

## CONFRONTO CODICI DI GARA TRA 2008 E 2009

Codice di Gara 2008	Codice di Gara 2009
SEZIONE 5 – REGOLAMENTO DI CANOA POLO	SEZIONE 5 – REGOLAMENTO DI CANOA POLO
ART. 5.1 - IL GIOCO (cap. 1 art. 1 regolamento ICF) .....	ART. 5. 1 - IL GIOCO (cap. 1 art. 1 regolamento ICF)
ART. 5.2 - AREA DI GIOCO (cap. 3 art. 1 regolamento ICF).....	<b>ART. 5. 2 - AREA DI GIOCO (cap. 3 art. 1 regolamento ICF)</b>
ART. 5.3 - SEGNALI E BORDI DELL'AREA DI GIOCO (cap. 3 art. 2 regolamento ICF) .....	ART. 5. 3 - SEGNALI E BORDI DELL'AREA DI GIOCO (cap. 3 art. 2 regolamento ICF)
ART. 5.4 - LE PORTE (cap. 3 art. 3 regolamento ICF) .....	ART. 5. 4 - LE PORTE (cap. 3 art. 3 regolamento ICF)
ART. 5.5 - LA PALLA (cap. 3 art. 4 regolamento ICF) .....	<b>ART. 5. 5 - LA PALLA (cap. 3 art. 4 regolamento ICF)</b>
ART. 5.6 - UFFICIALI DI GARA ( cap. 3 art. 5 regolamento ICF).....	<b>ART. 5. 6 - UFFICIALI DI GARA (cap. 3 art. 5 regolamento ICF)</b>
ART. 5.7 - ARBITRI (cap. 3 art. 6 regolamento ICF) .....	ART. 5. 7 - ARBITRI (cap. 3 art. 6 regolamento ICF)
ART. 5.8 - GUARDALINEE (cap. 3 art. 7 regolamento ICF).....	ART. 5. 8 - GUARDALINEE (cap. 3 art. 7 regolamento ICF)
ART. 5.9 - ISPETTORE (cap. 3 art. 8 regolamento ICF) .....	ART. 5. 9 - ISPETTORE (cap. 3 art. 8 regolamento ICF)
ART. 5.10 - CRONOMETRISTI (cap. 3 art. 9 regolamento ICF).....	ART. 5. 10 - CRONOMETRISTI (cap. 3 art. 9 regolamento ICF)
ART. 5.11 - SEGNAPUNTI (cap. 3 art. 10 regolamento ICF).....	ART. 5. 11 - SEGNAPUNTI (cap. 3 art. 10 regolamento ICF)
ART. 5.12 - NUMERO DEI GIOCATORI (cap. 3 art. 11 regolamento ICF) .....	ART. 5. 12 - NUMERO DEI GIOCATORI (cap. 3 art. 11 regolamento ICF)
ART. 5.13 - ANTIDOPING (cap.3 art. 12 regolamento ICF).....	ART. 5. 13 - ANTIDOPING (cap. 3 art. 12 regolamento ICF)
ART. 5.14 - RICONOSCIMENTO (cap. 3 art. 13 regolamento ICF).....	<b>ART. 5. 14 - RICONOSCIMENTO (cap. 3 art. 13 regolamento ICF)</b>
ART. 5.15 - KAYAK (cap.3 art. 14 regolamento ICF) .....	ART. 5. 15 - KAYAK (cap. 3 art. 14 regolamento ICF)
ART. 5.16 - PAGAIE (cap. 3 art. 15 regolamento ICF) .....	ART. 5. 16 - PAGAIE (cap. 3 art. 15 regolamento ICF)
ART. 5.17 - EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE (cap. 3 art. 16 regolamento ICF).....	<b>ART. 5. 17 - EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE (cap. 3 art. 16 regolamento ICF)</b>
ART. 5.18 - CAMBIO DI EQUIPAGGIAMENTO (cap. 3 art. 18 regolamento ICF).....	ART. 5. 18 - CAMBIO DI EQUIPAGGIAMENTO (cap. 3 art. 18 regolamento ICF)
ART. 5.19 - ISPEZIONE ( cap. 3 art. 19 regolamento ICF).....	ART. 5. 19 - ISPEZIONE (cap. 3 art. 19 regolamento ICF)
ART. 5.20 - TEMPI DI GIOCO ( cap. 3 art. 20 regolamento ICF).....	ART. 5. 20 - TEMPI DI GIOCO (cap. 3 art. 20 regolamento ICF)
ART. 5.21 - TIME OUT (cap. 3 art. 21 regolamento ICF) .....	ART. 5. 21 - TIME OUT (cap. 3 art. 21 regolamento ICF)
ART. 5.22 - SCELTA DEL CAMPO (cap. 3 art. 22 regolamento ICF).....	ART. 5. 22 - SCELTA DEL CAMPO (cap. 3 art. 22 regolamento ICF)
ART. 5.23 - INIZIO DEL GIOCO ( cap. 3 art. 23 regolamento ICF).....	ART. 5. 23 - INIZIO DEL GIOCO (cap. 3 art. 23 regolamento ICF)
ART. 5.24 - PALLA FUORI DAL CAMPO (cap. 3 art. 24 regolamento ICF) .....	ART. 5. 24 - PALLA FUORI DAL CAMPO (cap. 3 art. 24 regolamento ICF)
ART. 5.25 - ASSEGNAZIONE DI UN GOAL ( cap. 3	ART. 5. 25 - ASSEGNAZIONE DI UN GOAL (cap. 3

art. 25 regolamento ICF) .....	art. 25 regolamento ICF)
ART. 5.26 - RIPRESA DE GIOCO DOPO UN GOAL ( cap. 3 art. 26 regolamento ICF) .....	ART. 5. 26 - RIPRESA DE GIOCO DOPO UN GOAL (cap. 3 art. 26 regolamento ICF)
ART. 5.27 - GIOCATORE CAPOVOLTO (cap. 3 art. 27 regolamento ICF) .....	ART. 5. 27 - GIOCATORE CAPOVOLTO (cap. 3 art. 27 regolamento ICF)
ART. 5.28 - INGRESSO NELL'AREA DI GIOCO, RIENTRO E SOSTITUZIONE (cap. 3 art. 28 regolamento ICF).....	ART. 5. 28 - INGRESSO NELL'AREA DI GIOCO, RIENTRO E SOSTITUZIONE (cap. 3 art. 28 reg. ICF)
ART. 5.29 - SOSTITUZIONE IRREGOLARE E INGRESSO NELL'AREA DI GIOCO (cap.3 art.29 regolamento ICF).....	ART. 5. 29 - SOSTITUZIONE IRREGOLARE E INGRESSO NELL'AREA DI GIOCO (cap. 3 art. 29 reg. ICF)
ART. 5.30 - USO ILLEGALE DELLA PAGAIA (cap. 3 art. 30 regolamento ICF) .....	ART. 5. 30 - USO ILLEGALE DELLA PAGAIA (cap. 3 art. 30 regolamento ICF)
ART. 5.31 - POSSESSO IRREGOLARE ( cap. 3 art. 31 regolamento ICF) .....	ART. 5. 31 - POSSESSO IRREGOLARE (cap. 3 art. 31 regolamento ICF)
ART. 5.32 - SPINTA IRREGOLARE ( cap. 3 art. 32 regolamento ICF).....	ART. 5. 32 - SPINTA IRREGOLARE (cap. 3 art. 32 regolamento ICF)
ART. 5.33 - CONTATTO DI KAYAK IRREGOLARE (cap. 3 art. 33 regolamento ICF).....	ART. 5. 33 - CONTATTO DI KAYAK IRREGOLARE (cap. 3 art. 33 regolamento ICF)
ART. 5.34 - CONTRASTO IRREGOLARE (cap. 3 art. 34 regolamento ICF) .....	ART. 5. 34 - CONTRASTO IRREGOLARE (cap. 3 art. 34 regolamento ICF)
ART. 5.35 - OSTRUZIONE ( cap. 3 art. 35 regolamento ICF).....	ART. 5. 35 - OSTRUZIONE (cap. 3 art. 35 regolamento ICF)
ART. 5.36 - TRATTENUTA IRREGOLARE (cap. 3 art. 36 regolamento ICF) .....	ART. 5. 36 - TRATTENUTA IRREGOLARE (cap. 3 art. 36 regolamento ICF)
ART. 5.37 - COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO (cap. 3 art. 37 regolamento ICF).....	ART. 5. 37 - COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO (cap. 3 art. 37 regolamento ICF)
ART. 5.38 - DIFESA DI PORTA (cap. 3 art. 38 regolamento ICF).....	ART. 5. 38 - DIFESA DI PORTA (cap. 3 art. 38 regolamento ICF)
ART. 5.39 - PALLA A DUE (cap. 3 art. 39 regolamento ICF).....	ART. 5. 39 - PALLA A DUE (cap. 3 art. 39 regolamento ICF)
ART. 5.40 - VANTAGGIO (cap. 3 art. 40 regolamento ICF).....	ART. 5. 40 - VANTAGGIO (cap. 3 art. 40 regolamento ICF)
ART. 5.41 - SANZIONI (cap. 3 art. 41 regolamento ICF).....	ART. 5. 41 - SANZIONI (cap. 3 art. 41 regolamento ICF)
ART. 5.42 - ESEGUIRE UN TIRO (cap. 3 art. 42 regolamento ICF).....	ART. 5. 42 - ESEGUIRE UN TIRO (cap. 3 art. 42 regolamento ICF)
ART. 5.43 - BATTERE UN TIRO DI RIGORE ( cap. 3 art. 43 regolamento ICF).....	ART. 5. 43 - BATTERE UN TIRO DI RIGORE (cap. 3 art. 43 regolamento ICF)
ART. 5.44 - FINE DELLA PARTITA ( cap. 3 art. 44 regolamento ICF).....	ART. 5. 44 - FINE DELLA PARTITA (cap. 3 art. 44 regolamento ICF)
ART. 5.45 - GOLDEN GOAL FUORI TEMPO ( cap. 3 art. 45 regolamento ICF) .....	ART. 5. 45 - GOLDEN GOAL FUORI TEMPO (cap. 3 art. 45 regolamento ICF)
ART. 5.46 - TIRI TIEBREAKER.....	ART. 5. 46 - TIRI TIEBREAKER
ART. 5.47 - BATTERE UN TIRO TIE BREAKER	ART. 5. 47 - BATTERE UN TIRO TIE BREAKER
ART. 5.48 - SQUADRE .....	<b>ART. 5. 48 - SQUADRE</b>
ART. 5.49 - ATTREZZATURA TECNICA.....	ART. 5. 49 - ATTREZZATURA TECNICA
ART. 5.50 – COMMISSIONE GIUDICANTE .....	<b>ART. 5. 50 - COMMISSIONE GIUDICANTE</b>
ART. 5.51 - DISPOSIZIONI DISCIPLINARI .....	ART. 5. 51 - DISPOSIZIONI DISCIPLINARI
ART. 5.52 - COMMISSIONE GIUDICANTE D'APPELLO.....	<b>ART. 5. 52 - COMMISSIONE GIUDICANTE D'APPELLO</b>
ART. 5.53 – ACCREDITO DELLE SOCIETA' .....	<b>ART. 5. 53 - ACCREDITO DELLE SOCIETA'</b>
ART. 5.54 - INDIZIONE CAMPIONATI .....	<b>ART. 5. 54 - INDIZIONE CAMPIONATI</b>

<p><b>ART. 5.2 - AREA DI GIOCO (cap. 3 art. 1 regolamento ICF)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'area di gioco deve essere rettangolare, ed avere una lunghezza di 35 m. e una larghezza di 23 m. L'area immediatamente circostante l'area di gioco deve essere una parte d'acqua libera da ostacoli con, dove è possibile, un minimo di larghezza di un metro attorno tutto il bordo.</li> <li>2. L'altezza deve essere libera da ostacoli di almeno 3 m.; il soffitto deve essere ad almeno di 5 m. di altezza, sopra l'area di gioco.</li> <li>3. Devono esserci in ogni lato del campo dei pontili liberi, per consentire agli arbitri di seguire il gioco durante la partita.</li> <li>4. Devono esserci in ogni lato del campo dei pontili liberi, per consentire agli arbitri di seguire il gioco durante la partita.</li> <li>5. Tali misure dovranno essere rispettate per i campionati di Serie "A" ed i tornei internazionali.</li> <li>6. Per i campionati di serie A1/B ed altri tornei, 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, inoltre non esiste l'obbligo dei pontili in entrambi i lati del campo.</li> <li>7. La lunghezza minima è di 25 mt. e la massima di 35 mt. L'acqua in tutta l'area di gioco deve essere immobile ed avere una profondità uniforme. La zona immediatamente circostante l'area di gioco deve essere senza ostacoli, con una larghezza minima di 50 cm. esternamente alle linee laterali. Ci deve essere un'altezza libera da ostacoli di almeno 3 metri; il tetto eventuale deve essere ad un'altezza minima di 5 metri dallo specchio d'acqua.</li> </ol>	<p><b>ART. 5. 2 - AREA DI GIOCO (cap. 3 art. 1 regolamento ICF)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'area di gioco, costituita da uno specchio d'acqua ferma e libera da ostacoli, deve essere rettangolare ed avere:       <ol style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>b) Per la disputa di partite di campionato di altre serie e under, 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.</li> </ol> </li> <li>2. 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.</li> </ol>
<p><b>ART 5.5 - LA PALLA (cap. 3 art. 4 regolamento ICF)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>2. Il peso della palla non deve essere meno di 400gr e non più di 450 gr.</li> <li>3. Per le categorie maschili, senior e under 21, la circonferenza della palla non è meno di 68 cm e non più di 71 cm. La pressione deve essere 90-97 KPa.</li> <li>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</li> </ol>	<p><b>ART. 5. 5 - LA PALLA (cap. 3 art. 4 regolamento ICF)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>2. Il peso della palla non deve essere meno di 400gr e non più di 450 gr.</li> <li>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.</li> <li>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</li> </ol>

<p>essere 83-90 Kpa.</p>	<p>essere 83-90 Kpa.</p> <p>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.</p>
<p><b>ART. 5.6 - UFFICIALI DI GARA (cap. 3 art. 5 regolamento ICF)</b></p> <p>1. Gli ufficiali di gara sono: almeno 2 arbitri, 2 guardalinee, un segnapunti, 1 cronometrista ed un arbitro con il compito d'ispettore dell'equipaggiamento. In base all'importanza della gara, il giudice arbitro principale decide quali compiti aggiungere assegnare agli altri arbitri.</p>	<p><b>ART. 5. 6 - UFFICIALI DI GARA (cap. 3 art. 5 regolamento ICF)</b></p> <p>1. Gli ufficiali di gara sono:</p> <p>a) Per la serie A maschile e femminile due ufficiali di gara, un segnapunti, un cronometrista, ed eventuali due guardalinee.</p> <p>b) Per le altre serie ed i campionati under, almeno un ufficiale di gara, un segnapunti, cronometrista, ed eventuali due guardalinee.</p> <p>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.</p> <p>3. Per le giornate di campionato di qualsiasi serie potranno essere utilizzati dal Giudice Arbitro Principale gli ausiliari arbitri di canoa polo (C.A.R.), che obbligatoriamente le società dovranno mettere a disposizione tra i propri tesserati che hanno conseguito tale qualifica, per tutta la durata della manifestazione, nel numero di almeno <b>due (2)</b> per ogni squadra partecipante. <b>I nominativi degli ausiliari arbitri di canoa polo non possono essere variati nel corso dell'anno.</b> L'inadempienza a tale obbligo comporta la sanzione pecuniaria di € 100,00 e/o la penalizzazione di punti uno in classifica.</p>
<p><b>ART. 5.14 - RICONOSCIMENTO (cap. 3 art. 13 regolamento ICF)</b></p> <p>1. Tutti i giocatori devono avere le canoe con la copertura dello stesso colore.</p> <p>2. Se la chiglia di un kayak viene colorata allora tutti i kayak di tutti i giocatori di quella squadra devono avere lo stesso colore di chiglia. Nel caso di chiglie trasparenti con fibra di carbonio o altri materiali di costruzione a vista non è obbligatorio dipingere la parte.</p> <p>3. Se l'Arbitro/Ispettore determina che ci sono inadeguate distinzioni tra le squadre, la squadra per prima nominata nel foglio di gara deve cambiare i colori identificativi</p> <p>4. I giocatori delle squadre devono essere numerati dall'1 al 99. Questo numero deve essere indicato sul corpetto e sul caschetto</p> <p>5. I numeri devono essere chiaramente leggibili</p>	<p><b>ART. 5. 14 - RICONOSCIMENTO (cap. 3 art. 13 regolamento ICF)</b></p> <p>1. Tutti i giocatori devono avere le canoe con la copertura dello stesso colore.</p> <p>2. Se la chiglia di un kayak viene colorata allora tutti i kayak di tutti i giocatori di quella squadra devono avere lo stesso colore di chiglia. Nel caso di chiglie trasparenti con fibra di carbonio o altri materiali di costruzione a vista non è obbligatorio dipingere la parte.</p> <p>3. Se l'Arbitro/Ispettore determina che ci sono inadeguate distinzioni tra le squadre, la squadra per prima nominata nel foglio di gara deve cambiare i colori identificativi</p> <p>4. I giocatori delle squadre devono essere numerati dall'1 al 99. Questo numero deve essere indicato sul corpetto e sul caschetto. <b>La numerazione sui caschetti e sui corpetti</b></p>

<p>dall'Arbitro da ogni parte del bordo campo e devono essere chiaramente identificati. 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.</p>	<p><b>deve corrispondere. In caso di difformità il Giudice Principale non consentirà l'ingresso in acqua dell'atleta e la squadra sarà multata.</b></p> <p>5. I numeri devono essere chiaramente leggibili dall'Arbitro da ogni parte del bordo campo e devono essere chiaramente identificati. 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.</p> <p><b>6. Se le canoe sono difformi nei colori delle coperture, il Giudice Principale ha la facoltà di accettare la difformità per giustificati motivi o assegnare il tempo massimo di 5 minuti affinché sia eliminata tale difformità. Decorso tale tempo, se la squadra non si presenterà con almeno cinque giocatori con le canoe aventi lo stesso colore sulle coperture, avrà partita persa a tavolino per 3-0 e un punto di penalizzazione in classifica e una multa.</b></p>
<p><b>ART. 5.17 - EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE (cap. 3 art. 16 regolamento ICF)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Ogni giocatore deve indossare un caschetto con la griglia approvato dall'Ispettore.</li> <li>I corpetti devono essere approvati dall'Ispettore.</li> <li>I giocatori devono indossare una maglia dello stesso colore con le maniche atte a coprire la parte superiore del braccio fino al gomito. I giocatori non devono avere addosso grasso, olio o sostanze simili nelle loro braccia e collo.</li> <li>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.</li> <li>I giocatori non possono applicare sostanze grasse nel loro equipaggiamento.</li> </ol>	<p><b>ART. 5. 17 - EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE (cap. 3 art. 16 regolamento ICF)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Ogni giocatore deve indossare un caschetto con la griglia approvato dall'Ispettore.</li> <li>I corpetti devono essere approvati dall'Ispettore.</li> <li>I giocatori devono indossare <b>maglie identiche nella forma e nel colore</b> con le maniche atte a coprire la parte superiore del braccio fino al gomito. I giocatori non devono avere addosso grasso, olio o sostanze simili nelle loro braccia e collo. <b>In caso di difformità il Giudice Arbitro Principale assegna il tempo massimo di 5 minuti per eliminare le difformità. Decorso tale termine i giocatori non in regola non potranno prendere parte al gioco e saranno sanzionati con una multa.</b></li> <li>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.</li> <li>I giocatori non possono applicare sostanze grasse nel loro equipaggiamento.</li> </ol>
<p><b>ART. 5.48 - SQUADRE</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Tutti i giocatori devono essere tesserati alla</li> </ol>	<p><b>ART. 5. 48 – SQUADRE</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Tutti i giocatori devono essere tesserati alla F.</li> </ol>

<p>F.I.C.K. come atleti ed appartenere alla stessa società, (salvo quanto previsto dall'art.1.13 regolamento generale).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. La categoria minima di appartenenza per poter disputare il campionato e tutti gli altri incontri è quella Ragazzi.</li> <li>3. La non iscrizione 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.</li> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>6. Durante lo svolgimento delle giornate di Campionato Italiano, le squadre che hanno regolarmente inviato l'iscrizione, 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: <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Nella prima giornata in cui si determina tale situazione la squadra sarà sanzionata come previsto dal comma 3 e 4;</li> <li>b) Nella seconda giornata, 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 e la squadra sarà retrocessa nell'anno agonistico successivo al Campionato di serie inferiore. La squadra sarà, inoltre, sanzionata con una multa il cui importo sarà fissato all'inizio di ogni stagione agonistica dal Consiglio Federale.</li> </ol> </li> </ol>	<p>I. C. K. come atleti ed appartenere alla stessa società, (salvo quanto previsto dall'art. 1. 13 regolamento generale).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. La categoria minima di appartenenza per poter disputare il campionato e tutti gli altri incontri è quella Ragazzi.</li> <li>3. La non <b>partecipazione</b> 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.</li> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>6. Durante lo svolgimento delle giornate di Campionato Italiano, le squadre che <b>si sono regolarmente iscritte secondo quando riportato nelle circolari relative</b>, 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: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Nella prima giornata in cui si determina tale situazione la squadra sarà sanzionata come previsto dal comma 3 e 4;</li> <li>b. <b>Dalla seconda giornata in poi</b>, 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. <b>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.</b></li> </ol> </li> </ol>
<p><b>ART 5.50 – COMMISSIONE GIUDICANTE</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La Commissione Giudicante è composta da: <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Direttore di gara, due rappresentanti atleti, due rappresentanti delle società.</li> </ol> </li> <li>2. Le società insieme al modulo iscrizione deve indicare il nome di un atleta maggiorenne in rappresentanza della società ed un dirigente( o</li> </ol>	<p><b>ART. 5. 50 – COMMISSIONE GIUDICANTE</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Come previsto dall'art. 1.18 del codice di gara – Norme generali – al Direttore di gara compete la possibilità di comminare, in prima istanza, sanzioni amministrative o adottare altri provvedimenti disciplinari relativi alla disputa della giornata di campionato o di torneo</b></li> </ol>

<p>tesserato della società con delega sottoscritta dal presidente su carta intestata).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Prima dell'inizio della manifestazione verranno estratti a sorte tra i nominativi indicati dalle società due rappresentanti degli atleti e due rappresentanti delle società.</li> <li>4. L'arbitro deferisce, alla Commissione Giudicante, ogni giocatore allontanato da una partita con un cartellino rosso.</li> <li>5. Inoltre qualsiasi membro della Giuria accerti o venga a conoscenza di un illecito può richiedere il deferimento alla Commissione Giudicante di un tesserato che prima, durante o dopo un incontro, nell'area di gioco, ha un comportamento offensivo e/o aggressivo e/o antisportivo verso altri giocatori, arbitri, e qualsivoglia altra persona.</li> <li>6. Il tesserato, previa audizione nell'ambito di una verifica da parte della Commissione Giudicante, può subire un provvedimento disciplinare da scontare nella giornata di Campionato e/o Campionato Regionale e/o torneo FICK in corso di svolgimento, secondo la gravità delle infrazioni commesse.</li> <li>7. Ciò non esclude il deferimento alla Giustizia Federale per ulteriori provvedimenti disciplinari.</li> <li>8. La commissione giudicante delibera a maggioranza dei componenti.</li> <li>9. Il voto del Direttore di Gara, in caso di parità, è da considerarsi doppio.</li> <li>10. La Commissione Giudicante si riunisce, al termine della partita oggetto del caso, e delibera nel più breve tempo possibile, a prescindere dagli impegni dei suoi componenti.</li> <li>11. Nel caso in cui la Commissione Giudicante si riunisca per deliberare su argomenti che creano un conflitto d'interesse con un rappresentante di Società o atleta membro della Commissione stessa, questo non sarà convocato alla riunione in questione e non potrà esprimere il proprio voto</li> </ol>	<p>previste dall'art. 5.51 del presente regolamento tecnico di canoa polo.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Eventuali sanzioni saranno comunicate su appositi moduli al rappresentante di Società dal Direttore di Gara e nel caso di sanzioni amministrative, la somma dovuta sarà detratta dalla cauzione versata alla FICK e destinata a far parte del premo classifica per le società.</li> <li>3. Infine, il Direttore di gara e due arbitri scelti dal Giudice Arbitro Principale costituiscono la commissione giudicante che riunisce nel caso in cui si venga conoscenza o si accerti un illecito di un tesserato che prima, durante o dopo un incontro ha un comportamento aggressivo/offensivo/antisportivo/verso gli arbitri, gli altri giocatori o qualsivoglia persona all'interno del campo gara.</li> <li>4. Il tesserato, previa audizione nell'ambito di verifica da parte della Commissione Giudicante può subire un provvedimento disciplinare da scontare nella giornata di campionato o torneo FICK in corso di svolgimento, secondo la gravità delle infrazioni commesse. Ciò non esclude la possibilità di deferirlo alla giustizia federale per ulteriori provvedimenti disciplinari.</li> <li>5. La Commissione delibera a maggioranza dei componenti, in caso di parità il voto del Direttore di Gara è da considerarsi doppio.</li> </ol>
<p><b>ART. 5.52 - COMMISSIONE GIUDICANTE D'APPELLO.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le decisioni della Commissione giudicante possono essere appellate con apposito reclamo che dovrà essere presentato entro i 30' min. successivi alla comunicazione del provvedimento all'interessato.</li> <li>2. Le società che intendono fare reclamo devono versare una cauzione al comitato organizzatore di € 50.00. Tale reclamo sarà proposto ad una commissione d'appello formata dal Direttore di gara, il giudice Arbitro principale ed un rappresentante di società estratto a sorte tra i</li> </ol>	<p><b>ART. 5. 52 - COMMISSIONE GIUDICANTE D'APPELLO</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le decisioni del Direttore di Gara o della Commissione giudicante possono essere appellate con apposito ricorso scritto entro 30 minuti successivi alla comunicazione del provvedimento consegnato al rappresentante della Società, a cui appartiene l'interessato. Le società che intendono proporre reclamo dovranno versare una cauzione al Direttore di Gara pari ad €. 50,00. Tale ricorso sarà proposto ad una Commissione Giudicante</li> </ol>

<p>nominativi indicati dalle società all'inizio della manifestazione. La decisione della Commissione giudicante d'appello deve essere resa nel più breve tempo possibile.</p> <p>3. Nel caso in cui la Commissione Giudicante si riunisca per decidere su argomenti che creano un conflitto d'interesse con il rappresentante di Società, questo non sarà convocato alla riunione in questione e non potrà esprimere il proprio voto.</p>	<p>D'Appello formata dal Giudice Arbitro Principale, un rappresentante di società estratto a sorte tra i nominativi indicati dalle società all'inizio della manifestazione e da un rappresentante del Comitato Organizzatore. La decisione della Commissione Giudicante d'Appello deve essere resa nel più breve tempo possibile e comunque prima dell'inizio della partita che interessa l'atleta giudicato.</p> <p>2. La commissione delibera a maggioranza dei componenti ed in caso di parità il voto del GAP è da considerarsi doppio.</p> <p>3. Nel caso in cui la Commissione Giudicante si riunisca per decidere su argomenti che creano un conflitto d'interesse con il rappresentante di Società, questo non sarà convocato alla riunione in questione e non potrà esprimere il proprio voto.</p> <p>4. In caso di accoglimento del reclamo all'appellante verrà restituita la cauzione di € 50,00, in caso contrario tale importo verrà incamerato dal comitato organizzatore.</p>
<p><b>ART. 5.53 – ACCREDITO DELLE SOCIETA'</b></p> <p>1. Il giorno prima dell'inizio della manifestazione/giornata di campionato, le società regolarmente iscritte alla gara devono mandare un fax o e-mail con avviso di recapito al comitato organizzatore. Devono, inviare:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>moduli gara con il nominativo, n. tesseramento dei giocatori ed il numero di corpetto, timbrato e firmato dal presidente, con l'indicazione della data e il tipo di manifestazione.</li> <li>indicare il rappresentante atleti ed il rappresentante della società su carta intestata della società con timbro e firma.</li> </ol> <p>2. Il Direttore di gara/comitato organizzatore può convocare in qualsiasi momento della gara una riunione con i rappresentanti delle società. Nel Bando di gara inviato dalla FICK il comitato organizzatore deve indicare tutte le informazioni inerenti il Torneo o Giornata di Campionato.</p> <p>3. Prima dell'inizio della gara devono essere presentati i tesserini ed eventuale delega.</p> <p>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 della Società stessa o ad un altro rappresentante di Società presente in Consiglio di Gara. In questi ultimi due casi è necessario essere in possesso di delega, come previsto dall'art.1.16 delle Norme Generali. Chiunque sia</p>	<p><b>ART. 5. 53 – ACCREDITO DELLE SOCIETA'</b></p> <p>1. Il giorno prima dell'inizio della manifestazione/giornata di Campionato, le Società regolarmente iscritte alla gara devono inviare al Comitato Organizzatore, con fax o e-mail su carta intestata della società a timbro e firma del Presidente, il nominativo del rappresentante della società.</p> <p>2. Il Direttore di gara/comitato organizzatore può convocare in qualsiasi momento della gara una riunione con i rappresentanti delle società. Nel Bando di gara inviato dalla FICK il Comitato Organizzatore deve indicare tutte le informazioni inerenti il Torneo o Giornata di Campionato <b>ivi compreso il programma gare comprensivo degli orari delle partite.</b></p> <p>3. <b>Almeno mezzora prima dell'inizio delle singole partite, deve essere presentato al tavolo della Giuria il modulo federale contenente l'elenco dei giocatori con cognome e nome, numero tessera e numero di corpetto. La presentazione del modulo in ogni partita è obbligatoria nel caso in cui siano riportate variazioni di nominativi atleti o numeri di corpetto degli stessi rispetto al modulo presentato alla partita precedente della giornata o torneo.</b></p> <p>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 della Società stessa o ad un altro</p>



<p>il Rappresentante di Società mantiene tale qualifica per tutta la durata del Torneo o Giornata di Campionato.</p> <p>5. In caso di mancato invio del fax o e-mail con avviso di recapito, la Società deve essere esclusa dal Torneo. Tutti i risultati precedentemente acquisiti dalla squadra esclusa saranno annullati e la squadra sarà retrocessa nell'anno agonistico successivo al Campionato di serie inferiore. La Società sarà, inoltre, sanzionata con una multa il cui importo sarà fissato all'inizio di ogni stagione agonistica dal Consiglio Federale.</p> <p>6. Solo grave e documentato motivo può consentire alla Direzione di Gara la riammissione della Società.</p>	<p>rappresentante di Società <b>presente alla manifestazione</b>. In questi ultimi due casi è necessario essere in possesso di delega, come previsto dall'<b>art. 1.20</b> delle Norme Generali. Chiunque sia il Rappresentante di Società mantiene tale qualifica per tutta la durata del Torneo o Giornata di Campionato.</p> <p>5. In caso di mancato invio del fax o e-mail con avviso di recapito, la Società deve essere esclusa dalla giornata/Torneo. Tutti i risultati precedentemente acquisiti dalla squadra esclusa saranno annullati e l'anno agonistico successivo, la squadra sarà retrocessa al Campionato di serie inferiore. La Società sarà, inoltre, sanzionata con una multa il cui importo sarà fissato all'inizio di ogni stagione agonistica dal Consiglio Federale.</p> <p>6. Solo grave e documentato motivo può consentire alla Direzione di Gara la riammissione della Società.</p>
<p><b>ART. 5.54 - INDIZIONE CAMPIONATI</b></p> <p>1. Ogni anno il Consiglio Federale provvederà ad indire i Campionati Nazionali di Canoa Polo e, con apposita circolare, provvederà a stabilire le modalità di promozione e di retrocessione.</p> <p>2. 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.</p> <p>3. I ripescaggi si identificano in tre tipi e si applicano con il seguente ordine di priorità:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- integrazione: squadra meglio classificata nel Torneo play-out dopo le squadre promosse;</li> <li>- reintegrazione: squadra retrocessa, classificatasi nella 1<sup>^</sup> - o in alternativa 2<sup>^</sup> - posizione di classifica prevista nelle retrocessioni, e ripescata;</li> <li>- immissione: squadra di serie superiore che non si iscrive al Campionato e viene ammessa ad un Campionato di serie inferiore.</li> </ul> <p>4. 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.</p> <p>5. Non possono essere ripescate, salvo contraria espressa disposizione del Consiglio Federale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le squadre retrocesse e già reintegrate la stagione precedente;</li> <li>- le squadre retrocesse per non aver ultimato il</li> </ul>	<p><b>ART. 5. 54 - INDIZIONE CAMPIONATI</b></p> <p>1. Ogni anno il Consiglio Federale provvederà ad indire i Campionati Nazionali di Canoa Polo e, con apposita circolare, provvederà a stabilire le modalità di promozione e di retrocessione.</p> <p>2. 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.</p> <p>3. I ripescaggi si identificano in tre tipi e si applicano con il seguente ordine di priorità:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- integrazione: squadra meglio classificata nel Torneo play-out dopo le squadre promosse;</li> <li>- reintegrazione: squadra retrocessa, classificatasi nella 1<sup>^</sup> - o in alternativa 2<sup>^</sup> - posizione di classifica prevista nelle retrocessioni, e ripescata;</li> <li>- immissione: squadra di serie superiore che non si iscrive al Campionato e viene ammessa ad un Campionato di serie inferiore.</li> </ul> <p>4. 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.</p> <p>5. Non possono essere ripescate, salvo contraria espressa disposizione del Consiglio Federale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le squadre retrocesse e già reintegrate la stagione precedente;</li> </ul>

<p>Campionato;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- le squadre retrocesse in conseguenza della relativa sanzione disciplinare.</li></ul> <p>6. E' consentito, per i soli campionati di serie A1 e B, che Società appartenenti al medesimo Comitato Regionale possano permutare il loro diritto sportivo a partecipare ad uno dei campionati alle seguenti condizioni:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) i relativi campionati interessati alla permuta del titolo siano stati indetti dalla Federazione</li><li>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;</li><li>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;</li><li>d) il trasferimento avvenga alla pari senza conguaglio in denaro.</li></ul> <p>7. Per quanto non contemplato, il Consiglio Federale deciderà in merito.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- le squadre retrocesse per non aver ultimato il Campionato;</li><li>- le squadre retrocesse in conseguenza della relativa sanzione disciplinare.</li></ul> <p>6. E' consentito, per i soli campionati di serie A1 e B, che Società, <b>che hanno terminato regolarmente il Campionato dell'anno precedente</b>, appartenenti al medesimo Comitato Regionale possano permutare il loro diritto sportivo a partecipare ad uno dei campionati alle seguenti condizioni:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. i relativi campionati interessati alla permuta del titolo siano stati indetti dalla Federazione</li><li>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;</li><li>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;</li><li>d. il trasferimento avvenga alla pari senza conguaglio in denaro.</li></ul> <p>7. Per quanto non contemplato, il Consiglio Federale deciderà in merito</p>
---	---