

**CODICE DI GARA – SEZIONE 5 – REGOLAMENTO TECNICO CANOA POLO****SOMMARIO**

Art. 5.1 – IL GIOCO (cap. 1 art. 1 regolamento ICF) .....	2
Art. 5.2 – AREA DI GIOCO (cap. 3 art. 35 regolamento ICF) .....	2
Art. 5.3 – SEGNALI E BORDI DELL'AREA DI GIOCO (cap. 3 art. 36 regolamento ICF).....	2
Art. 5.4 – LE PORTE (cap. 3 art. 37 regolamento ICF) .....	2
Art. 5.5 – LA PALLA (cap. 3 art. 38 regolamento ICF).....	3
Art. 5.6 – UFFICIALI DI GARA (cap. 3 art. 39 regolamento ICF).....	3
Art. 5.7 – ARBITRI (cap. 3 art. 40 regolamento ICF) .....	4
Art. 5.8 – GUARDALINEE (cap. 3 art. 41 regolamento ICF) .....	4
Art. 5.9 – ISPETTORE (cap. 3 art. 42 regolamento ICF) .....	4
Art. 5.10 – CRONOMETRISTI (cap. 3 art. 43 regolamento ICF) .....	4
Art. 5.11 – SEGNA PUNTI (cap. 3 art. 44 regolamento ICF).....	5
Art. 5.12 – NUMERO DEI GIOCATORI (cap. 3 art. 45 regolamento ICF).....	5
Art. 5.13 – ANTIDOPING .....	5
Art. 5.14 – RICONOSCIMENTO (cap. 3 art. 47 regolamento ICF).....	5
Art. 5.15 – KAYAK (cap.3 art. 48 regolamento ICF) .....	5
Art. 5.16 – PAGAIE (cap. 3 art. 49 regolamento ICF) .....	5
Art. 5.17 – EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE (cap. 3 art. 50 regolamento ICF).....	6
Art. 5.18 – CAMBIO DI EQUIPAGGIAMENTO (cap. 3 art. 52 regolamento ICF).....	6
Art. 5.19 – ISPEZIONE ( cap. 3 art. 53 regolamento ICF) .....	6
Art. 5.20 – TEMPI DI GIOCO ( cap. 3 art. 54 regolamento ICF).....	6
Art. 5.21 – REGOLA SHOT CLOCK ( Appendice regolamento ICF) .....	6
Art. 5.22 – TIME OUT (cap. 3 art. 55 regolamento ICF) .....	7
Art. 5.23 – SCELTA DEL CAMPO (cap. 3 art. 46 regolamento ICF).....	7
Art. 5.24 – INIZIO DEL GIOCO ( cap. 3 art. 56 regolamento ICF) .....	7
Art. 5.25 – PALLA FUORI DAL CAMPO (cap. 3 art. 57 regolamento ICF) .....	7
Art. 5.26 – ASSEGNAZIONE DI UN GOAL ( cap. 3 art. 58 regolamento ICF).....	8
Art. 5.27 – RIPRESA DE GIOCO DOPO UN GOAL ( cap. 3 art. 59 regolamento ICF).....	8
Art. 5.28 – GIOCATORE CAPOVOLTO (cap. 3 art. 60 regololamento ICF).....	8
Art. 5.29 – INGRESSO NELL'AREA DI GIOCO, RIENTRO E SOSTITUZIONE (cap. 3 art. 61 regol. ICF)	8
Art. 5.30 – SOSTITUZIONE IRREGOLARE E INGRESSO NELL'AREA DI GIOCO (cap. 3 art. 62 reg. ICF)	9
Art. 5.31 – USO ILLEGALE DELLA PAGAIA (cap. 3 art. 63 regolamento ICF) .....	9
Art. 5.32 – POSSESSO IRREGOLARE ( cap. 3 art. 64 regolamento ICF).....	9
Art. 5.33 – SPINTA IRREGOLARE ( cap. 3 art. 65 regolamento ICF).....	9
Art. 5.34 – CONTATTO DI KAYAK IRREGOLARE (cap. 3 art. 66 regolamento ICF) .....	9
Art. 5.35 – CONTRASTO IRREGOLARE (cap. 3 art. 67 regolamento ICF).....	10
Art. 5.36 – OSTRUZIONE ( cap. 3 art. 68 regolamento ICF) .....	10
Art. 5.37 – TRATTENUTA IRREGOLARE (cap. 3 art. 69 regolamento ICF).....	10
Art. 5.38 – COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO (cap. 3 art. 70 regolamento ICF) .....	10
Art. 5.39 – DIFESA DI PORTA (cap. 3 art. 71 regolamento ICF) .....	11
Art. 5.40 – PALLA A DUE (cap. 3 art. 72 regolamento ICF).....	11
Art. 5.41 – VANTAGGIO (cap. 3 art. 73 regolamento ICF) .....	12
Art. 5.42 – SANZIONI ARBITRALI (cap. 3 art. 74 regolamento ICF).....	12
Art. 5.43 – ESEGUIRE UN TIRO (cap. 3 art. 75 regolamento ICF).....	13
Art. 5.44 – BATTERE UN TIRO DI RIGORE ( cap. 3 art. 76 regolamento ICF) .....	14
Art. 5.45 – FINE DELLA PARTITA ( cap. 3 art. 77 regolamento ICF).....	14
Art. 5.46 – SUPPLEMENTARI ( cap. 3 art. 78 regolamento ICF).....	14
Art. 5.47 – SQUADRE .....	14
Art. 5.48 – ATTREZZATURA TECNICA.....	15
Art. 5.49 – DISPOSIZIONI DISCIPLINARI .....	15
Art. 5.50 – OBBLIGHI DELLE SOCIETA' .....	17
Art. 5.51 – INDIZIONE CAMPIONATI E COPPA ITALIA.....	18
Art. 5.52 – SOSPENSIONE E RIPRESA DI UNA PARTITA PER CAUSE DI FORZA MAGGIORE.....	18

**Art. 5.1 – IL GIOCO (cap. 1 art. 1 regolamento ICF)**

1. La canoa polo è un gioco competitivo tra due squadre, composte da cinque giocatori. I giocatori usano una canoa da polo, in uno spazio d'acqua ben definito, cercando di segnare reti agli avversari. Vince la partita la squadra che segna più reti.

**Art. 5.2 – AREA DI GIOCO (cap. 3 art. 35 regolamento ICF)**

1. L'area di gioco, costituita da uno specchio d'acqua ferma e libera da ostacoli, deve essere rettangolare ed avere:
  - a) Per la disputa di partite dei campionati di serie A maschile e femminile, una lunghezza da un minimo di metri 33 ad un massimo di metri 35 ed una larghezza di metri 23. dei pontili o camminamenti liberi, in entrambi i lati della sua lunghezza, per consentire agli ufficiali di gara di seguire il gioco durante la partita.
  - b) Per la disputa di partite di campionato di altre serie e under, tornei regionali o nazionali una lunghezza da un minimo di metri 25 ad un massimo di metri 35 (è necessario che tra lunghezza e larghezza ci sia un rapporto di 3 x 2 ove sia possibile) ed avere pontili o camminamenti liberi nella sua lunghezza in almeno un lato del campo, per consentire agli ufficiali di gara di seguire il gioco durante la partita.
  - c) Infine, l'area immediatamente circostante a quella di gioco deve essere una parte d'acqua libera da ostacoli, con un minimo di larghezza di 1 metro attorno a tutto il bordo campo; la profondità dell'acqua all'interno dell'area di gioco deve essere almeno 90 centimetri; l'altezza sopra l'area di gioco deve essere libera da ostacoli, per almeno 3 metri; l'eventuale copertura dell'impianto deve essere ad almeno 5 metri di altezza dall'area di gioco.
2. L'eventuale illuminazione artificiale deve avere le seguenti caratteristiche:
  - a) Impianti all'aperto. Illuminamento medio: 300 lux; Rapporto tra Illuminamento minimo e medio: 0,7;
  - b) Impianti al coperto. Illuminamento medio: 300 lux; Rapporto tra Illuminamento minimo e medio: 0,5;
  - c) Gli illuminamenti si intendono sul piano orizzontale, che coincide con la superficie dell'acqua.
3. Il rapporto tra illuminamento orizzontale e illuminamento verticale dovrà essere compreso tra 0,7 e 1,8

**Art. 5.3 – SEGNALI E BORDI DELL'AREA DI GIOCO (cap. 3 art. 36 regolamento ICF)**

1. I bordi per lungo rappresenteranno le linee laterali; i bordi più corti rappresenteranno le linee di fondo campo o linee di porta.
2. Le linee laterali e le linee di porta devono essere indicate con corde galleggianti. La sezione delle linee di porta di 4 (quattro) metri da entrambi i lati della porta deve essere libera da galleggianti così da non interferire con la posizione del portiere.
3. I segnali che indicano le linee di porta, la metà campo, la posizione dei 6 m., devono essere visibili per gli arbitri e per i giocatori da entrambi i lati.
4. I segnali che indicano l'area delle riserve devono essere posizionati sulla linea di fondo campo, a quattro metri in ogni lato dal centro della porta, ed essere chiaramente visibili da arbitri e giocatori.

**Art. 5.4 – LE PORTE (cap. 3 art. 37 regolamento ICF)**

1. Le porte devono essere collocate al centro di ogni linea di porta con la parte inferiore a 2 m. dalla superficie dell'acqua. Devono essere tenute in modo da prevenire l'oscillazione. Il sostegno della porta e le reti non deve interferire con le manovre dei giocatori o con la traiettoria della palla nell'area di gioco.
2. La porta consiste in una cornice di 1 m. di altezza per 1.5 di larghezza (misurato internamente). La larghezza massima del materiale utilizzato per la costruzione della cornice deve essere di cm 5. La cornice principale non deve avere nessuna barra orizzontale o verticale parallela ad essa che possa far rimbalzare la palla fuori della porta. La parte frontale della porta deve essere libera di ogni elemento come pezzi della rete, sostegno di rete o punte irregolari che possano impedire il volo della palla o che possano danneggiare la palla o l'equipaggiamento dei giocatori. Le porte sono dotate di reti, in modo da consentire alla palla di passare liberamente attraverso la porta in

modo da indicare chiaramente che un goal è stato realizzato. La cornice deve essere rossa e bianca a strisce ed ogni striscia deve essere larga 20 cm. Per gli impianti dove sono presenti più campi di gioco tutte le porte devono essere identiche.

3. Ogni porta deve essere realizzata con una rete con forti capacità di assorbimento, che permetta alla palla di passare liberamente attraverso la cornice e allo stesso tempo far chiaramente intendere quando una rete viene segnata. La rete deve avere un minimo di 50 (cinquanta) centimetri di profondità, senza nessun elemento che possa interferire con i giocatori o con il loro equipaggiamento o muoversi col vento o che possa impedire alla palla di entrare in porta.

#### **Art. 5.5 – LA PALLA (cap. 3 art. 38 regolamento ICF)**

1. La palla deve essere rotonda e deve avere una camera d'aria con valvola di chiusura. Deve essere impermeabile, senza evidenti cuciture o qualsiasi cosa lubrificante o sostanza simile.
2. Il peso della palla non deve essere meno di 400 gr. e non più di 450 gr.
3. Per le categorie maschili, senior e under 21 e junior, la circonferenza della palla non è meno di 68 cm e non più di 71 cm. La pressione deve essere 90-97 KPa.
4. Per le categorie femminile, senior e under 21, la circonferenza della palla non sarà meno di 65 cm e non più di 67 cm. La pressione dovrà essere 83-90 Kpa.
5. Per le categorie giovanili corrispondenti alle categoria allievi e cadetti sia maschi che femmine, la circonferenza della palla non sarà meno di 65 cm e non più di 67 cm. La pressione dovrà essere 83-90 Kpa.
6. La scelta del pallone di gioco (marca e modello) compete ai capitani delle due squadre prima dell'inizio della partita. In caso di mancata decisione unanime la scelta è demandata al Giudice Arbitro Principale..

#### **Art. 5.6 – UFFICIALI DI GARA (cap. 3 art. 39 regolamento ICF)**

1. Gli ufficiali di gara sono:
  - a) Per la serie A maschile e femminile due ufficiali di gara, un segnapunti, due cronometristi, ed eventuali due guardalinee.
  - b) Per le altre serie ed i campionati under, almeno un ufficiale di gara, un segnapunti, due cronometristi, ed eventuali due guardalinee.
2. Il Giudice Arbitro Principale o attraverso un suo delegato, avrà il compito di ispettore dell'equipaggiamento. In base all'importanza della gara il GAP può decidere quali compiti addizionali assegnare agli altri ausiliari presenti.
3. Per le giornate di campionato di qualsiasi serie, categoria o per tornei regionali o nazionali potranno essere utilizzati dal Giudice Arbitro Principale gli Ausiliari Arbitri di Canoa Polo (A.A.C.P.), che obbligatoriamente le società dovranno mettere a disposizione sui campi di gara tra i propri tesserati che hanno conseguito tale qualifica, per tutta la durata della manifestazione, nel numero di almeno due (2) per ogni squadra partecipante alla serie A, A1 e under 21. Le società di A, A1 e Under 21 che partecipano ad una giornata di Campionato/Torneo senza A.A.C.P. pagano una tassa di iscrizione a Campionato/Torneo doppia. Il loro eventuale impiego è stabilito insindacabilmente dal G.A.P
4. Agli Ausiliari Arbitri di Canoa Polo (A.A.C.P.) spetta un compenso per ogni partita arbitrata, posto a carico del Comitato Organizzatore (o della Società Organizzatrice).
5. E' compito dei Giudici Arbitri Principali verificare la presenza dei A.A.C.P. e di segnalare le eventuali assenze al Direttore di Gara e alla società organizzatrice.
6. I Comitati Organizzatori (o le Società Organizzatrici) mettono a disposizione i segnapunti, i guardalinee ed i cronometristi. Qualora non siano disponibili possono ricorrere a tesserati di altre società presenti sul campo di gara, a cui spetta un compenso per ogni partita in cui sono impiegati, posto a carico del Comitato Organizzatore (o della Società Organizzatrice).
7. Qualora convocato per arbitrare un incontro l'AACP si presenta in ritardo rispetto all'orario stabilito o non si presenta proprio, la società per la quale è tesserato l'AACP è sanzionata con una multa, annualmente stabilita dal Consiglio Federale. Il ritardo massimo non può superare i 5 minuti, dopodiché il GAP ne dispone la sostituzione.
8. I compensi di cui ai paragg. 4 e 6 sono pari a € 5,00 tesserato/partita.

**Art. 5.7 – ARBITRI (cap. 3 art. 40 regolamento ICF)**

1. L'Arbitro ha l'assoluto controllo del gioco. La loro autorità è effettiva durante il tempo di gioco e fin quando i giocatori si trovano nel campo di gara.
2. Tutte le decisioni degli arbitri su questioni di gioco sono definitive e la loro interpretazione delle regole deve essere assolutamente rispettata. Nessuna protesta o appello può essere fatta in relazione ad interpretazione delle decisioni arbitrali. Gli arbitri non fanno alcuna presunzione sui fatti di gioco ma interpreteranno quanto osservato al meglio delle loro possibilità.
3. Gli arbitri fischiano per l'inizio del gioco, la ripresa del gioco e l'assegnazione di un goal, la rimessa dalla linea di fondo campo, la rimessa d'angolo, la violazione delle regole con il relativo segnale e il time-out. Un Arbitro può modificare le sue decisioni prima di rimettere la palla in gioco, ma deve garantire che, prima della ripresa del gioco, la sua scelta non svantaggi nessuna delle due squadre.
4. L'Arbitro ha il potere di ordinare l'allontanamento dal campo di gioco ad ogni persona il cui comportamento potrebbe portare l'Arbitro a prendere decisioni in maniera parziale.
5. Gli Arbitri hanno il potere di abbandonare il gioco in ogni momento se, secondo la loro opinione, il comportamento dei giocatori, dirigenti o altre circostanze impediscono che la partita possa concludersi regolarmente. Se il gioco è stato abbandonato dagli Arbitri questi devono riferire rapporto al Procuratore Federale.
6. Se gli arbitri non sono d'accordo sulla decisione, il primo arbitro prenderà la decisione finale.
7. Se uno degli arbitri non può continuare ad arbitrare una partita a causa di infortunio, malattia o per qualsiasi ragione, il Giudice Arbitro Principale lo dovrà sostituire con un arbitro adeguato alla partita.

**Art. 5.8 – GUARDALINEE (cap. 3 art. 41 regolamento ICF)**

1. I Guardalinee sono disposti diagonalmente opposti, ognuno alla sinistra di ogni arbitro.
2. Compiti del Guardalinee:
  - a) Sollevare la bandierina verde quando i giocatori sono posizionati correttamente nelle loro rispettive linee di porta all'inizio dei tempi di gioco.
  - b) Sollevare la bandierina rossa per indicare che la palla è fuori gioco essendo uscita dalla linea di porta
  - c) Sventolare la bandierina rossa su partenza o ripartenza sbagliata.
  - d) Sventolare bandierina rossa su un inappropriato ingresso di un giocatore in riserva o una sostituzione sbagliata.
  - e) Puntare entrambe le bandierine, rossa e verde, in direzione della porta quando una rete è segnata.
3. Ogni guardalinee ha una palla supplementare fornita dal Comitato organizzatore e quando la palla ufficiale esce dal campo, lontano dai bordi, immediatamente deve essere lanciata una nuova palla o al portiere per un lancio in rimessa dal linea di porta, o al giocatore più vicino in caso di rimessa laterale o come altrimenti indicato dall'Arbitro.
4. Sono obbligatori nelle finali play off scudetto di serie A maschile e femminile e Under 21: nelle finali di Campionato Italiano devono essere Arbitri o A.A.C.P.

**Art. 5.9 – ISPETTORE (cap. 3 art. 42 regolamento ICF)**

1. E' il responsabile del controllo dell'equipaggiamento di tutti i giocatori prima e durante il gioco. Può ispezionare l'equipaggiamento in ogni momento durante la competizione.

**Art. 5.10 – CRONOMETRISTI (cap. 3 art. 43 regolamento ICF)**

1. Sono seduti al tavolo della giuria
2. I loro compiti sono:
  - a) Controllare il tempo di gioco, i time out (TO), l'intervallo tra i tempi
  - b) Controllare il tempo del time out segnalandolo con la bandierina verde fino a quando l'Arbitro segnali la fine del TO.
  - c) Prendere nota dell'uscita corretta dei giocatori dal campo in accordo con le regole e contemporaneamente segnalare il rientro di un giocatore o un suo sostituto.
  - d) Controllare il tempo di espulsione dei giocatori e segnalerà la fine con un segnale visibile o sollevando e utilizzando la bandierina verde.

3. Un cronometrista segnala con un meccanismo acustico realmente udibile, la fine di ogni tempo di gioco, indipendentemente dagli arbitri e dai loro segnali, salvo che sia stato assegnato simultaneamente un rigore, nel qual caso il tiro di rigore deve essere effettuato come da regolamento.
4. Il primo cronometrista svolge i compiti di cui al punto 5.10.2 A e B, il secondo 5.10.2 C e D.
5. Uno dei cronometristi dovrà gestire lo shot-clock.

**Art. 5.11 – SEGNAPUNTI (cap. 3 art. 44 regolamento ICF)**

1. I segnapunti si trovano al tavolo della giuria.
2. I compiti dei segnapunti sono:
  - a) Prendere nota dei goal e mantenere aggiornato il tabellone durante il gioco.
  - b) Prendere nota del punteggio includendo i giocatori, i goal ed i cartellini eventualmente assegnati.

**Art. 5.12 – NUMERO DEI GIOCATORI (cap. 3 art. 45 regolamento ICF)**

1. Ogni squadra è formata da un massimo di 8 giocatori per ogni partita non più di 5 giocatori possono stare all'interno del campo di gioco contemporaneamente. Ogni giocatore può essere considerato come riserva. Una squadra deve iniziare ogni partita in 5 giocatori, pronti a partire sulla propria linea di porta. Se in un qualsiasi momento una squadra è ridotta a 2 giocatori l'arbitro dichiarerà terminata la partita e riferirà al Direttore di Gara affinché possa prendere la appropriata sanzione.
2. La lista dei giocatori con nome e numero deve essere consegnata al tavolo della giuria prima del tempo indicato per la partita.

**Art. 5.13 – ANTIDOPING**

1. Il Doping, come definito dal Comitato Olimpico Antidoping, è rigorosamente proibito.

**Art. 5.14 – RICONOSCIMENTO (cap. 3 art. 47 regolamento ICF)**

1. Tutti i giocatori devono avere le canoe con la copertura dello stesso colore, paraspruzzi dello stesso colore, giacche d'acqua o maglie termiche dello stesso colore, caschetti dello stesso colore, magliette dello stesso colore.
2. Se l'Arbitro/Ispettore determina che ci sono inadeguate distinzioni tra le squadre, la squadra per prima nominata nel referto di gara deve cambiare il corpetto.
3. I giocatori delle squadre devono essere numerati dall'1 al 99. Questo numero deve essere indicato sul corpetto e sul caschetto.
4. I numeri devono essere chiaramente leggibili dagli arbitri da ogni parte del campo e devono chiaramente identificare ogni giocatore delle squadre. Il numero stampato nel corpetto deve avere una lunghezza di 20 cm dietro e una lunghezza minima di 10 cm avanti. Il numero nel caschetto deve essere minimo di 7.5 cm posto su ogni lato. Il capitano di ogni squadra deve distinguersi dal resto della squadra con una fascia.

**Art. 5.15 – KAYAK (cap.3 art. 48 regolamento ICF)**

1. Ogni kayak dovrà essere approvato dal Arbitro/Ispettore. (vedi Allegato II)
2. Si devono usare canoe con lunghezza compresa tra 2,1 e 3,1 metri, inclusa la protezione; la larghezza è compresa tra 50 e 60 cm. Il peso a secco, incluse le protezioni, 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. Le protezioni sono regolari se perfettamente fissate alla punta e alla coda della canoa.

**Art. 5.16 – PAGAIE (cap. 3 art. 49 regolamento ICF)**

1. Devono essere approvate dal Arbitro/Ispettore. Devono essere a pala doppia e arrotondate, senza spigoli o parti taglienti. La lunghezza massima deve essere di 220 cm. e devono 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, così come pagaie forate nel manico o nella pala.

**Art. 5.17 – EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE (cap. 3 art. 50 regolamento ICF)**

1. Ogni giocatore deve indossare un caschetto con la griglia approvato dall'Ispettore.
2. I corpetti devono essere approvati dall'Ispettore.
3. I giocatori devono indossare maglie identiche nella forma e nel colore con le maniche atte a coprire la parte superiore del braccio fino al gomito.
4. E' permesso ai giocatori, sotto all'equipaggiamento indicato, l'utilizzo di abbigliamento personale. Protezioni per le mani, avambracci e gomito sono permessi se attaccate in modo da non danneggiare gli altri giocatori.
5. I giocatori non possono applicare sostanze grasse nel loro equipaggiamento.

**Art. 5.18 – CAMBIO DI EQUIPAGGIAMENTO (cap. 3 art. 52 regolamento ICF)**

1. Ad ogni giocatore è permesso lasciare il campo e cambiare ogni parte del suo equipaggiamento, a condizione che l'equipaggiamento indossato sia stato preventivamente sottoposto a controllo. Devono effettuare il cambio nell'area indicata per le riserve.

**Art. 5.19 – ISPEZIONE ( cap. 3 art. 53 regolamento ICF)**

1. L'equipaggiamento dei giocatori è soggetto al controllo prima, durante e dopo la partita. L'Arbitro deve allontanare dal campo, una volta rilevata l'infrazione, chiunque trasgredisce ed abbia l'equipaggiamento irregolare, alla prima interruzione di gioco o direttamente se l'equipaggiamento diventa pericoloso per gli altri giocatori.

**Art. 5.20 – TEMPI DI GIOCO ( cap. 3 art. 54 regolamento ICF)**

1. Il tempo di gioco è composto normalmente da 2 tempi da 10 minuti a meno che non sia necessario del tempo supplementare per decidere il risultato. Il minimo tempo di gioco è di 7 minuti.
2. L'intervallo tra i due tempi è di tre minuti. Il minimo di 1 minuto.
3. Le squadre devono cambiare campo alla fine di ogni tempo.
4. L'Arbitro può chiamare il Time Out durante il gioco. Il cronometrista ferma il cronometro quando un Arbitro segnala il Time Out e fa ripartire il cronometro quando un Arbitro fischia la ripresa.

**ART. 5. 21 - REGOLA SHOT CLOCK (Appendice regolamento ICF)**

1. Una squadra deve tentare un tiro in porta in 60 secondi da quando guadagna il possesso o il controllo della palla. Nel caso non avvenga, il possesso di palla passa all'altra squadra.
2. Lo Shot Clock è gestito da un cronometrista. Lo Shot Clock è legato al tempo di gioco e deve essere fermato ogni volta che il cronometro di gara è fermo o dopo un gol o quando l'arbitro chiama time-out.
3. Lo Shot Clock deve essere visibile da tutti i giocatori, dagli spettatori e dagli arbitri.
4. Lo Shot Clock sarà segnalato con un segnale acustico riconoscibile da tutti i giocatori e addetti ai lavori. Il tono del segnale shot clock deve essere diverso dal segnale del tempo di gioco. Il segnale dello shot clock sarà attivato a 20 secondi dalla fine dell'azione e con un suono triplo alla fine dei 60 secondi. Gli arbitri confermano il cambio di possesso con un singolo fischio e un segnale preposto.
5. Affinché un goal sia valido, il tiro in porta deve essere effettuato prima che terminino i 60 secondi.
6. Lo Shot clock viene azzerato ogni volta che c'è un tiro in porta o un cambio di possesso di palla tra le due squadre. Se una squadra tenta un tiro in porta e la palla rimbalza fuori dai limiti o rimessa in gioco, lo shot clock viene azzerato, anche se la stessa squadra che ha tentato il tiro in porta principale riprende possesso di palla (viene premiata la squadra che attacca che ha eseguito il tiro nei 60").
7. Se la squadra che è in possesso di palla non sta tentando un tiro in porta e perde il controllo della palla (il caso di un passaggio intercettato che va oltre i limiti del campo per fallo laterale) non è previsto che lo shot clock venga ri-azzerato.
8. Se due giocatori di squadre avversarie contendono momentaneamente il possesso o il controllo della palla, lo shot clock viene azzerato solo se vi è un chiaro cambiamento di possesso di palla.

9. Se una squadra perde momentaneamente il controllo o il possesso della palla e la stessa squadra ne riprende il controllo o il possesso, lo shot clock non viene azzerato. (Riguarda la situazione che la difesa devia i passaggi fuori dal campo, in questo modo si premia la difesa che fa pressing).
10. Lo Shot Clock viene azzerato se alla squadra viene accordato un tiro libero a seguito di un fallo della squadra avversaria.

#### **Art. 5.22 – TIME OUT (cap. 3 art. 55 regolamento ICF)**

1. L'Arbitro fischia 3 volte per fermare il gioco tranne quando una rete è segnata nel qual caso userà un segnale lungo con il fischiotto.
2. Il Time Out deve essere concesso ad un giocatore capovolto quando lui stesso o il suo equipaggiamento interferiscono col gioco.
3. Il Time Out deve essere concesso immediatamente quando il gioco regolare è diventato pericoloso o una parte dell'equipaggiamento di qualche giocatore deve essere sistemato.
4. Il Time Out può essere richiesto in caso di infortunio, o se un giocatore è in campo illecitamente, avendo cura che questo non svantaggi l'altra squadra.
5. Il Time Out deve essere concesso quando viene assegnato un tiro di rigore o in ogni altro caso a discrezione dell'Arbitro.
6. Se l'Arbitro ha fermato il gioco, non durante un'interruzione di gioco e dove nessuna squadra ha agito fallosamente (ad esempio per un errore arbitrale, assegnazione errata di un goal, infortunio). il gioco ricomincia con un tiro libero concesso alla squadra che ha avuto per ultimo il possesso della palla. Quando un Time Out è stato concesso a causa di un giocatore capovolto il gioco riprende con un tiro libero a favore della squadra opposta al giocatore capovolto. Se l'Arbitro non può determinare chi aveva il possesso al tempo del fischio, il gioco riprende con la palla a due. Segnale 8.

#### **Art. 5.23 – SCELTA DEL CAMPO (cap. 3 art. 46 regolamento ICF)**

1. La prima squadra indicata sul tabellone di gioco inizia la partita alla sinistra del tavolo della giuria a meno che i capitani o Direttore di gara richiedano il lancio di una moneta.

#### **Art. 5.24 – INIZIO DEL GIOCO ( cap. 3 art. 56 regolamento ICF)**

1. All'inizio del gioco, 5 giocatori per squadra devono presentarsi sulla propria linea di porta, immobili con una parte del loro kayak in linea alla linea di porta. Se una squadra deliberatamente causa un ritardo della partenza verrà chiamato un fallo di partenza. Si applicano i segnali 1, 15 e 17 (Verde di squadra)
2. L'Arbitro fischia per iniziare il gioco e successivamente lancia la palla al centro dell'Area di Gioco.
3. Se la palla, lanciata dall'Arbitro avvantaggi notevolmente una squadra, l'Arbitro deve ripetere l'inizio del lancio e ricomincia anche il tempo di gioco.
4. L'assistenza fisica degli altri giocatori non è permessa al giocatore che cerca di conquistare la palla. L'infrazione comporterà un Lancio Libero. Segnale 1 e 14
5. Solo un giocatore per ogni squadra può cercare di conquistare il possesso della palla Ogni altro giocatore che segue il compagno incaricato della conquista della palla al centro non deve trovarsi in un raggio di almeno 3 metri dal corpo del compagno. L'infrazione comporta un Lancio Libero. Segnale 1 e 14

#### **Art. 5.25 – PALLA FUORI DAL CAMPO (cap. 3 art. 57 regolamento ICF)**

1. Le linee laterali e ostacoli aerei: quando una parte della palla tocca fisicamente le linee laterali o il piano verticale della linea laterale o tocca qualche ostacolo sopra il campo, alla squadra che per ultima non ha toccato la palla con la propria pagaia, kayak o personalmente è concesso un tiro dalla linea laterale. Segnale 5 e 14
  - a) Se la linea laterale si muove come conseguenza del gioco normale, il bordo, incluso il relativo piano verticale, si muove con essa.
  - b) Tiro per fallo laterale. Il giocatore al quale verrà concesso un tiro deve posizionarsi col suo kayak nel punto di uscita della palla o nel punto più vicino della linea laterale di contatto con l'ostacolo sopra il campo.
2. La linea di fondo campo. Un tiro d'angolo o un rinvio viene concesso quando una parte della palla tocca il piano verticale della cornice di porta, eccetto quando la palla rimbalza nella cornice della

porta (e non il supporto) dentro l'area di gioco o quando la palla non entra completamente in rete per l'intervento di una pagaia di un difensore e rimbalza in campo o dove il goal è stato segnato.

- a) Rimessa da Fondo Campo: quando la palla esce dalla propria linea di fondo campo, ed è stata toccata per ultima dall'altra squadra, è assegnato un lancio di fondo campo. Segnale 6 e 14. Il giocatore che esegue il tiro deve posizionare il suo kayak sulla linea di fondo campo.
- b) Lancio d'angolo: quando la palla esce dalla propria linea di fondo campo ed è stata toccata per ultima da qualcuno della stessa squadra, allora viene assegnato un lancio d'angolo. Segnale 5 e 14. Il giocatore che esegue il lancio d'angolo deve posizionarsi col suo kayak all'angolo dell'area di gioco

#### **Art. 5.26 – ASSEGNAZIONE DI UN GOAL ( cap. 3 art. 58 regolamento ICF)**

1. Una squadra segna un goal quando tutta la palla passa attraverso il piano frontale la cornice di porta nella porta opposta. Se una porta non è fissata in maniera rigida e si muove il pallone deve attraversare la cornice. L'Arbitro indica il numero del giocatore che ha segnato il goal al segnapunti. Segnale 3 e fischia con segnale lungo. Time Out viene applicato quando un goal è segnato.
2. Se la palla non può entrare nella porta a causa della pagaia di un difensore che entra in campo dal retro, il goal è in ogni modo convalidato

#### **Art. 5.27 – RIPRESA DE GIOCO DOPO UN GOAL ( cap. 3 art. 59 regolamento ICF)**

1. Dopo che un goal è stato assegnato la squadra che ha subito il goal deve battere la ripresa del gioco. Il giocatore che deve battere il tiro deve posizionarsi col suo kayak al centro dell'area di gioco. L'Arbitro fischia la ripresa del gioco. Al giocatore non è richiesto di tenere la palla sopra la propria testa.
2. Tutti i giocatori di entrambe le squadre devono trovarsi col proprio corpo all'interno della propria metà campo.

#### **Art. 5.28 – GIOCATORE CAPOVOLTO (cap. 3 art. 60 regolamento ICF)**

1. Se un giocatore si capovolge e lascia il suo kayak non può prendere parte al gioco e deve lasciare il campo con tutto il suo equipaggiamento. Se un giocatore capovolgendosi volesse rientrare deve farlo secondo le regole di ingresso in campo. Nessuna persona può entrare nell'area di gioco per assistere un giocatore e nessuno può ostacolare l'arbitro che presta assistenza al giocatore. Una squadra può essere penalizzata durante il gioco per una assistenza esterna o per ogni interferenza con gli avversari che costituisca un'assistenza esterna. L'arbitro determina la severità della sanzione.

#### **Art. 5.29 – INGRESSO NELL'AREA DI GIOCO, RIENTRO E SOSTITUZIONE (cap. 3 art. 61 regolamento ICF)**

1. Per tutta la durata della partita non è concesso di accedere all'area di gioco a più atleti di quelli permessi dal regolamento.
2. Le riserve dovranno aspettare nell'area delle riserve.
3. La sostituzione è consentita in ogni momento, anche durante i time out. L'uscita e l'entrata dei giocatori può essere fatta in qualsiasi momento dalla propria linea di porta. Il giocatore sostituito con il proprio kayak deve lasciare l'area di gioco prima che la riserva entri in campo. La sostituzione non è permessa se una parte dell'equipaggiamento per esempio una pagaia o baschetto rimanessero all'interno dell'area di gioco.
4. Un giocatore che lascia l'area di gioco solamente come parte di una azione non è soggetto alle condizioni di rientro.
5. Il giocatore capovolto che non ha lasciato il campo dalla sua linea di porta può essere sostituito solo quando si verifica la successiva interruzione del gioco. Tutto l'equipaggiamento del giocatore capovolto deve essere rimossa dal campo prima che sia permesso la sostituzione
6. È consentito ad ogni giocatore di lasciare l'area di gioco per cambiare qualsiasi parte del suo equipaggiamento, assicurandosi che questo siano stato preventivamente approvate dall'Arbitro o addetto al controllo equipaggiamento. Il giocatore in oggetto deve conservare il materiale sostituito nella propria area delle riserve.

**Art. 5.30 – SOSTITUZIONE IRREGOLARE E INGRESSO NELL'AREA DI GIOCO (cap. 3 art. 62 regolamento ICF)**

1. Quando più giocatori di quelli consentiti sono entrati in campo, viene dato un cartellino giallo al/ai giocatore/i che ha/hanno commesso l'infrazione. Se non è chiaro quale giocatore deve uscire dal campo è il capitano a decidere quale giocatore deve uscire. La violazione comporta una sanzione segnale 7 e 14
2. Nel caso che una riserva metta la propria pagaia in campo per impedire che una rete venga segnata deve essere assegnato un tiro di rigore. Il responsabile è penalizzato con un cartellino rosso. Si applicano i segnali 16 e 17

**Art. 5.31 – USO ILLEGALE DELLA PAGAIA (cap. 3 art. 63 regolamento ICF)**

Segnale 12 e 15. Le situazioni seguenti sono definite uso irregolare della pagaia:

1. Toccare un avversario.
2. Giocare o tentare di giocare la palla con la pagaia quando la palla è a portata di mano dell'avversario e l'avversario sta tentando di giocare il pallone con le mani.
3. Giocare o tentare di giocare con la pagaia la palla attraversando lo spazio del pozzetto del kayak avversario, all'interno dello spazio tra le braccia dell'avversario in posizione di pagaia normale
4. Toccare la palla con la pagaia quando è in mano dell'avversario. Il portiere è escluso da questa regola e gli è permesso di difendere direttamente la porta da un tiro purché non muova la pagaia verso l'avversario nel momento in cui tira e questo non risulti in contatto significativo con l'avversario.
5. Quando un giocatore con la sua pagaia tenta di limitare l'avversario che sta usando la propria pagaia.
6. Colpire una pagaia avversaria invece che la palla.
7. Lanciare la pagaia
8. Ogni altro uso della pagaia che è considerato pericoloso per i giocatori.

**Art. 5.32 – POSSESSO IRREGOLARE ( cap. 3 art. 64 regolamento ICF)**

1. Segnale 11 e 15. Un giocatore è in possesso di palla quando ha la palla tra le mani oppure si trova in posizione di ricevere la palla. In tale circostanza la palla deve trovarsi in prossimità delle mani in acqua e non in volo.
2. Se un giocatore controlla la palla con le pale della pagaia verrà considerato in possesso
3. Un giocatore deve giocare la palla entro 5 secondi da quando ne è entrato in possesso, sia passando ad un altro giocatore che effettuando un lancio purché la palla si muova per almeno un metro misurato orizzontalmente dal punto di rilascio.
4. Se un giocatore si contende il possesso della palla con altro giocatore o la palla si muove dalle mani a causa del contrasto allora i 5 secondi ricominceranno una volta che un giocatore ha ripreso il possesso della palla.
5. Un giocatore che si capovolge con corpo e testa sott'acqua perde il possesso di palla se non ha la palla in mano.
6. Un giocatore non può manovrare il suo kayak con le mani o con la pagaia se il pallone è sopra il gonnellino

**Art. 5.33 – SPINTA IRREGOLARE ( cap. 3 art. 65 regolamento ICF)**

1. Segnale 10 e 15. La spinta si ha quando un giocatore con la mano aperta spinge un suo avversario.
2. Le seguenti spinte sono considerate irregolari:
  - a) Ogni spinta dove il giocatore spinto non ha il possesso della palla o sta contendendo il possesso di palla con un avversario.
  - b) Ogni contatto della mano aperta con parti diverse dalla schiena, dalla parte superiore delle braccia o dal fianco del corpo avversario.
  - c) Ogni spinta che mette in pericolo il giocatore spinto

**Art. 5.34 – CONTATTO DI KAYAK IRREGOLARE (cap. 3 art. 66 regolamento ICF)**

Segnale 10 e 15. Contrastare un avversario con il kayak significa spingere con la propria imbarcazione quella avversaria nel tentativo di conquistare il possesso di palla.

1. Quanto segue definisce il contrasto illecito
  - a) Ogni contrasto di kayak che porta ad un contatto significativo tra il kayak e la testa o corpo di un avversario o che lo metta in pericolo. Il braccio del giocatore non è considerato come una parte del corpo quando una parte di esso è alzato lontano dal corpo.
  - b) Ogni contrasto di kayak che porta ad un contatto significativo con il paraspruzzi dell'avversario o quando il giocatore continua a contrastare nel o sopra il paraspruzzi.
  - c) Dopo un contrasto di kayak, quando la palla non è più in possesso di nessuno dei due giocatori, questi possono allontanarsi spingendosi con le mani in un moto controllato.
  - d) Un giocatore in possesso di palla che non riesce ad evitare un contatto significativo tra la punta del suo kayak e la testa o il corpo di un avversario.
  - e) Ogni contrasto violento che porti ad un contatto significativo al lato del kayak in un angolo tra 80/100 gradi.
  - f) Contrastare un avversario che non è nel raggio di 3 metri dalla palla
  - g) Contrastare un avversario che non sta cercando di conquistare la palla.

#### **Art. 5.35 – CONTRASTO IRREGOLARE (cap. 3 art. 67 regolamento ICF)**

1. Segnale 10 e 15. È Contrasto quando un giocatore muove il proprio kayak contro un kayak avversario nell'area tra la linea dei 6 metri e la linea di fondo campo, per conquistare una posizione.
2. I seguenti contrasti sono illeciti:
  - a) Quando un giocatore ha raggiunto una posizione e, a seguito di un contrasto, viene spostato per più di mezzo metro da un kayak avversario.
  - b) Quando il contrasto del kayak avversario può essere definito come fallo di Kayak.
  - c) Quando l'intero kayak del giocatore contrastato è dietro la linea di fondo campo.

#### **Art. 5.36 – OSTRUZIONE ( cap. 3 art. 68 regolamento ICF)**

Segnale 9 e 15, le seguenti ostruzioni sono illegali:

1. Un giocatore attivamente o deliberatamente impedisce l'avanzamento di un avversario quando nessuno dei due si trova nel raggio di tre (3) metri dalla palla, ad eccezione di quando i giocatori stanno contrastandosi secondo la regola 5.34 (Contrasto Illegale).
2. Un giocatore che non sta cercando di conquistare la palla che attivamente impedisce l'avanzamento di un giocatore che sta cercando di conquistare la palla quando questa si trova in acqua e non in aria.
3. L'avversario è a 3 metri dalla palla ed è il giocatore più vicino alla palla, quando la palla è in acqua e non in aria.
4. Entrambi i giocatori si contrastano entro l'area dei 6 metri.
5. Un giocatore fa ostruzione quando i loro kayak sono in movimento e/o stanno tentando attivamente di pagaiare.

#### **Art. 5.37 – TRATTENUTA IRREGOLARE (cap. 3 art. 69 regolamento ICF)**

Segnale 9 e 15. Le seguenti trattenute sono irregolari:

1. Quando un giocatore limita il movimento di un avversario ponendo la propria mano o il braccio, corpo o pagaia sul kayak avversario, trattenendo il giocatore o il suo equipaggiamento.
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).
3. Quando un giocatore usa la sua pagaia per alzare, tirare o trattenere un kayak avversario mentre si contrastano nell'area dei 6 metri o mentre è in atto un regolare contrasto di kayak o spinta.
4. Un giocatore che respinge un avversario che tenta di spingerlo o di contrastarlo col kayak usando le mani o gli avambracci, o con il movimento del gomito verso tale avversario.
5. Un giocatore che con un'azione di forza arrivi ad un contatto significativo con il braccio dell'avversario o con la palla tra le mani dell'avversario

#### **Art. 5.38 – COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO (cap. 3 art. 70 regolamento ICF)**

Segnale 17 con cartellino verde.

I casi seguenti sono definiti antisportivi:

1. Ogni infrazione commessa da un giocatore durante un'interruzione del gioco
2. Impedire ad un avversario di raddrizzarsi dopo essersi capovolto. Un giocatore capovolto deve poter risalire con la testa ed entrambe le spalle prima che possa essere di nuovo contrastato.
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).
4. Ritardare deliberatamente la ripresa del gioco. Come lanciare lontano la palla, o ostruire volontariamente un avversario o impedire una rapida ripresa del gioco dopo una punizione. Quando una squadra viene punita ogni giocatore di quella squadra deve immediatamente lasciare la palla in acqua e non impedire o ritardare gli avversari in ogni modo dal poter riprendere il gioco velocemente.
5. Protestare
6. Reagire
7. Insultare o usare linguaggio triviale
8. Qualsiasi comportamento antisportivo verso giocatori, arbitri o altri ufficiali di gara o considerato dannoso per il gioco a discrezione dell'Arbitro.
9. Far uscire la palla facendola rimbalzare sul kayak di un avversario per ottenere un vantaggio.

#### **Art. 5.39 – DIFESA DI PORTA (cap. 3 art. 71 regolamento ICF)**

1. Il difensore più vicino alla porta, che sta cercando di difenderla con la pagaia è considerato portiere in quel momento. Il corpo del portiere deve essere rivolto verso il campo di gara e deve cercare di mantenere una posizione entro 1 m dal centro della linea di porta. Se 2 o più giocatori sono sotto la porta, è considerato portiere il giocatore in quel momento più vicino alla porta.
2. Se il portiere non è in possesso di palla ed è mosso o sbilanciato dal contatto di un avversario, questo avversario commette fallo. Segnali 10 e 15
3. Se un attaccante muove il portiere spingendo un difensore sul portiere, dove nessun difensore ha il possesso di palla, l'attaccante sarà penalizzato. Se il difensore ha un'opportunità di evitare un contatto col portiere dopo essere stato spinto, l'attaccante che ha spinto tale difensore non è punito.
4. Se un difensore spinge un attaccante sul portiere l'attaccante non è penalizzato. Se però l'attaccante ha l'opportunità di evitare il contatto col portiere dopo una spinta, l'attaccante è penalizzato.
5. Se un attaccante, in possesso di palla, la cui originale direzione o velocità non lo avrebbe portato a contatto con il portiere, è spinto da un difensore sul portiere, non è penalizzato
6. Se un portiere che non ha il possesso di palla, ma che sta cercando di entrarne in possesso della palla in acqua, può essere contrastato come qualsiasi altro giocatore. Se il portiere non ha guadagnato il possesso non può riguadagnarsi lo status di portiere fino che l'attaccante tira o passa la palla. Dopo che un attaccante perde il possesso l'attaccante non deve impedire attivamente al portiere di riguadagnarsi la posizione sotto porta.
7. Entro l'area dei 6 metri un attaccante non deve attivamente impedire ad un difensore di tentare di occupare la posizione del portiere. Un difensore può spingere un attaccante con il suo kayak per prendere la posizione del portiere senza essere penalizzato, a meno di fare un gioco pericoloso
8. Quando una squadra conquista il possesso di palla non può più essere considerata in difesa e di conseguenza nessun giocatore può essere definito come portiere

#### **Art. 5.40 – PALLA A DUE (cap. 3 art. 72 regolamento ICF)**

1. Viene dichiarata quando due o più giocatori di squadre diverse hanno una o più mani sulla palla, così che i giocatori si contendono il possesso per cinque secondi. Se il contatto iniziale è fatto direttamente sulla palla. E' trattenuta irregolare quando un giocatore usa l'avversario per appoggiarsi
2. Se l'Arbitro ha bisogno di fermare il gioco, non durante una pausa di gioco e nessuna delle squadre ha commesso fallo (errore arbitrale, palla...insulti) e l'Arbitro non può determinare chi aveva il possesso al tempo del fischio, l'Arbitro riprende il gioco con palla a due
3. La palla a due verrà battuta nel punto più vicino alla linea laterale dove si è fermato il gioco. Qualora la palla a due è concessa per un evento verificatosi nell'area dei sei metri, la palla a due è battuta sulla linea dei sei metri più vicina. Segnale 8 e TO
4. Due avversari si posizionano a 90 gradi della linea laterale dal lato della loro linea di porta, nel punto più vicino della linea laterale dove si è verificato l'evento, un metro di fronte all'arbitro. Posizionano le loro pagaie sull'acqua non tra i loro kayak e le loro mani dovranno posizionarle sul pozzetto o sulla pagaia.

5. Tutti gli altri giocatori dovranno stare almeno a 3 metri dai giocatori che giocano la palla a due.
6. L'Arbitro tira la palla sull'acqua tra i giocatori e fischia la ripresa del gioco. Entrambi i giocatori possono fare un tentativo per conquistare la palla con le mani non appena la palla ha toccato l'acqua. I giocatori non possono conquistare la palla prima che questa abbia toccato l'acqua..  
Infrazione di tale regola incorre a sanzione segnale 11 e 15.

#### **Art. 5.41 – VANTAGGIO (cap. 3 art. 73 regolamento ICF)**

1. L'Arbitro può concedere di continuare il gioco quando la squadra in possesso di palla è avvantaggiata dalla continuazione del gioco come conseguenza di un'infrazione da un avversario, se nessun arbitro ha fischiato. L'Arbitro riconoscerà l'infrazione segnalando il vantaggio segnale 13 e 14
2. L'Arbitro può penalizzare il giocatore che ha causato il fallo per il quale ha assegnato un vantaggio alla prima sospensione del gioco con un cartellino verde, giallo o rosso.
3. Quando viene assegnato il vantaggio, il passaggio o tiro successivo dovrà essere completato e se non ci sarà un chiaro vantaggio verrà chiamato il fallo originario ed assegnata la sanzione appropriata. L'arbitro indicherà dove sarà effettuata la ripresa del gioco.

#### **Art. 5.42 – SANZIONI ARBITRALI (cap. 3 art. 74 regolamento ICF)**

1. L'Arbitro può imporre una serie di combinazioni delle seguenti sanzioni per gioco irregolare a seconda della gravità e/o frequenza delle azioni fallose.
2. Le sanzioni a disposizione degli arbitri sono Lanci Liberi, Tiri Diretti, Rigori, Avvisi, Espulsioni con Cartellino Giallo ed Espulsioni con Cartellino Rosso. Le seguenti definizioni devono essere usate per determinare che tipo di sanzione imporre:
  - a) Fallo Deliberato: un fallo senza che sia stato fatto nessun tentativo di evitare il gioco illegale.
  - b) Fallo Pericoloso: un contatto significativo con le braccia, la testa o il corpo dell'avversario che possa causare un infortunio ed è illegale.
  - c) Contatto Significativo: ogni contatto violento che possa danneggiare l'equipaggiamento o causare un infortunio.
  - d) Azione di Passaggio o di Tiro: comincia quando un giocatore ha la palla in mano, o controllata con la pagaia, e sta cercando chiaramente di passare la palla ad un compagno o tirare in porta.
  - e) Goal Quasi Certo: l'arbitro deve essere certo che il goal sarebbe stato realizzato con molta probabilità se il gioco fosse continuato.
  - f) Controllo della Palla: un giocatore che è in possesso della palla o è il giocatore più vicino alla palla e si trova entro 3 metri dalla palla in acqua.
  - g) Squadra in Possesso: la squadra è in possesso, e quindi considerata in attacco, se uno dei suoi giocatori ha il possesso o il controllo della palla.
3. Tiro di rigore, segnale 16 TO
  - a) Un tiro di rigore verrà concesso per ogni fallo deliberato e/o pericoloso dentro l'area dei 6 metri. quando un giocatore subisce il fallo mentre sta tirando.
  - b) Un tiro di rigore verrà concesso per ogni fallo deliberato e/o pericoloso dentro l'area dei 6 metri quando un giocatore subisce il fallo mentre sta passando o posizionandosi per un goal quasi certo.
  - c) Un tiro di rigore verrà concesso per ogni fallo deliberato e/o pericoloso dentro l'area dei 6 metri quando un giocatore subisce il fallo mentre sta cercando di effettuare un Tiro Diretto.
  - d) Fuori dall'area dei sei (6) metri viene assegnato un rigore per ogni fallo deliberato o pericoloso su un giocatore in azione di tiro per un goal quasi certo verso una porta non difesa.
  - e) Fuori dall'area dei sei (6) metri viene assegnato un rigore per ogni fallo deliberato o pericoloso su un giocatore che sta passando o posizionandosi per un goal quasi certo mentre la porta non è difesa.
4. Tiro diretto segnale 15. Un Tiro Diretto può essere diretto verso la porta.
  - a) Il tiro diretto viene assegnato per un fallo quando non è stato assegnato un tiro di rigore.
5. Lancio Libero segnale 14. Un lancio Libero non può essere diretto in porta.
  - a) Viene assegnato un lancio libero quando la palla esce dal campo o quando non è assegnato un rigore o un tiro diretto.
  - b) Un lancio libero non deve essere diretto in porta. In caso di infrazione viene assegnato un lancio libero agli avversari. Si applica il segnale 11 e 14. I lanci laterali, i rinvii da fondo campo, gli angoli e le rimesse in gioco dopo il goal sono da considerarsi lanci liberi e non possono essere diretti in rete.

6. Cartellino Rosso. Il giocatore, allenatore o dirigente verrà mandato fuori per il resto del gioco e non potrà essere rimpiazzato. Inoltre, il giocatore espulso con un Cartellino Rosso, sarà squalificato automaticamente per la partita successiva. Eventuali sanzioni ulteriori possono essere comminate dai competenti Organi di Giustizia. Qualora il Cartellino Rosso dovesse essere assegnato all'ultima partita della giornata/torneo. La squalifica verrà scontata nella prima partita della successiva giornata di campionato/torneo, Segnale 17 con Cartellino Rosso.
  - a) Un Cartellino Rosso viene assegnato ad un giocatore che ha ricevuto un Cartellino Giallo per qualsiasi motivo.
  - b) Un Cartellino Rosso verrà assegnato all'allenatore o al dirigente quando un Cartellino Verde è già stato contestato e non ha prodotto l'effetto desiderato di indurre quella persona a controllare il proprio gioco o atteggiamento.
  - c) Un Cartellino Rosso potrà essere concesso se un giocatore aggredisce un altro giocatore.
  - d) Un Cartellino Rosso potrà essere concesso per un fallo pericoloso o deliberato che, a discrezione dell'arbitro, ha ottenuto una grande influenza sul gioco, indistintamente da ogni altra sanzione eventualmente assegnata.
  - e) Se un giocatore è stato mandato fuori per il resto del gioco, tale persona riceverà automaticamente una partita di sospensione e non potrà prendere parte alla partita successiva di quella competizione.
7. Cartellino Giallo, il giocatore verrà mandato fuori per due minuti e non potrà essere rimpiazzato. Il periodo di espulsione viene sospeso durante i Time Out o negli intervalli tra i tempi. Segnale 17 con Cartellino Giallo.
  - a) Un Cartellino Giallo verrà assegnato ad un giocatore che ha ricevuto 3 Cartellini Verde per qualsiasi motivo incluso il Team Warning.
  - b) Un Cartellino Giallo verrà assegnato per un fallo deliberato o pericoloso che previene la realizzazione di un goal, a meno che l'arbitro non ritenga che il rigore possa essere una sanzione sufficiente.
  - c) Un Cartellino Giallo verrà concesso per un fallo che l'arbitro considera deliberato e pericoloso senza che venga assegnato un Cartellino Rosso.
  - d) Un Cartellino Giallo verrà assegnato per una continua contestazione delle decisioni arbitrali per un fallo deliberato o pericoloso che sia ripetuto, o dopo che è già stato assegnato un Cartellino Verde a quel giocatore o un Team Warning per lo stesso motivo.
  - e) Un Cartellino Giallo verrà concesso per ripetute e continuate proteste sull'operato dell'arbitro.
  - f) Un Cartellino Giallo verrà concesso per un linguaggio offensivo indirizzato ad un avversario o ad un ufficiale di gara.
  - g) I giocatori espulsi devono osservare le regole di entrata in campo per rientrare al termine del periodo di espulsione
8. Avviso segnale 17 e Cartellino Verde. Ha lo scopo di avvisare un giocatore, una squadra, un allenatore o un dirigente di controllare il proprio gioco o comportamento perché non rischi un cartellino giallo o rosso in caso l'infrazione continui.
  - a) Un Cartellino Verde verrà assegnato per ogni fallo deliberato o pericoloso a meno che non venga assegnato un Cartellino Giallo o Rosso.
  - b) Un Cartellino Verde verrà assegnato al giocatore, allenatore o dirigente per un'inutile comunicazione verso l'Arbitro, Ufficiale di Gara o avversario, o per ogni comportamento antisportivo a meno che non venga assegnato un Cartellino Giallo o Rosso.
  - c) Un Cartellino verde sarà assegnato all'allenatore o al dirigente che lasciano la loro area durante il gioco.
9. Avviso alla squadra segnale 17 Cartellino Verde. Una squadra è avvisata quando l'Arbitro assegnerà un cartellino verde a tutta la squadra
  - a) Un Cartellino Verde alla squadra verrà assegnato per una ripetuta infrazione per un fallo deliberato o pericoloso eseguito da più di un giocatore della stessa squadra.
  - b) Un Cartellino Verde alla squadra verrà assegnato quando più di un giocatore della stessa squadra protestano o usano linguaggio inappropriato verso Arbitro, Ufficiali di Gara o avversari, o per ogni altro fallo antisportivo ripetuto da più di un giocatore della stessa squadra.
  - c) Dopo un avviso alla squadra un Cartellino Verde verrà assegnato un Cartellino Giallo a qualsiasi giocatore di tale squadra che ha continuato a commettere lo stesso fallo.

#### **Art. 5.43 – ESEGUIRE UN TIRO (cap. 3 art. 75 regolamento ICF)**

1. Il giocatore che deve battere una rimessa laterale, tiro d'angolo, tiro diretto deve trovarsi nel punto corretto e essere fermo prima di eseguirlo. Il giocatore deve chiaramente tenere la palla

ferma per un momento sopra il livello delle spalle per dichiarare che è l'incaricato della battuta. Il tiro iniziale del giocatore deve viaggiare 1 metro orizzontalmente dal punto di rilascio o dal cambio di possesso ad un altro giocatore della stessa squadra. L'infrazione incorre ad una sanzione con l'assegnazione della palla alla squadra avversaria, Segnale 11 e 14

2. Il giocatore che deve battere una rimessa laterale, tiro d'angolo, tiro diretto deve poter raggiungere la giusta posizione. Nessun avversario può impedire al giocatore di prendere la posizione o contattare il giocatore o la sua attrezzatura, o deliberatamente impedire o limitare il movimento del giocatore incaricato della battuta fino a quando la palla è nuovamente in gioco. Infrazione di tale regola incorre a sanzione segnale 11 e 15 o 16.
3. La palla non è gioco fin quando non è stato battuto un tiro e la palla non abbia viaggiato oltre 1 metro orizzontalmente dal punto della battuta o abbia cambiato il possesso ad altro giocatore della stessa squadra. Gli avversari non possono tentare di giocare la palla prima che questa abbia percorso un metro o cambiato possesso. Si applicano i segnali 11 a 15 o 16. L'unica eccezione riguarda i Tiri Diretti assegnati entro 2 metri dalla porta: ai difensori (incluso il portiere) è consentito di giocare la palla dopo che ha lasciato la mano del tiratore e prima che abbia percorso un metro ma con una pagaia ferma o con una mano ferma. Tutte le pagaie e le mani dei difensori devono essere fuori dalla portata delle mani del tiratore e qualsiasi movimento del difensore verso il battitore, sia con la pagaia che con le mani, o bloccando la palla prima che abbia percorso un metro, verrà considerata un'azione deliberata e verrà punita con un tiro di rigore
4. Il giocatore deve lanciare la palla entro 5 secondi da quando ne è entrato in possesso ed è nella posizione di battere il lancio. I 5 secondi partono da quando qualsiasi giocatore della squadra è nella posizione di eseguire il tiro. Ogni caduta o palla persa non è considerata come battuta purché la battuta venga eseguita nei 5 secondi L'infrazione di tale regola incorre nella sanzione con la squadra avversaria che entra in possesso di palla. Segnale 11 e 14.
5. Dove battere un lancio libero o tiro diretto. Il tiro o il lancio libero devono essere battuti nel punto che, in base alla discrezione dell'arbitro, è più vantaggioso per la squadra. L'Arbitro deve indicare che il tiro dovrà essere battuto sia dove l'infrazione si è verificata che dove la palla si trova al momento del fallo o dove la palla è caduta se era in volo al momento del fallo.

#### **Art. 5.44 – BATTERE UN TIRO DI RIGORE ( cap. 3 art. 76 regolamento ICF)**

1. Il giocatore incaricato di battere il tiro di rigore deve posizionarsi con il suo corpo sulla linea del 6 metri.
2. Tutti gli altri giocatori devono stare oltre la linea di metà campo fino alla ripresa del gioco.
3. Il tiro dovrà essere battuto quando l'A. fischierà, si applica la regola dei 5 secondi
4. Il gioco riparte dal fischio. Non è richiesto di dichiarare la palla.
5. Il giocatore che batte il tiro di rigore non può giocare la palla fino a che un altro giocatore o l'equipaggiamento di un altro giocatore non tocca la palla o la cornice di porta.

#### **Art. 5.45 – FINE DELLA PARTITA ( cap. 3 art. 77 regolamento ICF)**

1. Il cronometrista indica la fine del tempo di gioco usando un dispositivo acustico. La palla verrà fermata all'inizio del segnale. L'Arbitro userà il segnale 2 per confermare il segnale del cronometrista.
2. Se un tiro di rigore è stato concesso prima della fine della partita. Il tiro di rigore deve essere battuto prima che la partita finisca. In questa situazione, la palla verrà fermata immediatamente dopo il tiro se arriva in acqua o sulla cornice di porta o ritorna dentro l'area di gioco.

#### **ART. 5.46 - SUPPLEMENTARI ( cap. 3 art. 78 regolamento ICF)**

1. I supplementari consistono in periodi di gioco consecutivi di cinque (5) minuti l'uno; la squadra che segna il primo goal vince la partita. Ci saranno tre (3) minuti di intervallo prima che i supplementari inizino e uno (1) di intervallo tra i vari tempi supplementari, con il cambio di campo.

#### **Art. 5.47 – SQUADRE**

1. Tutti i giocatori devono essere tesserati alla F.I.C.K. come atleti ed appartenere alla stessa società, (salvo quanto previsto dall'art. 1.13 regolamento generale).
2. La categoria minima di appartenenza per poter disputare il campionato e tutti gli altri incontri è quella Ragazzi.

3. La non partecipazione della squadra/società alla singola partita di campionato/torneo, comporta la sconfitta a tavolino della partita stessa per 0-3 ed un punto di penalizzazione in classifica e una sanzione stabilita annualmente dal C.F..
4. 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 e una sanzione stabilita annualmente dal C.F..
5. In caso di recidiva da quanto previsto ai commi 3° e 4° sarà sanzionata una multa fissata all'inizio di ogni stagione agonistica dal Consiglio Federale.
6. Durante lo svolgimento delle giornate di Campionato Italiano, le squadre che si sono regolarmente iscritte secondo quanto riportato nelle circolari relative, ma che non si presentano in campo o si presentano all'inizio di una partita in numero inferiore a 5, verranno penalizzate con le seguenti sanzioni:
  - a) Nella prima giornata in cui si determina tale situazione la squadra sarà sanzionata come previsto dal comma 3 e 4;
  - b) Dalla seconda giornata in poi, anche non consecutiva, in cui si determina tale situazione, la squadra verrà esclusa automaticamente anche dalle restanti giornate di campionato. Tutti i risultati precedentemente acquisiti dalla squadra esclusa saranno annullati. Le squadre della società esclusa non potranno partecipare ad alcuna competizione di canoa polo regionale, nazionale ed internazionale in Italia nell'anno in corso ed in quello successivo. Saranno soggette al pagamento di una multa il cui importo sarà fissato all'inizio di ogni stagione agonistica dal Consiglio Federale.

#### **Art. 5.48 – ATTREZZATURA TECNICA**

1. La seguente attrezzatura deve essere obbligatoriamente messa a disposizione dagli organizzatori delle competizioni:
  - a) il *CRONOMETRO PRINCIPALE* + altri 2 *CRONOMETRI* da posizionare agli angoli dei due fondocampo che cronometrino dei 60" dell'azione di attacco;
  - b) *TABELLONE SEGNAPUNTI* visibile ai giocatori ed agli spettatori;
  - c) un *personal computer* con programma di gestione dei referti di gara, quest'ultimo fornito dalla Federazione;
  - d) un *SEGNALATORE ACUSTICO* (es. sirena) per la fine dei tempi di gioco;
  - e) 4 *BANDIERINE* per i guardialinee (due verdi e due rosse) ove previsto.
  - f) almeno 2 *PALLONI* regolamentari.
2. La violazione di tali obblighi comporterà l'applicazione delle sanzioni stabilite annualmente dal Consiglio Federale:
3. L'eventuale notifica di infrazione al comma precedente sarà a cura del Direttore di Gara.

#### **Art. 5.49 – DISPOSIZIONI DISCIPLINARI**

1. Sanzioni a carico delle Società e loro caratteristiche. Le sanzioni irrogabili, anche cumulativamente, sono, in ordine crescente di gravità, le seguenti:
  - a) Deplorazione: consiste in un rimprovero
  - b) Multa: consiste nell'obbligo di corrispondere alla FICK, l'importo della pena pecuniaria inflitta. In caso di mancata corresponsione la multa è maggiorata di 1/3. In caso di mancata corresponsione la squadra può essere sospesa dalla competizione.
  - c) Penalizzazione di uno più punti in classifica.
  - d) Perdita della gara
  - e) Retrocessione all'ultimo posto della classifica finale
  - f) Esclusione dal Campionato in corso o manifestazione federale.
2. Sanzioni a carico di Tesserati e loro caratteristiche. Le sanzioni irrogabili, anche cumulativamente, sono, in ordine crescente di gravità, le seguenti:
  - a) Deplorazione: consiste in un rimprovero
  - b) Interdizione a svolgere le funzioni di capitano: consiste nel divieto, imposto al giocatore, di ricoprire la carica di capitano per un determinato periodo di tempo. Nel provvedimento che la irroga sono indicate l'inizio e la fine del periodo della sanzione. Il minimo di tale sanzione non può essere inferiore a 2 partite.
  - c) Multa: consiste nell'obbligo di corrispondere alla FICK, l'importo della pena pecuniaria inflitta. In caso di mancata corresponsione la multa è maggiorata di 1/3. In caso di mancata corresponsione la squadra può essere sospesa dalla competizione.

- d) Squalifica per una o più partite: consiste nel divieto imposto al giocatore di partecipare a partite dello stesso campionato o manifestazione federale in cui ha commesso l'infrazione per il numero di partite stabilite nel provvedimento. Essa viene scontata ad iniziare dalla gara immediatamente successiva alla notifica e non può essere superiore al numero di partite previste per la giornata o torneo.
- e) Circostanze aggravanti e attenuanti
3. Sono circostanze aggravanti dell'infrazione, quando non ne sono elementi costitutivi:
- a) La particolare intensità del dolo.  
 b) La gravità della colpa  
 c) La particolare qualifica rivestita dal responsabile all'interno di una società o della F.I.C.K.  
 d) La specifica funzione svolta durante una gara  
 e) La gravità delle conseguenze dell'infrazione  
 f) La recidiva
4. Sono circostanze attenuanti dell'infrazione:
- a) La particolare tenuità del dolo  
 b) La lievità della colpa  
 c) Ogni altra circostanza rilevante ai fini della graduazione della sanzione.  
 d) La ricorrenza di circostanza aggravante o attenuante comporta inasprimento o diminuzione della sanzione che sarebbe inflitta se la circostanza non ricorresse.
5. La misura dell'inasprimento o della diminuzione è determinata discrezionalmente anche nei casi in cui concorrono più aggravanti o attenuanti.
6. I provvedimenti disciplinari di seguito elencati verranno applicati dagli Organi di Giustizia Federale preposti. Le sanzioni pecuniarie eventualmente erogate a carico delle società o dei suoi tesserati, verranno detratte dalle cauzioni versate alla FICK.

<b>GIOCATORI E MODULO DI GARA</b>			
<b>INFRAZIONE</b>	<b>SANZIONE A:</b>	<b>SANZIONE</b>	<b>SANZIONE MASSIMA</b>
Mancata o errata compilazione del modulo gara	Squadra	Deplorazione	€ 30
Inserimento di giocatore squalificato o di categoria non consentita	Squadra	Partita persa e multa di 100 €	Partita persa e multa di 100 €
<b>SQUADRE</b>			
<b>INFRAZIONE</b>	<b>SANZIONE A:</b>	<b>SANZIONE</b>	<b>SANZIONE MASSIMA</b>
Squadra in ritardo < 5 minuti	Squadra	€ 30	€ 60
Squadra in ritardo > 5 minuti	Squadra	Partita persa e multa di 100 €	Partita persa e multa di 100 €
Abbandono del campo durante la partita	Squadra	Partita persa e multa di 100 €	Partita persa e multa di 400 €
Comportamento ingiurioso verso arbitro, giudice di linea, responsabili al tavolo da parte di persone non partecipanti alla gara	Squadra Organizzatrice, Squadra responsabile dei sostenitori	Multa di 100	Multa di 300 €
Lancio di oggetti in campo	Squadra Organizzatrice, Squadra responsabile dei sostenitori	€ 100	€ 500
Aggressione ad ufficiale di gara e/o persone ammesse al campo	Squadra Organizzatrice, Squadra responsabile dei sostenitori	€ 100	€ 500
Ingresso in area di gioco di persone non tesserate e non autorizzate	Squadra Organizzatrice, Squadra responsabile dei sostenitori	€ 100	€ 300

<b>ALLENATORE E ACCOMPAGNATORI</b>			
<b>INFRAZIONE</b>	<b>SANZIONE A:</b>	<b>SANZIONE</b>	<b>SANZIONE MASSIMA</b>
Non rimane nell'area stabilita	Squadra e tesserato	Deplorazione	Deplorazione
Non rimane nell'area stabilita per più volte durante la partita	Squadra e tesserato	Deplorazione	Multa di 100 €.
Comportamento antisportivo verso arbitro, giudice di linea, responsabili al tavolo	Squadra e tesserato	Multa di 100 €	Partita persa e multa di 250 €

<b>IDENTIFICAZIONE</b>			
<b>INFRAZIONE</b>	<b>SANZIONE A:</b>	<b>SANZIONE</b>	<b>SANZIONE MASSIMA</b>
Caschetto irregolare numeri, colori	Società, per ogni singola infrazione	Multa di 30 €	Multa di 70 €
Maglia irregolare (colore, manica); Capitano senza fascia di riconoscimento	Società, per ogni singola infrazione	Multa di 30 €	Multa di 70 €
Salvagente irregolare (numeri, colori)	Società, per ogni singola infrazione	Multa di 30 €	Multa di 70 €

Le sanzioni di seguito elencate possono essere irrogate ai giocatori per infrazioni rilevate dall'Arbitro durante il proprio operato, punite con un cartellino rosso, previo specifico deferimento.

<b>FALLI DI GIOCO</b>			
<b>INFRAZIONE</b>	<b>SANZIONE A:</b>	<b>SANZIONE</b>	<b>SANZIONE MASSIMA</b>
Fallo pagaia / Kayak / spinta / ostruzione	Atleta	1 gara di squalifica	squalifica per più partite e multa di 200 €
Proteste verso l'arbitro Linguaggio offensivo	Atleta	1 gara di squalifica	squalifica e multa di 200 €
Falli ripetuti	Atleta	1 gara di squalifica	squalifica per più partite e multa di 100 €
un giocatore di riserva che metta la propria pagaia nell'area di gioco per impedire una rete.	Atleta	1 gara di squalifica	squalifica per più partite e multa di 100 €
Proteste verso l'arbitro	Atleta	1 gara di squalifica	squalifica per più partite e multa di 200 €

#### **Art. 5.50 – OBBLIGHI DELLE SOCIETA'**

1. Trenta giorni prima della disputa del Torneo o della giornata di Campionato, il Comitato Organizzatore (o Società Organizzatrice) deve trasmettere alla segreteria federale della FICK (o a quella regionale nel caso di manifestazione regionale) tutte le notizie utili alla compilazione del Bando, ivi compreso gli orari delle partite.
2. Ventiquattro ore prima dell'inizio della manifestazione le società iscritte devono inviare al Comitato Organizzatore (o Società Organizzatrice) il modulo federale contenente l'elenco dei giocatori con cognome e nome, numero tessera e numero di corpetto univoco per ciascun atleta. Il modulo deve riportare anche i nominativi degli eventuali AACP, e il nominativo del Rappresentante di Società di cui al comma 4 del presente articolo.
3. Se nell'elenco di cui al comma 2 del presente articolo, sono indicati più di otto (8) atleti, almeno mezz'ora prima dell'inizio delle singole partite, da parte delle Società interessate, deve essere presentato al tavolo della Giuria l'elenco degli otto giocatori che scenderanno in acqua.
4. Nei Tornei o Giornate di Campionato è obbligatoria la rappresentanza di ogni Società iscritta. La rappresentanza, durante la gara spetta, al Presidente della Società o ad un tesserato qualsiasi della Società stessa. In questo caso è necessario essere in possesso di delega, come previsto dall'art. 1.20 delle Norme Generali. Chiunque sia il Rappresentante di Società mantiene tale qualifica per tutta la durata del Torneo o Giornata di Campionato.

5. I rappresentanti delle Società sono obbligati a partecipare alle riunioni indette dal Direttore di Gara o dal Comitato Organizzatore, che possono essere convocate in qualsiasi momento del Torneo o giornata di Campionato.

#### **Art. 5.51 – INDIZIONE CAMPIONATI E COPPA ITALIA**

1. Ogni anno il Consiglio Federale provvederà ad indire i Campionati Nazionali di Canoa Polo e della Coppa Italia.
2. Con apposita circolare, per i primi provvederà a stabilire le modalità di promozione e di retrocessione, formula dei play off ove previsti, per i secondi le modalità di svolgimento.
3. Il Consiglio Federale può provvedere a completare gli organici dei rispettivi Campionati qualora, per un qualsiasi motivo, le squadre effettivamente partecipanti siano in numero inferiore a quello fissato nelle circolari di indizione e modalità di svolgimento dei rispettivi campionati, tramite i ripescaggi.
4. I ripescaggi si identificano in quattro tipi e si applicano con il seguente ordine di priorità:
  - reintegrazione per la serie A  
della quartultima squadra retrocessa (ovvero della 11a classificata al termine dell'ultimo Campionato) e, a seguire, della terzultima (12a classificata al termine dell'ultimo Campionato), penultima (13a classificata al termine dell'ultimo Campionato) e dell'ultima (14a classificata al termine dell'ultimo Campionato).
  - reintegrazione per la serie A1  
della penultima squadra retrocessa (ovvero della 10a classificata al termine dell'ultimo Campionato) e, a seguire, dell'ultima (11a classificata al termine dell'ultimo campionato).
  - integrazione per la serie A  
squadra meglio classificata dopo le squadre promosse, ovvero stilando una unica classifica con il punteggio finale di tutte le squadre della serie A1 e, in caso di ulteriore parità, la differenza reti complessiva e i goal fatti.
  - integrazione per la serie A1  
squadra meglio classificata ai play off dopo le squadre promosse
5. Il completamento degli organici può essere effettuato con le modalità ed entro i termini che vengono fissati nelle circolari di indizione e modalità di svolgimento dei rispettivi campionati.
6. Non possono essere ripescate, salvo contraria espressa disposizione del Consiglio Federale:
  - le squadre retrocesse e già reintegrate la stagione precedente;
  - le squadre retrocesse per non aver ultimato il Campionato;
  - le squadre retrocesse in conseguenza della relativa sanzione disciplinare.
7. E' consentito, per i soli campionati di serie A1 e B, che Società, che hanno terminato regolarmente il Campionato dell'anno precedente, appartenenti al medesimo Comitato Regionale possano permutare il loro diritto sportivo a partecipare ad uno dei campionati alle seguenti condizioni:
  - a) i relativi campionati interessati alla permuta del titolo siano stati indetti dalla Federazione
  - b) le Società interessate abbiano i requisiti a partecipare ai campionati suddetti, ne facciano richiesta alla FICK nei termini stabiliti dal Consiglio Federale e si impegnino entrambe a partecipare ai rispettivi Campionati;
  - c) il provvedimento di trasferimento del diritto al Campionato sia adottato dai due competenti organi sociali e trasmessi alla Segreteria federale congiuntamente alla sopraccitata richiesta;
  - d) il trasferimento avvenga alla pari senza conguaglio in denaro.
8. Per quanto non contemplato, il Consiglio Federale deciderà in merito

#### **ART. 5.52 – SOSPENSIONE E RIPRESA DI UNA PARTITA PER CAUSE DI FORZA MAGGIORE**

1. In caso di sospensione o interruzione di una partita per causa di forza maggiore, indipendente dalle volontà dell'organizzazione, si procede come di seguito:
  - a) se l'interruzione è avvenuta prima che iniziasse il secondo tempo, la partita deve essere ripetuta, come se non fosse mai stata disputata, azzerando il punteggio e le eventuali sanzioni maturate fino a quel momento;
  - b) se l'interruzione avviene nel corso del secondo tempo, nella prima metà cronometrica dello stesso, la partita riprende allo stesso tempo cronometrico della interruzione, con il punteggio e le eventuali sanzioni maturate al momento della sospensione;
  - c) se l'interruzione avviene nel corso del secondo tempo, dopo che si è disputata almeno la metà cronometrica dello stesso, la partita si considera terminata e non viene ripresa. Il punteggio e le eventuali sanzioni sono quelle maturate al momento della interruzione.