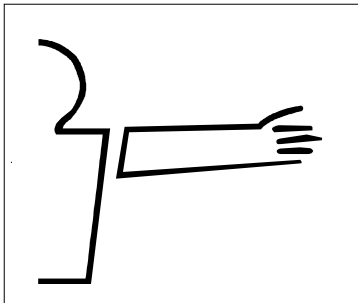
11. FALLO DI POSSESSO



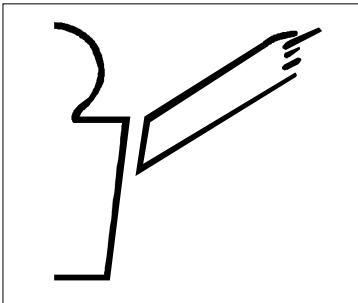
12. FALLO DI PAGAIÀ.



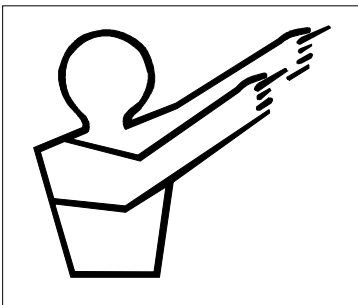
13. VANTAGGIO



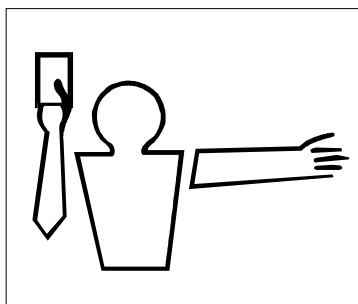
14. LANCIO LIBERO



15. TIRO LIBERO



16. RIGORE



17. AMMONIZIONE / ESPULSIONE

