

COLLEGIO U.U.G.



Direzione Arbitrale Canoa

Modifiche Codice di Gara

Regolamento Tecnico Canoa Polo

CIRCOLARE N. 12/2006 del 27 gennaio 2006

TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
<p>Art. 5.1 – IL GIOCO La canoa polo è un gioco competitivo tra due squadre, composte da cinque giocatori. I giocatori che pagaiano su una canoa da polo, in un area ben definita (denominata campo di gioco) muovono la palla usando la pagaia o la mano. Lo scopo di ciascuna squadra è quello di tirare la palla nella porta, nel tentativo di segnare goals alla squadra avversaria, impedirle di impossessarsi della palla o segnare goals. La squadra che vince è quella che segna più goals</p>	<p>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 che pagaiano su una canoa da polo, in un area ben definita (denominata area di gioco) muovono la palla usando la pagaia o la mano. Lo scopo di ciascuna squadra è quello di tirare la palla nella porta avversaria nel tentativo di segnare goals; impedire all'avversaria di impossessarsi della palla o segnare goals. La squadra vincente è quella che ha totalizzato più goals convalidati.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
<p>Art. 5.2 – IMPIANTI E MATERIALE</p> <p>A – Campo di gioco a) Tornei/Campionati serie “A” e Internazionali: Il campo di gioco è costituito da uno specchio d'acqua rettangolare, libero da ostacoli, la cui lunghezza e' di 35 mt. e la larghezza di 23 mt. L'acqua in tutta l'area di gioco deve essere acqua immobile ed avere una profondità di almeno 90 cm. La zona immediatamente circostante l'area di gioco deve essere una zona d'acqua senza ostacoli, con una larghezza minima di 1 mt. esternamente alle linee laterali e di 3 mt. dalle linee di fondo. 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.</p> <p>b) Altri Tornei/Campionati Il campo di gioco è costituito da uno specchio d'acqua rettangolare, libero da ostacoli, avente un rapporto tra lunghezza e larghezza corrispondente a 3x2 laddove è possibile. La lunghezza minima è di 25 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.</p> <p>B – Delimitazioni del campo Il campo di gioco è delimitato da piccoli galleggianti posti a non più di 1 metro l'uno dall'altro, infilati in una corda galleggiante onde mantenere la linearità del campo. Le linee che delimitano il campo di gioco sono dette: - LINEE LATERALI che ne determinano la lunghezza; - LINEE DI FONDO, dette anche LINEE DI PORTA, che ne determinano la larghezza. Su entrambe le linee laterali devono essere contrassegnate, in maniera ben visibile per i giocatori e per gli arbitri la metà campo, i 6 metri ed i 4.50 mt. dalle porte. Sulla linea di fondo, per 4 mt. su ogni lato dal centro della porta, l'area dovrà essere lasciata libera da ostacoli, al fine di non interferire con il portiere.</p> <p>C – Le porte Le porte saranno formate da una struttura rettangolare avente 1 metro di altezza per 1,5 metri di larghezza (misurate internamente) sospese verticalmente, dove è possibile. Devono essere poste al centro di ogni linea di fondo con il bordo interno inferiore 2 metri sopra la superficie dell'acqua. Devono essere sistemate in modo da limitare al massimo l'oscillazione. I supporti delle porte e le reti non devono interferire con i giocatori che stanno difendendo o manovrando attorno all'area di porta, né con la palla in volo nell'area di gioco.</p>	<p>Art. 5.2 - AREA DI GIOCO (cap. 3 art. 1 regolamento ICF) 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 daostacoli con, dove è possibile, un minimo di larghezza di un metro attorno tutto il bordo. 2. La profondità dell'acqua all'interno dell'area di gioco deve essere di almeno 90 cm. 3. 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. 4. Devono esserci in ogni lato del campo dei pontili liberi, per consentire agli arbitri di seguire il gioco durante la partita. 5. Tali misure dovranno essere rispettate per i campionati di Serie “A” ed i tornei internazionali. 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. 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.</p>

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

D – La palla

La palla è di forma circolare e deve avere una camera d'aria con valvola di chiusura. Deve essere impermeabile, senza legature e senza alcuna copertura di grasso o sostanze similari. Il peso è compreso tra i 400 ed i 450 grammi.

Per le categorie maschili la palla deve avere una circonferenza compresa tra 68 e 71 cm ed una pressione compresa tra i 90 e i 97 kPa.

Per le categorie femminili la palla deve avere una circonferenza compresa tra 65 e 67 cm ed una pressione compresa tra i 83 e 90 kPa.

E – Le canoe

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 (vedi allegato al presente Regolamento). Le protezioni sono regolari se perfettamente fissate alla punta e alla coda della canoa.

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

F – Le pagaie

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.

G – attrezzatura tecnica

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

- a) il **CRONOMETRO** della gara;
- b) il **REFERTO DI GARA** su modello della Federazione;
- c) il **TABELLONE SEGNAPUNTI** visibile ai giocatori ed agli spettatori;
- d) un **SEGNALATORE ACUSTICO** (es. sirena) per la fine dei tempi di gioco;
- e) **4 BANDIERINE** per i guardialinee (due verdi e due rosse).
- f) almeno **2 PALLONI** regolamentari.

H – Area di gioco

Si definisce area di gioco tutte le aree che il Comitato Organizzatore mette a disposizione durante una manifestazione di canoa polo, che sono sotto la giurisdizione del Giudice Arbitro Principale e dei suoi collaboratori.

In particolare:

- a) campo di gioco
- b) area riservata agli arbitri
- c) area riservata ai cronometristi
- d) area riservata ai dirigenti di società e accompagnatori
- e) area adibita a spogliatoi

area riservata al riscaldamento.

TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
<p>Art. 5.3 – SQUADRE E TENUTA DI GARA</p> <p>A – La squadra Ogni squadra è composta da un massimo di 8 giocatori iscritti alla singola partita. Non più di 5 giocatori sono ammessi in campo contemporaneamente. Ogni altro giocatore in quel momento è considerato riserva. Una squadra deve cominciare la partita con 5 giocatori pronti a partire dalla propria linea di fondo campo. Se una squadra è ridotta a due giocatori in qualsiasi momento l'arbitro potrà terminare la partita e riferire l'accaduto alla Commissione Giudicante, che deciderà in merito. 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). La categoria minima di appartenenza per poter disputare il campionato e tutti gli altri incontri è quella Ragazzi. 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. 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. In caso di recidiva da quanto previsto ai commi 4° e 5° sarà sanzionata una multa fissata all'inizio di ogni stagione agonistica dal Consiglio Federale. Durante lo svolgimento delle giornate di Campionato Italiano, le squadre regolarmente rappresentate in Consiglio di Gara 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:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nella prima giornata in cui si determina tale situazione la squadra sarà sanzionata come previsto dal comma 4 e 5; - 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. <p>B – Tenuta di gara Tutti i giocatori di una squadra devono avere kayak, maglia o protezione e casco dello stesso colore. Se l'arbitro accetta che esista una forma di distinzione inadeguata nella partita, la squadra ospitante, ovvero quella indicata per prima sul programma degli incontri, deve cambiare la maglia o la protezione. Ogni giocatore deve indossare un casco con idonea protezione del viso. Ogni giocatore deve indossare una protezione (es. salvagente) a protezione del corpo, dal livello del pozzetto fino alla zona delle ascelle, contro ogni impatto che potrebbe essere ragionevolmente previsto nel corso di ogni gara. Non si possono applicare sostanze grasse sul corpo o sull'equipaggiamento. Ogni giocatore deve indossare obbligatoriamente una maglietta a maniche corte al di sotto della protezione del corpo. Tale abbigliamento deve essere di medesimo colore per tutti i giocatori. Ogni giocatore deve essere identificato chiaramente ed individualmente, con dei numeri da applicare sulla maglia, o sulla protezione, e sul casco, facilmente leggibili da parte dell'arbitro da qualsiasi punto del campo e non modificabili per tutto l'arco della competizione. Ogni giocatore ha il permesso di lasciare l'area di gioco e di sostituire ogni elemento dell'equipaggiamento, in qualsiasi momento durante la partita, purché l'equipaggiamento di ricambio sia regolare e si trovi nella zona delle riserve. L'arbitro può allontanare dall'area di</p>	<p>Art. 5.3 - SEGNALI E BORDI DELL'AREA DI GIOCO (cap. 3 art. 2 regolamento ICF)</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 sono indicate con corde galleggianti. La sezione delle linee di porta 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. e 4.5 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.

gioco ogni giocatore il cui equipaggiamento viene meno alle regole e lo deve fare alla prima interruzione del gioco.

I giocatori devono essere numerati da 1 a 99. il numero sarà ben visibile sulla maglia, o sulla protezione, e sul caschetto; sulla parte posteriore della maglia, o della protezione, il numero deve avere un'altezza di almeno 20 cm; sulla parte anteriore della maglia, o della protezione, un'altezza di almeno di 10 cm.; su ogni lato del casco di almeno 7,5 cm.

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

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

C – Capitano: compiti, doveri e diritti

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

D – Tecnico

Il Tecnico di una squadra, regolarmente iscritto all'Albo degli Istruttori e/o Allenatori, ne dirige e controlla il gioco. Dove possibile gli è consentito posizionarsi dietro la porta della propria squadra,. Se per motivi logistici non è possibile posizionarsi dietro la porta della propria squadra, sarà il G.A.P. a stabilire quale è la nuova collocazione. In ogni modo non potrà mai sostare nell'area riservata agli Arbitri. Il Capitano della squadra può fungere da Allenatore.

E – Dirigenti e accompagnatori

I Dirigenti e accompagnatori della squadra potranno accedere all'area di gioco solo se regolarmente tesserati e iscritti sul modulo di iscrizione della squadra stessa

Se per motivi logistici non è possibile posizionarsi dietro la porta della propria squadra, sarà il G.A.P. a stabilire quale è la nuova collocazione. In ogni modo non possono mai sostare nell'area riservata agli Arbitri.

In ogni caso non più di 2 persone oltre l'allenatore potranno seguire la squadra dietro la propria porta o nell'area stabilita dal G.A.P..

TESTO VECCHIO

Art. 5.4 – DIREZIONE TECNICA DEL TORNEO

Arbitri e loro assistenti

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

Gli Arbitri devono essere regolarmente tesserati alla FICK.

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

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

Arbitro

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

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

Le partite del torneo di serie "A" sono dirette da 2 Arbitri. Gli Arbitri sono responsabili del controllo generale della partita. Nel caso in cui si verifica un problema o c'è disaccordo il

NUOVO TESTO

ART. 5.4 - LE PORTE (cap. 3 art. 3 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. 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.

primo arbitro (nominato dal G.A.P.) prenderà la decisione definitiva.

Gli arbitri avranno in assoluto il controllo della partita. La loro autorità sui giocatori dovrà essere effettiva durante tutto il tempo che loro e i giocatori sono all'interno dell'area di gioco.

Tutte le decisioni degli arbitri sulle questioni di fatto saranno finali e la loro interpretazione delle regole sarà accettata per tutta la durata della partita. Non possono essere fatte proteste o appelli in relazione a interpretazioni di decisioni di un arbitro. Gli arbitri non dovranno fare alcuna presunzione sui fatti di qualsiasi situazione durante il gioco ma interpreteranno quello che osservano al meglio della loro abilità.

Gli arbitri fischieranno l'inizio, la ripresa, assegneranno i goal, rimessa dal fondo, i corner, punizioni e i time-out. Un arbitro può cambiare la sua decisione prima che sia ripreso il gioco. L'arbitro deve assicurarsi prima che la partita ricominci, a sua discrezione, che nessuna squadra sia svantaggiata.

Gli arbitri hanno la possibilità di allontanare dall'area di gioco ogni giocatore, dirigente di squadra o altre persone che hanno un comportamento che impedisce agli arbitri di portare avanti il loro operato in modo corretto e imparziale.

Gli arbitri hanno la possibilità di interrompere il gioco in qualsiasi momento se, a loro giudizio, il comportamento dei giocatori, dei dirigenti di società o altre circostanze impediscono di portare a termine in modo corretto la partita.

Se la partita viene interrotta dagli arbitri sarà fatta una relazione alla Commissione Giudicante che deciderà in merito.

Guardalinee

I guardalinee sono situati nei lati opposti al tavolo ufficiale, uno per ogni linea di fondo campo. Sono dotati di due bandierine, una rossa ed una verde.

I doveri dei guardalinee sono di:

- alzare la bandiera verde quando i giocatori sono correttamente posizionati sulla rispettiva linea di fondo campo all'inizio di ogni periodo.
- alzare la bandiera rossa per indicare quando la palla è fuori dal campo, linea di fondo campo, o goal
- alzare la bandiera rossa per una partenza scorretta.
- alzare la bandiera rossa per una scorretto rientro di un giocatore escluso o per una sostituzione irregolare.

Cronometrista

Il Cronometrista ha il compito di registrare il tempo complessivo di gioco e sancisce, con apposito segnale acustico, la fine dei tempi di gioco. Il Cronometrista ha anche il compito di registrare il tempo per i periodi delle espulsioni temporanee ed indicare al Guardalinee il termine del periodo di espulsione.

Segnapunti

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

Consiglio di gara

Almeno 1 ora prima dell'inizio della manifestazione si deve tenere in un luogo vicino al campo di gioco, una riunione (Direttore del Torneo, Giudice Arbitro Principale e Rappresentanti di Società) in cui devono essere comunicate da parte del Comitato Organizzatore tutte le notizie inerenti il Torneo o Giornata di Campionato ed i Rappresentanti delle Società possono formulare osservazioni o comunicazioni.

Nei Tornei o Giornate di Campionato è obbligatoria la rappresentanza di ogni Società iscritta. La rappresentanza della Società in Consiglio di 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 il Rappresentante di Società

mantiene tale qualifica per tutta la durata del Torneo o Giornata di Campionato.
In caso di assenza del Rappresentante di società, al termine del Consiglio di Gara, 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.
Solo grave e documentato motivo può consentire alla Direzione di Gara la riammissione della Società.

TESTO VECCHIO

Art. 5.5 – REGOLE DI GIOCO

Tempi di gioco

Il tempo di gioco è composto da due tempi di 10 minuti effettivi ciascuno,

L'intervallo tra un tempo e l'altro è di massimo 3 minuti.

Le squadre cambiano il campo dopo ogni tempo di gioco.

Per determinati tornei il tempo minimo di gioco può essere di 7 minuti per tempo.

I tempi supplementari dopo la fine del tempo della partita, comprendono due tempi di 3 minuti ciascuno, con intervallo tra i due tempi di 1 minuto e cambio di campo.

Time out

Il Time Out può essere chiamato dall'Arbitro durante il tempo di gioco utilizzando 3 fischi consecutivi ed il segnale n. 7.

Il Cronometrista interrompe il tempo quando l'arbitro segnala il Time Out e lo fa riprendere quando l'arbitro fischia la ripresa del gioco.

Il Time Out può essere ordinato nei seguenti casi:

- Quando vengono meno, e pericolosamente, le condizioni di gioco (es. pagaia rotta).
- Se un giocatore rovesciato e/o il suo equipaggiamento ostacola il corso della partita.
- Quando il campo di gioco necessita di correzioni o aggiustamenti.
- Quando un giocatore si trova in campo senza averne diritto (es. giocatore espulso o di riserva) purché l'interruzione non crei uno svantaggio alla squadra avversaria.
- Se durante il gioco qualche giocatore ha subito una lesione o ferita..
- Dopo che viene segnato un goal,
- Dopo che viene assegnato un rigore.
- Quando si trovano due palloni in campo

Se l'arbitro interrompe il gioco, non per cause dovute al gioco, ad esempio errore arbitrale, ingiurie, goal non valido, seconda palla in campo, etc., il gioco riprende con un tiro diretto alla squadra che per ultima aveva il possesso della palla. Se non è chiaro chi aveva il possesso della palla si riprende con la palla a due.

Scelta del campo

La prima squadra sul referto comincia dal lato sinistro del campo, a meno che uno dei due capitani o l'arbitro principale richiedano di determinare i campi con una moneta.

Inizio del gioco

All'inizio di ogni periodo di gioco i 5 giocatori si allineano con la parte posteriore del kayak sulla linea di porta. L'Arbitro fischia l'inizio della partita e rilascia o lancia la palla al centro del campo di gioco. Soltanto un giocatore di ogni squadra può cercare di prendere la palla. Tutti gli altri giocatori devono stare lontano 3 m dal giocatore che si contende la palla. La violazione di questa regola comporta un lancio libero, si applica il Segnale 1 e il segnale 14. L'assistenza fisica di altri giocatori non è permessa al giocatore che contende la prima palla. L'infrazione di questa regola comporta un tiro diretto. Segnale 1 e 14. Se la posizione della palla risulta troppo favorevole per una squadra, l'arbitro ripete l'operazione di inizio partita. Se una squadra non si allinea a fondo campo dopo alcuni richiami dell'arbitro, questi può assegnare un lancio libero alla squadra avversaria.

NUOVO TESTO

ART 5.5 - LA PALLA (cap. 3 art. 4 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 400gr e non più di 450 gr.
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.
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.

Realizzazione di un goal

Viene segnato un goal quando tutta la palla supera il piano frontale dell'intelaiatura della porta. Si applica il Segnale 3. Se una porta non è fissata rigidamente ma si muove la palla deve attraversare il supporto della porta. 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. Ogni goal segnato vale un punto. L'Arbitro dopo il gol chiama un time-out ed indica il numero del giocatore che ha segnato al segnapunti .

Ripresa del gioco dopo il goal

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

Termine della partita

Il Cronometrista indica la fine del tempo di gioco con un apposito segnale acustico. La palla non è più in gioco all'inizio del segnale acustico del cronometrista. L'Arbitro applica il Segnale 2 ed un duplice fischio per confermare il segnale del cronometrista. Se è stato concesso un rigore prima del segnale acustico di fine partita il rigore deve essere tirato prima che il gioco sia considerato concluso. Battuto il rigore la palla non si considera più in gioco anche se cade in acqua o colpisce la porta.

Risultato finale

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

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

Spareggio

Qualora si renda necessario determinare la vincente di una partita, quando questa è pareggiata alla fine del tempo normale, allora vengono giocati due tempi supplementari di 3 minuti, con un intervallo di 1 m. e la regola del golden goal, pertanto, la prima squadra che segna determina la fine della partita. Dopo il primo tempo supplementare si effettua una inversione di campo tra le due squadre. Il golden goal oltre i tempi supplementari per una grande finale consiste in 2 periodi di 10 minuti ciascuno; la squadra che segna per prima vince. Si applica 1 minuto di intervallo prima che cominciano i supplementari e tra i due tempi supplementari, con il cambio campo.

Rigori – tiebreak

Se alla fine dei tempi supplementari la partita è ancora pareggiata tra le due squadre si ricorre ad una serie di rigori - tiebreak.

Il capitano di ogni squadra può scegliere quali giocatori, ed il loro ordine, partecipano ai tiri tiebreak. Alla fine del tempo di gioco normale, se in una squadra c'è un giocatore che non può partecipare al gioco perché espulso con un cartellino rosso, questo non partecipa ai rigori -tiebreak e la sua squadra perde questo rigore. Se, invece, una squadra ha un giocatore che è stato espulso con un cartellino giallo, quest'ultimo non prende parte ai rigori - tiebreak, ma la sua squadra non perde questo tiro.

I giocatori di ciascuna squadra che partecipano ai rigori tiebreak tirano alternandosi ogni volta. L'arbitro lancia una moneta e il capitano della squadra che vince sceglie chi tira per primo. Entrambe le squadre tirano nella stessa porta. L'arbitro decide in quale porta effettuare i rigori – tiebreak.

Nei rigori - tiebreak i portieri difendono la porta.

Il portiere non coinvolto nella difesa della porta si posiziona dietro la linea laterale del secondo arbitro.

La squadra che alla fine della propria serie di rigori (cinque) ha segnato il maggior numero di reti è la vincitrice. Se alla fine delle prime serie di rigori (cinque) le due squadre sono ancora in parità, allora le stesse si alternano nel tirare i rigori finché, con un numero uguale di tiri effettuati, una squadra non ha segnato più goals.

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

TESTO VECCHIO

Art. 5.6 – REGOLAMENTO DEI GIOCATORI

Sostituzione dei giocatori - ingresso nell'area di gioco

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

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

La sostituzione del giocatore è regolare quando l'intero kayak del giocatore in campo lascia l'area di gioco prima che il sostituto entri. La sostituzione non è completa se parte dell'equipaggiamento, per esempio la pagaia o il caschetto, rimane nell'area di gioco. La sostituzione è permessa in ogni momento, anche a gioco in corso. Un giocatore che lascia l'area di gioco solamente come parte di una azione non è soggetto alle condizioni di rientro.

Un giocatore capovolto che non ha lasciato l'area di gioco dalla sua linea di fondo campo può essere sostituito solamente alla prima interruzione di gioco successiva alla sua uscita dal campo.

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

Giocatore capovolto

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

Se un giocatore si capovolge e abbandona il suo kayak, il giocatore non può prendere parte in alcun parte del gioco e deve lasciare l'area di gioco immediatamente, con tutto il suo equipaggiamento. Se un giocatore che è stato capovolto vuole rientrare nella partita deve farlo in base alla regola dell'entrata nel campo di gioco. Nessuna persona può entrare nell'area di gioco per assistere un giocatore con il suo equipaggiamento, Una squadra può essere penalizzata durante una partita per qualsiasi assistenza esterna illegale, o per qualsiasi interferenza con l'avversario che costituisce assistenza esterna. L'arbitro determina la severità della sanzione.

Controllo della palla

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

Possesso della palla

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

NUOVO TESTO

ART. 5.6 - UFFICIALI DI GARA (cap. 3 art. 5 regolamento ICF)

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.

Palla fuori campo

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

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

Lancio di fondo campo: Quando la palla esce dalla propria linea di fondo campo, ed è stata toccata per ultima dall'altra squadra, è assegnato un fallo di fondo campo. Si applica il segnale 6 e 14. Il giocatore effettua la rimessa posizionandosi sulla linea di fondo campo.

Tiro 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 tiro d'angolo. Si applica il segnale 5 e 14. Il giocatore riprende il gioco posizionando la sua canoa sull'angolo dell'area di gioco.

Difesa della porta

Si considera portiere quel giocatore più vicino alla propria porta che sta tenendo la pagaia alta a difesa della stessa, in una posizione frontale rispetto l'area di gioco, cercando di mantenere una posizione intorno a 1 metro dal centro della linea di fondo.

Se il portiere non è in possesso della palla ed è spinto o sbilanciato da un avversario, quest'ultimo commette fallo; si applica il Segnale 10 ed un tiro diretto.

Se due o più giocatori sono sotto la porta con la pagaia alzata, si considera portiere quello più vicino al centro della porta.

Se un attaccante sposta il portiere spingendo un difensore verso il portiere, mentre nessuno dei difensori è in possesso della palla, l'attaccante commette azione fallosa; si applica il Segnale 10 ed un tiro diretto.

Non viene considerata azione fallosa quando un difensore spinge un attaccante contro il portiere. Il portiere che entra in possesso della palla verrà considerato un normale giocatore e come tale potrà essere contrastato dagli avversari.

TESTO VECCHIO

Art. 5.7 – INFRAZIONI E SANZIONI

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

Le sanzioni di gioco si dividono in:

- tiro diretto
- tiro di rigore

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

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

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

NUOVO TESTO

ART.5.7 - ARBITRI (cap. 3 art. 6 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 fatto 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. L'Arbitro 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 ad ogni componente della squadra di accettare l'interpretazione arbitrale o di abbandonare il gioco quando un giocatore contesta la scelta dell'Arbitro.
5. L'Arbitro ha il potere di ordinare l'allontanamento dal campo di gioco, ogni giocatore, rappresentante della società o altra persona il cui comportamento

potrebbe portare l'Arbitro a prendere decisioni in maniera parziale.
6. 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

TESTO VECCHIO

Art. 5.8 – TIPI DI FALLI E SANZIONI

Fallo laterale

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

Si applica il segnale 5 ed un lancio libero.

Fallo di fondo campo

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

Lancio di rinvio

Se la squadra che commette il fallo di fondo campo è quella in attacco sarà concesso un lancio libero di rinvio alla squadra in difesa

Si applica il segnale 6 ed un lancio libero.

Lancio d'angolo

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

Si applica il segnale 5 ed un lancio libero.

Fallo di pagaia

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

- Quando un giocatore tocca un avversario o il kayak avversario con la pagaia.
- Giocare o cercare di giocare la palla con la pagaia quando la palla è a portata di mano di un avversario e questo sta cercando di afferrarla con le mani.
- Colpire la palla con la pagaia e cioè utilizzare deliberatamente la pagaia per modificare la direzione di una palla di più di 90 gradi, attraverso il contatto momentaneo tra pagaia e palla, aggiungendo velocità alla palla.
- Tirare la pagaia.
- Impedire all'avversario di usare la pagaia con la propria pagaia, o quando si gioca sulla pagaia dell'avversario piuttosto che sulla palla.
- Ogni altro uso della pagaia che metta in pericolo l'incolumità di un giocatore.
- Nel caso in cui un giocatore di riserva metta la propria pagaia nell'area di gioco per impedire una rete, questi sarà espulso con cartellino rosso e sarà assegnato un rigore alla squadra avversaria.

Fallo di kayak

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

- Ogni contrasto a causa del quale il kayak di chi fa il contrasto viene a contatto con il corpo del giocatore avversario e/o mette in pericolo lo stesso giocatore che ha subito il contrasto. Il braccio del giocatore non sarà considerato come una parte del corpo quando una parte di esso è alzato lontano dal corpo.

NUOVO TESTO

ART. 5.8 - GUARDALINEE (cap. 3 art. 7 regolamento ICF)

1. I Guardalinee sono disposti dal lato opposto al tavolo della giuria su ogni linea di porta.
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 verde su un inappropriato ingresso di un giocatore in riserva o una sostituzione sbagliata.
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.

- Qualunque contrasto di kayak dove il kayak viene in contatto con il paraspruzzi dell'avversario in modo permanente seguito a un contrasto legale non sarà penalizzato a meno che il giocatore continua il contrasto contro il paraspruzzi.
- Quando il pallone non è più controllato, ed i giocatori cercano di allontanarsi reciprocamente usando le mani per guadagnare posizione rispetto la canoa avversaria.
- Ogni contrasto violento al lato del kayak che ha luogo a 80/100 gradi e non con un contatto prolungato.
- Contrastare un avversario che non ha il controllo della palla(ostruzione).

Fallo di spinta

Si applica il Segnale 10 e 15. La spinta è un'azione di gioco consentita: un giocatore spinge con la mano aperta sul fianco o sul braccio superiore dell'avversario. Quanto segue definisce l'azione fallosa sulla spinta:

- Quando viene spinto un giocatore che non ha il possesso della palla.
- Quando la spinta mette in pericolo l'incolumità del giocatore che la subisce.
- Ogni contatto fisico diverso dalla mano aperta contro il fianco o il braccio superiore dell'avversario.

Fallo di ostruzione

Si applica il segnale 9 ed un tiro diretto.

L'ostruzione è una situazione di gioco che si determina quando un giocatore con il movimento del suo kayak impedisce ad un avversario di avanzare.

Entro l'area dei 6 metri difensori ed attaccanti hanno eguali diritti di spingersi per conquistare la posizione più favorevole. Quanto segue definisce l'ostruzione illecita:

- Quando un giocatore ha raggiunto una posizione e, a seguito di un contrasto, viene spostato per più di mezzo metro da un kayak avversario.
- Quando l'avversario è ostacolato nei movimenti e non è nel raggio di 3 metri dalla palla.

Fallo sul giocatore

Si applica il Segnale 10 ed un tiro diretto.

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

- 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).

Fallo di possesso – 5 secondi -

Si applica il Segnale 11 ed un tiro diretto.

- Un giocatore deve passare la palla entro 5 secondi da quando ne è in possesso, passandola ad un altro giocatore o spostandola di un metro orizzontalmente. Tale regola si applica anche in occasione della ripresa dopo un fallo di gioco.
- Se un giocatore perde momentaneamente il possesso della palla i 5 secondi cominciano a decorrere dal momento che questi ne riconquista il possesso.
- Un giocatore non può manovrare il suo kayak con le mani o la pagaia, mettendo la palla sul suo paraspruzzi.
- Un giocatore che si capovolge, andando sott'acqua perde il possesso della palla se non ha la palla nelle sue mani.

Comportamento antisportivo

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

- Ogni violazione commessa da un giocatore a gioco fermo.
- 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.
- 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).

- Ritardare deliberatamente la ripresa del gioco.
- Protestare verbalmente o manifestamente (es. lanciare la palla lontana).
- Minacciare un ufficiale di gara od un avversario o il pubblico.
- Proferire parole offensive od oscene e tenere un comportamento irrispettoso nei confronti di ufficiali di gara o giocatori o pubblico.
- Qualsiasi comportamento antisportivo o sleale o considerato dannoso per il gioco a discrezione dell'Arbitro.

Il vantaggio

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

L'arbitro può penalizzare ogni giocatore che commette un fallo per il quale è stato dato il vantaggio alla prima interruzione di gioco con un cartellino verde, giallo o rosso.

TESTO VECCHIO

Art. 5.9 – RIMESSA IN GIOCO DOPO UN FALLO

REGOLE GENERALI

Lancio libero

Il lancio libero (fallo laterale, lancio di rinvio, lancio d'angolo), o una ripresa dopo un goal, è un tiro indiretto che deve essere giocato lanciando la palla per almeno 1 metro orizzontalmente, o effettuando un passaggio ad un altro giocatore della squadra. Il giocatore che effettua il lancio libero deve posizionarsi nel punto indicato dall'arbitro e alzare la palla sopra la testa. Ha a disposizione 5 secondi per effettuarlo da quando è entrato in possesso della palla. Il punto può essere quello dove è avvenuto il fallo o quello dove si trovava la palla al momento del fallo, a seconda del maggior vantaggio che ne può trarre la squadra che ha diritto a lanciare.

Un lancio libero non può essere diretto in porta e si assegna quando un rigore o un tiro diretto non sono da assegnare.

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

Fallo laterale

Il giocatore che effettua il lancio libero a seguito di un fallo laterale deve porsi sul punto di uscita della palla. La palla può essere lanciata in qualsiasi direzione. Se il lancio non è effettuato correttamente, viene concesso un

lancio alla squadra avversaria dallo stesso punto. Si applica il Segnale 5.

Lancio di rinvio

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

Lancio d'angolo

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

Tiro diretto

Un tiro diretto può essere effettuato direttamente in porta. Si assegna quando non è assegnato un lancio libero o un tiro di rigore. Si applica la regola dei 5 secondi. Si applica il Segnale 15.

Tiro di rigore

Si applica il Segnale 16. Il tiro di rigore è un tentativo di effettuare il goal dalla linea dei 6 metri, tirando senza portiere.

Il giocatore è fermo con il corpo sulla linea dei 6 metri, davanti la porta, con la palla e la pagaia in acqua.

NUOVO TESTO

ART. 5.9 - ISPETTORE (cap. 3 art. 8 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.

Tutti gli altri giocatori si posizionano nell'altra metà campo, e si applica la regola dei 5 secondi.

L'atto del tiro ha inizio, dopo il fischio dell'arbitro, quando un giocatore tocca la palla con la mano o la pagaia, o sta cercando chiaramente di fare un tiro. Il giocatore che ha effettuato il rigore non può giocare la palla di nuovo finché questa non abbia toccato un altro giocatore o il suo equipaggiamento o sia stata respinta dalla porta del campo di gioco.

Quando è concesso il tiro di rigore l'Arbitro dà il segnale di Time Out; il Cronometrista fa ripartire il tempo al fischio dell'Arbitro.

Il tiro di rigore è concesso:

- per un fallo volontario e pericoloso subito, entro l'area dei 6 metri, da un attaccante ostacolato all'atto del tiro o passaggio o posizionamento per una chiara occasione da goal.
- fuori dall'area dei 6 metri, allorché si commette un fallo che impedisce di realizzare un tiro, un passaggio o di posizionarsi per una chiara occasione da goal.
- per un fallo deliberato e pericoloso, nell'area di 6 metri
- per chiara occasione da goal si intende un'azione di gioco dove è molto probabile che il tiro, o il passaggio o il posizionarsi porta, con ragionevole certezza, alla realizzazione di un goal.

Palla a due

L'Arbitro chiama la palla a due nei seguenti casi:

- quando due o più giocatori si contendono il possesso della palla per più di 5 secondi, tenendo le mani ben salde sulla palla.
- si verifica la necessità di bloccare il gioco anche se non c'è stata nessuna infrazione (es. ferita o palla contesa al limite della regolarità senza che nessun giocatore riesca a conquistarla).

Per effettuare la palla a due, 2 avversari si pongono di fronte all'Arbitro, sulla linea laterale nel punto più vicino all'accaduto, a distanza di 1 metro l'uno dall'altro; mettendo loro pagaie in acqua esterne ai kayak, e le mani sopra la propria canoa. Ogni giocatore deve trovarsi nella parte più vicina alla propria porta. L'Arbitro tira la palla in acqua tra i due giocatori ed essi la possono prendere con le mani non appena tocca l'acqua. Se un giocatore tocca la palla prima che questa tocchi l'acqua, viene assegnato un lancio libero alla squadra avversaria. Quando una palla a due è chiamata per un incidente accaduto tra i 6 m e la linea di fondo campo, la palla a due viene effettuata in prossimità della boa dei 6 m.

Gli altri giocatori devono stare a 3 m di distanza dai giocatori che disputano la contesa.

TESTO VECCHIO

Art. 5.10 – INFRAZIONI E COMMISSIONE GIUDICANTE

Ammonizione

L'Arbitro richiama l'attenzione con il triplice fischio (Time Out) e il Cronometrista ferma il tempo. Successivamente applica il Segnale 17 estraendo il cartellino verde ed indicando il numero del giocatore ammonito al segnapunti. Si applica il segnale 17 ed un cartellino verde. Verrà assegnato nei seguenti casi:

- volontario comportamento antisportivo che influenza il proseguire del gioco.
- discussioni con l'arbitro, gioco pericoloso e comportamento antisportivo.
- falli intenzionali e/o ripetuti.

Ammonizione della squadra.

Si applica il segnale 17 e un cartellino verde. E' assegnata un'ammonizione alla squadra quando l'arbitro assegna un cartellino verde a tutti i giocatori della squadra in campo ed alle riserve.

Viene assegnato per ripetute infrazioni effettuate da più di un giocatore della stessa squadra. Dopo che è stato dato un'ammonizione ad una squadra, viene assegnato un'espulsione

NUOVO TESTO

ART. 5.10 - CRONOMETRISTI (cap. 3 art. 9 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

temporanea al giocatore della squadra per un ulteriore analogo fallo.

Espulsione temporanea

L'Arbitro richiama l'attenzione con il triplice fischio (Time Out) e il Cronometrista ferma il tempo. Successivamente applica il Segnale 17 estraendo il cartellino giallo ed indicando il numero del giocatore espulso per due minuti al segnapunti.

Il giocatore espulso temporaneamente lascia il campo di gioco e si posiziona nell'area delle riserve, non può essere sostituito se non dopo il periodo di espulsione. I giocatori espulsi temporaneamente devono osservare le regole delle riserve per rientrare in campo alla fine dell'espulsione. Il Cronometrista avvisa il Guardalinee che il tempo di espulsione è scaduto e questi permette al giocatore espulso, o al suo sostituto, di riprendere il gioco. In caso di infrazione a queste norme l'Arbitro concede un tiro diretto alla squadra avversaria. Se la squadra del giocatore mandato fuori ha ottenuto dei goals mentre il giocatore erroneamente si è trovato nell'area di gioco, queste reti vengono annullate.

Si infligge l'espulsione temporanea per:

- falli intenzionali e/o ripetuti (Es. giocatore che riceve 3 cartellini verdi per qualsiasi ragione)
- volontario e pericoloso atteggiamento che evita la realizzazione di un goal certo.
- gioco scorretto, pericoloso, volontario e ripetitivo o dove non si cerchi di evitare un gioco pericoloso.
- ripetute e continue discussioni delle decisioni arbitrali.
- linguaggio offensivo.

Espulsione definitiva

L'Arbitro richiama l'attenzione con il triplice fischio (Time Out) e il Cronometrista ferma il tempo. Successivamente applica il Segnale 17 estraendo il cartellino rosso ed indicando il numero del giocatore espulso al segnapunti.

Se il giocatore è espulso durante una partita, lo stesso non può essere sostituito da una riserva. Se il giocatore espulso non abbandona il campo di gioco o vi rientra deliberatamente allora l'Arbitro fischia la fine della partita e la squadra avversaria è dichiarata vincitrice.

Si infligge l'espulsione definitiva quando:

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

Commissione giudicante

L'arbitro deferisce, alla Commissione Giudicante, ogni giocatore allontanato da una partita con un cartellino rosso.

La Commissione Giudicante è composta da:

- Campionato Nazionale Serie "A" e Coppa Italia: Direttore del Torneo, Giudice Arbitro Principale e due Rappresentanti di Società, tesserati per la stessa con la qualifica di Dirigenti, sorteggiati in Consiglio di Gara. Nello stesso anno agonistico i sorteggiati nelle giornate precedenti sono esclusi dai sorteggi successivi.
- Altri Campionati e Tornei: Direttore del Torneo, Giudice Arbitro Principale.

Il voto del Direttore di Gara, in caso di parità, è da considerarsi doppio.

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.

Nel caso in cui la Commissione Giudicante si riunisca per deliberare su argomenti che creano un conflitto d'interesse con un rappresentante di Società membro della Commissione stessa, questo non sarà convocato alla riunione in questione.

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.

<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Ciò non esclude il deferimento alla Giustizia Federale per ulteriori provvedimenti disciplinari.</p>	
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
<p>Art. 5.11 - INDIZIONE CAMPIONATI</p> <p>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>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 nel provvedimento di indizione, tramite i ripescaggi.</p> <p>I ripescaggi si identificano in tre tipi e si applicano con il seguente ordine di priorità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - integrazione: squadra meglio classificata nel Torneo play-out dopo le squadre promosse; - reintegrazione: squadra retrocessa, classificatasi nella 1^a - o in alternativa 2^a - posizione di classifica prevista nelle retrocessioni, e ripescata; - immissione: squadra di serie superiore che non si iscrive al Campionato e viene ammessa ad un Campionato di serie inferiore. <p>Il completamento degli organici può essere effettuato con le modalità ed entro i termini che vengono fissati nelle circolari di indizione dei Campionati.</p> <p>Non possono essere ripescate, salvo contraria espressa disposizione del Consiglio Federale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>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> <ol style="list-style-type: none"> 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. <p>Per quanto non contemplato, il Consiglio Federale deciderà in merito.</p>	<p>ART. 5.11 - SEGNAPUNTI (cap. 3 art. 10 regolamento ICF)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. I segnapunti si trovano al tavolo della giuria. 2. I compiti dei segnapunti sono: <ol style="list-style-type: none"> 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.
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.12 - NUMERO DEI GIOCATORI (cap. 3 art. 11 regolamento ICF)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ogni squadra è formata da un massimo di 8 giocatori per ogni partita non meno di 5 giocatori possono stare in campo. 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 una squadra è ridotta a 2

	<p>giocatori in qualsiasi momento l'Arbitro può decidere l'azione appropriata da compiere.</p> <p>2. La lista dei giocatori con nome e numero deve essere consegnata al tavolo della giuria prima del tempo indicato per la partita.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.13 - ANTIDOPING (cap.3 art. 12 regolamento ICF)</p> <p>1. Il Doping, come definito dal Comitato Olimpico Antidoping, è rigorosamente proibito.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.14 - RICONOSCIMENTO (cap. 3 art. 13 regolamento ICF)</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 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>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.15 - KAYAK (cap.3 art. 14 regolamento ICF)</p> <p>1. Ogni kayak dovrà essere approvato dal Arbitro/Ispettore. (vedi Allegato II)</p> <p>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.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.16 - PAGAIE (cap. 3 art. 15 regolamento ICF)</p> <p>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</p>

	punta in metallo non sono ammesse
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.17 - EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE (cap. 3 art. 16 regolamento ICF)</p> <p>1. Ogni giocatore deve indossare un caschetto con la griglia approvato dall'Ispettore.</p> <p>2. I corpetti devono essere approvati dall'Ispettore.</p> <p>3. 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.</p> <p>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.</p> <p>5. I giocatori non possono applicare sostanze grasse nel loro equipaggiamento.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.18 - CAMBIO DI EQUIPAGGIAMENTO (cap. 3 art. 18 regolamento ICF)</p> <p>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.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.19 - ISPEZIONE (cap. 3 art. 19 regolamento ICF)</p> <p>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.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.20 - TEMPI DI GIOCO (cap. 3 art. 20 regolamento ICF)</p> <p>1. Il tempo di gioco è composto da 2 tempi da 10 minuti oltre il tempo necessario ai giocatori per il recupero o i tiri di rigore col portiere. Il minimo tempo di gioco è di 7 minuti.</p> <p>2. L'intervallo tra i due tempi è di tre minuti. Il minimo di 1 minuto.</p> <p>3. Le squadre devono cambiare campo alla fine di ogni tempo.</p> <p>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.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART 5.21 - TIME OUT (cap. 3 art. 21 regolamento ICF)</p> <p>1. L'Arbitro fischia 3 volte per fermare il gioco.</p> <p>2. Il Time Out deve essere concesso ad un giocatore capovolto quando lui</p>

	<p>stesso o il suo equipaggiamento interferiscono col gioco.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>5. Il Time Out deve essere concesso quando viene assegnato un tiro di rigore o in ogni altro caso a discrezione dell'Arbitro.</p> <p>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.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.22 - SCELTA DEL CAMPO (cap. 3 art. 22 regolamento ICF)</p> <p>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 monetina.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.23 - INIZIO DEL GIOCO (cap. 3 art. 23 regolamento ICF)</p> <p>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.</p> <p>2. L'Arbitro fischia per iniziare il gioco e successivamente lancia la palla al centro dell'Area di Gioco.</p> <p>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.</p> <p>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</p> <p>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</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.24 - PALLA FUORI DAL CAMPO (cap. 3 art. 24 regolamento ICF)</p> <p>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</p> <p>a) Se la linea laterale si muove come conseguenza del gioco normale, il bordo si muove con essa.</p>

	<p>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.</p> <p>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 dove il goal è stato segnato.</p> <p>a) Lancio di Fondo Campo: Quando la palla esce dalla propria linea di fondo campo, ed è stata toccata per ultima dall'altra squadra, è assegnato un fallo di fondo campo. Segnale 6 e 14. Il giocatore che esegue il tiro deve posizionare il suo kayak sulla linea di fondo campo.</p> <p>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.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.25 - ASSEGNAZIONE DI UN GOAL (cap. 3 art. 25 regolamento ICF)</p> <p>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 Time Out</p> <p>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</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.26 - RIPRESA DE GIOCO DOPO UN GOAL (cap. 3 art. 26 regolamento ICF)</p> <p>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. Non ci sono requisiti particolari per il giocatore in possesso di palla.</p> <p>2. Tutti i giocatori di entrambe le squadre devono trovarsi col proprio kayak all'interno della propria metà campo.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.27 - GIOCATORE CAPOVOLTO (cap. 3 art. 27 regolamento ICF)</p> <p>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.</p>

TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.28 - INGRESSO NELL'AREA DI GIOCO, RIENTRO E SOSTITUZIONE (cap. 3 art. 28 regolamento ICF)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Non più di cinque giocatori per squadra potranno stare in campo durante i tempi di gioco. 2. Le riserve dovranno aspettare nell'area delle riserve. 3. 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 caschetto rimanessero all'interno dell'area di gioco. La sostituzione è permessa in ogni momento. 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
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.29 - SOSTITUZIONE IRREGOLARE E INGRESSO NELL'AREA DI GIOCO (cap.3 art.29 regolamento ICF)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Quando più giocatori di quelli consentiti sono entrati in campo, viene dato un cartellino giallo. La squadra deve giocare con un giocatore in meno per la durata del cartellino giallo. 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 e la squadra deve giocare con un giocatore in meno, rimanendo in meno per il resto della partita La violazione comporta la sanzione , segnale 15, 16 e 17
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.30 - USO ILLEGALE DELLA PAGAIA (cap. 3 art. 30 regolamento ICF)</p> <p>Segnale 12 e 15. Le situazioni seguenti sono definite uso irregolare della pagaia:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Toccare una persona 2. Giocare o tentare di giocare la palla con la pagaia quando la palla è a portata di mano dell'avversario e gli avversari tentano di giocare il pallone con le mani. 3. Giocare o tentare di giocare con la pagaia la palla attraversando lo spazio del kayak avversario, all'interno dello spazio tra le braccia dell'avversario in posizione di pagaiata normale 4. Toccare la palla con la pagaia quando è a portata di mano dell'avversario. Il portiere è escluso da questa regola e gli è permesso di difendere direttamente la porta da un tiro finché non muove la

	<p>pagaia vicino al tiro avversario e a meno di non essere pericoloso.</p> <p>5. Quando un giocatore con la sua pagaia tenta di limitare l'avversario usando la pagaia.</p> <p>6. Colpire una pagaia avversaria invece che la palla.</p> <p>7. Lanciare la pagaia</p> <p>8. Ogni altro uso della pagaia che è considerato pericoloso per i giocatori.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.31 - POSSESSO IRREGOLARE (cap. 3 art. 31 regolamento ICF)</p> <p>1. Segnale 11 e 15. Un giocatore è in possesso di palla quando ha la palla tra le mani o è in posizione di ricevere la palla in mano quando la palla è in volo. Se un giocatore controlla la palla con le pale della pagaia verrà considerato in possesso</p> <p>2. 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.</p> <p>3. 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.</p> <p>4. Un giocatore che si capovolge con corpo e testa sott'acqua perde il possesso di palla i non ha la palla in mano.</p> <p>5. Un giocatore non può manovrare il suo kayak con le mani o con la pagaia se il pallone è sopra il gonnellino</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.32 - SPINTA IRREGOLARE (cap. 3 art. 32 regolamento ICF)</p> <p>1. La spinta si ha quando un giocatore con la mano aperta spinge un suo avversario sulla parte superiore del braccio o sul fianco.</p> <p>2. Le seguenti spinte sono considerate irregolari:</p> <p>a) Ogni spinta dove il giocatore spinto non ha il possesso della palla.</p> <p>b) Ogni contatto della mano con parti diverse dal braccio superiore o fianco del corpo avversario.</p> <p>c) Ogni spinta che mette in pericolo il giocatore spinto</p> <p>d) Un giocatore non può opporsi ad una spinta con la mano o l'avambraccio o con il movimento del gomito verso chi lo sta spingendo.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.33 - CONTATTO DI KAYAK IRREGOLARE (cap. 3 art. 33 regolamento ICF)</p> <p>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.</p> <p>1. Quanto segue definisce il contrasto illecito</p> <p>a) Ogni contrasto a causa del quale il kayak di chi fa il contrasto viene a contatto con il corpo del giocatore avversario e/o mette in pericolo lo stesso giocatore che ha subito il contrasto. Il braccio del giocatore non è considerato</p>

	<p>come una parte del corpo quando una parte di esso è alzato lontano dal corpo.</p> <p>b) Qualunque contrasto di kayak dove il kayak viene in contatto con il paraspruzzi dell'avversario in modo permanente seguito a un contrasto legale non è penalizzato a meno che il giocatore continua il contrasto contro il paraspruzzi.</p> <p>c) Quando il pallone non è più controllato, ed i giocatori cercano di allontanarsi reciprocamente usando le mani per guadagnare posizione rispetto la canoa avversaria.</p> <p>d) Ogni contrasto violento al lato del kayak che ha luogo a 80/100 gradi e non con un contatto prolungato.</p> <p>e) Contrastare un avversario che non è nel raggio di 3 metri dalla palla</p> <p>f) Contrastare un avversario che non sta cercando di conquistare la palla</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.34 - CONTRASTO IRREGOLARE (cap. 3 art. 34 regolamento ICF)</p> <p>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 laddove nessuno dei giocatori sta cercando di conquistare la palla.</p> <p>2. I seguenti contrasti sono illeciti:</p> <p>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.</p> <p>b) Quando il contrasto del kayak avversario può essere definito come un contatto di Kayak- c) Un giocatore dietro la linea di fondo campo non può essere contrastato, così come quando è fuori dalla linea dei 6 metri.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.35 - OSTRUZIONE (cap. 3 art. 35 regolamento ICF)</p> <p>1. Segnale 9 e 15, un ostruzione irregolare si ha quando un giocatore attivamente impedisce all'avversario di avanzare, ad eccezione di quando:</p> <p>2. Entrambi i giocatori stanno competendo per la palla, o</p> <p>3. L'avversario è in possesso di palla; o</p> <p>4. 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.</p> <p>5. Entrambi i giocatori si contrastano entro l'area dei 6 metri.</p> <p>6. Un giocatore fa ostruzione quando i loro kayak sono in movimento e/o stanno tentando attivamente di pagaiare.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.36 - TRATTENUTA IRREGOLARE (cap. 3 art. 36 regolamento ICF)</p> <p>Segnale 9 e 15</p> <p>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.</p> <p>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,</p>

supporti della porta, ecc).

TESTO VECCHIO

NUOVO TESTO

ART. 5.37 - COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO (cap. 3 art. 37 regolamento ICF)

Segnale 17 con cartellino verde.

1. I casi seguenti sono definiti antisportivi:

- a) Ogni infrazione commessa da un giocatore durante un'interruzione del gioco
- b) 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.
- c) 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).
- d) 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.
- e) Protestare
- f) Reagire
- g) Insultare o usare linguaggio triviale
- h) Qualsiasi comportamento antisportivo verso giocatori, arbitri o altri ufficiali di gara o considerato dannoso per il gioco a discrezione dell'Arbitro.

TESTO VECCHIO

NUOVO TESTO

ART. 5.38 - DIFESA DI PORTA (cap. 3 art. 38 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.

	<p>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</p> <p>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</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.39 - PALLA A DUE (cap. 3 art. 39 regolamento ICF)</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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.</p> <p>5. Tutti gli altri giocatori dovranno stare almeno a 3 metri dai giocatori che giocano la palla a due.</p> <p>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.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.40 - VANTAGGIO (cap. 3 art. 40 regolamento ICF)</p> <p>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</p> <p>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 giallo o rosso.</p> <p>3. Il vantaggio deve essere indicato se non c'è nessuna infrazione ma i giocatori pensano che ci sia infrazione ed interrompono il gioco. (Per esempio fischio da un altro campo, folla, ecc.)</p>

TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.41 - SANZIONI (cap. 3 art. 41 regolamento ICF)</p> <p>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.</p> <p>2. L'Arbitro può, mandare fuori un giocatore dal campo per diverse volte a seconda della gravità e/o frequenza dell'azione fallosa. Il tempo di espulsione è interrotto in caso di TO o intervallo tra i tempi</p> <p>3. Tiro di rigore, segnale 16 TO</p> <p>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, o passando o posizionandosi per un goal quasi certamente segnato. L'atto del tiro inizia quando un giocatore avrà il contatto con la palla, con la mano o la pagaia ed è chiaramente in attesa di eseguire un tiro.</p> <p>b) Un tiro di rigore potrà essere concesso per un fallo quando un giocatore subisce il fallo mentre sta tirando, o passando o posizionandosi per un goal quasi certamente segnato, mentre la porta non è difesa se nessun tentativo viene fatto per evitare il gioco irregolare (deliberato) e/o in caso di fallo quando una pagaia tocca la palla in mano all'avversario o ogni giocata illegale che mette in pericolo gli avversari</p> <p>c) Un tiro di rigore verrà concesso per una deliberata e/o pericolosa infrazione su un giocatore entro l'area dei 6 metri che cerca di eseguire un tiro diretto.</p> <p>4. Tiro diretto segnale 15</p> <p>a) Il tiro diretto potrà essere un diretto in porta. In generale il gioco riprende quando la palla ha viaggiato per 1 metro orizzontalmente o ha cambiato possesso con un altro giocatore della stessa squadra. Il tiro diretto viene assegnato per un fallo quando non è stato assegnato un tiro di rigore , un tiro laterale, un tiro d'angolo o una rimessa o palla al centro</p> <p>5. Rimessa laterale segnale 14</p> <p>a) Una rimessa laterale non potrà essere battuta direttamente in porta. Generalmente il gioco riprenderà quando la palla avrà viaggiato un metro orizzontalmente o avrà cambiato possesso ad altro giocatore della squadra. Una rimessa laterale potrà essere concessa quando un tiro di rigore o un tiro diretto non sono stati concessi.</p> <p>6. Cartellino Rosso. Il giocatore verrà mandato fuori per il resto del gioco. Inoltre, il giocatore espulso con un cartellino rosso, sarà squalificato automaticamente per la partita successiva. Eventuali sanzioni ulteriori possono essere comminate previo deferimento alla commissione giudicante, salvo, la possibilità di ricorrere alla giustizia sportiva ordinaria. 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.</p> <p>a) Un cartellino rosso potrà essere assegnato ad un giocatore che ha ricevuto un cartellino giallo per qualsiasi motivo.</p> <p>b) Un cartellino rosso potrà essere concesso quando un cartellino giallo è stato contestato o non ha prodotto l'effetto desiderato di indurre il giocatore a controllare il proprio gioco o atteggiamento.</p>

c) Un cartellino rosso potrà essere concesso se un giocatore aggredisce un altro giocatore...

d) Un Cartellino Rosso potrà essere concesso per una ripetuta e continua offesa o abuso di linguaggio

e) Se un giocatore è stato mandato fuori per il resto del gioco, tale giocatore non potrà essere sostituito

7. Cartellino giallo, il giocatore verrà mandato fuori per due minuti, segnale 17

a) Un C.G. potrà essere assegnato ad un giocatore che ha ricevuto 3 cartellini verde per qualsiasi motivo.

b) Un C.G. potrà essere assegnato per un fallo deliberato e pericoloso che previene la realizzazione di un goal, dove l'A. ritiene che assegnare solo un tiro diretto non produrrebbe l'effetto desiderato.

c) Un C.G. potrà essere concesso per un fallo pericoloso quando è deliberato, ripetuto o quando non è stato effettuato nessun tentativo per impedire il gioco pericoloso

d) Un C.G. potrà essere assegnato per una continua contestazione delle decisioni arbitrali.

e) Un C.G. potrà essere concesso per un linguaggio sleale e offensivo.

f) I giocatori espulsi devono osservare le regole di entrata in campo per rientrare al termine del periodo di espulsione

8. Avviso segnale 17 e C. verde

a) Un C.V. potrà essere assegnato per un deliberato comportamento antisportivo che influenza il gioco.

b) Un C.V. potrà essere assegnato per un inutile comunicazione con l'A. , gioco pericolose e/o comportamento antisportivo

9. Avviso alla squadra segnale 17 C.V. Una squadra è avvisata quando l'A. assegnerà un cartellino verde a tutta la squadra

a) Un C.V. alla squadra potrà essere assegnato per una ripetuta infrazione per un particolare fallo eseguito da più di un giocatore della stessa squadra.

b) Dopo un avviso alla squadra un C.V. potrà essere assegnato a qualsiasi giocatore di tale squadra che ha continuato a commettere lo stesso fallo.

TESTO VECCHIO

NUOVO TESTO

ART. 5.42 - ESEGUIRE UN TIRO (cap. 3 art. 42 regolamento ICF)

1. Il giocatore che deve battere una rimessa laterale, tiro d'angolo, tiro diretto deve alzare la palla sopra la propria testa, estendendo il braccio mantenendo fermo il proprio kayak prima di effettuare il tiro. 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 un sanzione con l'assegnazione della palla alla squadra avversaria, Segnale 11 e 14

2. Rimessa laterale. Rimessa dalla linea di porta, tiro d'angolo non potranno essere lanciati direttamente in porta.

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. Per battere il fallo, al giocatore deve essere permesso di posizionarsi nel punto in cui è stato commesso il fallo. Nessun avversario può toccare il giocatore o il suo

	<p>equipaggiamento fino a che non ha battuto il tiro. L'avversario non deve tentare di prendere la palla prima che abbia percorso un metro. L'infrazione di tale articolo comporta una sanzione. Segnale 11 e 14 o segnale 11 e 15. Un tiro libero può essere ribattuto come lancio libero ed un tiro diretto può essere ribattuto come tiro diretto.</p> <p>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 se il tiro iniziale è stato preso 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 o segnale 11 e 15. un lancio libero verrà ribattuto come lancio libero, un tiro diretto verrà ribattuto come tiro diretto.</p> <p>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 o il lancio dovranno essere battuti sia dove l'infrazione si è verificata che dove la palla è caduta se era in volo al momento del fallo. Comunque quando viene commessa un'infrazione durante la difesa della rete la punizione deve essere battuta sul punto dell'infrazione.</p> <p>6. Se è stato concesso un tiro diretto entro 1 metro dalla porta il tiro deve essere battuto nel punto più vicino dalla linea di porta</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.43 - BATTERE UN TIRO DI RIGORE (cap. 3 art. 43 regolamento ICF)</p> <p>1. Il giocatore incaricato di battere il tiro di rigore deve posizionarsi con il suo corpo sulla linea del 6 metri.</p> <p>2. Tutti gli altri giocatori devono stare oltre la linea di metà campo fino alla ripresa del gioco.</p> <p>3. Il tiro dovrà essere battuto quando l'A. fischierà, si applica la regola dei 5 secondi</p> <p>4. Il gioco riparte dal fischio.</p> <p>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.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.44 - FINE DELLA PARTITA (cap. 3 art. 44 regolamento ICF)</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO

	<p>ART. 5.45 - GOLDEN GOAL FUORI TEMPO (cap. 3 art. 45 regolamento ICF)</p> <p>1. G.G. E.T., escluso la finale, consisterà in due tempi di gioco da 3 minuti ciascuno. La squadra che segna per prima vincerà la partita. Ci sarà un minuto di recupero tra un tempo e l'altro.</p> <p>2. G.G. E.T. per la finale consisterà in 2 tempi da 10 minuti ciascuno. La squadra che segnerà per prima vincerà la partita. Ci sarà un minuto di recupero tra un tempo e l'altro.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART 5.46 - TIRI TIEBREAKER</p> <p>1. Il capitano della squadra sceglie quali giocatori ed in quale ordine dovranno tirare i tiri T. Normalmente 5 giocatori saranno scelti (tra i quali può o non può esserci il portiere). Alla fine del gioco un giocatore che non fa parte del gioco perché ha subito un cartellino rosso, non potrà prendere parte ai tiri T. e la sua squadra avrà un tiro in meno. Alla fine del tempo se un giocatore è fuori dal gioco per un cartellino giallo, non potrà prendere parte ai tiri T. ma la sua squadra non perderà il tiro.</p> <p>2. I partecipanti di ogni squadra tireranno alternandosi con la squadra avversaria ogni tiro. L'A. tirerà una monetina e i capitani sceglieranno testa o croce per chi tirerà per primo. Entrambe le squadre tireranno dalla stessa porta. A meno che si stato il comitato organizzatore a scegliere la porta sarà l'arbitro a decidere quale porta dovrà essere utilizzata.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.47 - BATTERE UN TIRO TIE BREAKER</p> <p>1. Il giocatore che eseguire il tiro T. dovrà posizionarsi fermo a 4.5 m dalla linea di porta.</p> <p>2. Un giocatore della squadra in difesa, si incaricherà di difendere la porta con la pagaia (Portiere). Il corpo del Portiere deve essere rivolto verso l'are di gioco e deve cercare di mantenersi in posizione entro 1 metro dal centro della linea di porta. Il portiere non può abbandonare questa posizione durante il rigore</p> <p>3. Tutti gli altri giocatori devono aspettare nell'altra metà campo di gioco fino a che non è terminata la sessione dei tiri di rigore.</p> <p>4. Il tiro potrà essere effettuato dopo che l'arbitro avrà fischiato. Si applica la regola dei 5 secondi.</p> <p>5. Il giocatore deve effettuare il tiro direttamente in porta.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.48 - SQUADRE</p> <p>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).</p> <p>2. La categoria minima di appartenenza per poter disputare il campionato e tutti gli altri incontri è quella Ragazzi.</p> <p>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.</p>

	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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:</p> <p>a) Nella prima giornata in cui si determina tale situazione la squadra sarà sanzionata come previsto dal comma 3 e 4;</p> <p>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.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART. 5.49 - ATTREZZATURA TECNICA</p> <p>1. La seguente attrezzatura deve essere obbligatoriamente messa a disposizione dagli organizzatori delle competizioni:</p> <p>a) il CRONOMETRO</p> <p>b) TABELLONE SEGNAPUNTI visibile ai giocatori ed agli spettatori;</p> <p>c) il REFERTO DI GARA su modello della Federazione;</p> <p>d) un SEGNALATORE ACUSTICO (es. sirena) per la fine dei tempi di gioco;</p> <p>e) 4 BANDIERINE per i guardialinee (due verdi e due rosse) ove previsto.</p> <p>f) almeno 2 PALLONI regolamentari.</p> <p>2. La violazione di tali obblighi comporterà l'applicazione delle seguenti sanzioni:</p> <p>Sanzione di € 100.00 a giornata per la violazione dell'obbligo di cui al punto "a" e "b".</p> <p>Sanzione di € 30.00 a giornata per la violazione dell'obbligo di cui al punto "d", "e", "f".</p> <p>3. L'eventuale applicazione di tali sanzioni sarà cura del Direttore di Gara.</p>
TESTO VECCHIO	NUOVO TESTO
	<p>ART 5.50 – COMMISSIONE GIUDICANTE</p> <p>1. La Commissione Giudicante è composta da:</p> <p>a) Direttore di gara, due rappresentanti atleti, due rappresentanti delle società.</p> <p>2. Le società insieme al modulo iscrizione deve indicare il nome di un atleta maggiorenne in rappresentanza della società ed un dirigente (o tesserato della società con delega sottoscritta dal presidente su carta intestata).</p> <p>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.</p>

4. L'arbitro deferisce, alla Commissione Giudicante, ogni giocatore allontanato da una partita con un cartellino rosso.

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.

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.

7. Ciò non esclude il deferimento alla Giustizia Federale per ulteriori provvedimenti disciplinari.

8. La commissione giudicante delibera a maggioranza dei componenti.

9. Il voto del Direttore di Gara, in caso di parità, è da considerarsi doppio.

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.

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.

TESTO VECCHIO

NUOVO TESTO

ART. 5.51 - 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 all'organo irrogante, entro i termini stabiliti, l'importo della pena pecuniaria inflitta. In caso di mancata corresponsione nel termine predetto la multa è maggiorata di 1/3. In caso di mancata corresponsione la squadra può essere sospesa dalla competizione. La sanzione non può essere inferiore a € 30 e superiore a € 500.
- 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 all'organo irrogante, entro i

termini stabiliti, l'importo della pena pecuniaria inflitta. In caso di mancata corresponsione nel termine predetto la multa è maggiorata di 1/3. In caso di mancata corresponsione la squadra può essere sospesa dalla competizione. La sanzione non può essere inferiore a € 10 e superiore a € 500.

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 automaticamente. Le sanzioni pecuniarie eventualmente erogate a carico delle società o dei suoi tesserati, verranno detratte dalle cauzioni versate alla FICK.

GIOCATORI E MODULO DI GARA

INFRAZIONE	SANZIONE A:	SANZIONE	SANZIONE MASSIMA
Mancata o errata compilazione del modulo gara	Squadra	Deplorazione	€. 30
Errata compilazione del modulo gara	Squadra	Deplorazione	€. 30
Inserimento di giocatore squalificato	Squadra	Partita persa	Partita persa

SQUADRE

INFRAZIONE	SANZIONE A:	SANZIONE	SANZIONE MASSIMA
Squadra in ritardo <5	Squadra	€. 30	€. 60

minuti			
Squadra in ritardo >5 minuti	Squadra	Partita persa	Partita persa
Abbandono del campo durante la partita	Squadra	Partita persa a) €. 50	a) Part. Persa b) €. 100
Comportamento ingiurioso verso arbitro, giudice di linea, responsabili al tavolo da parte di persone non partecipanti alla gara	Squadra Organizzatrice, Squadra responsabile dei sostenitori	€. 50	€. 200
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

ALLENATORE E ACCOMPAGNATORI

INFRAZIONE	SANZIONE A:	SANZIONE	SANZIONE MASSIMA
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	€. 50
Comportamento antisportivo verso arbitro, giudice di linea, responsabili al tavolo	Squadra e Tesserato	€. 50	Partita persa €. 150

IDENTIFICAZIONE

INFRAZIONE	SANZIONE A:	SANZIONE	SANZIONE MASSIMA
------------	-------------	----------	------------------

Caschetto irregolare (numeri, colori)	Società, per ogni singola infrazione	€. 10	€. 50
Maglia irregolare (colore, manica); Capitano senza fascia di riconoscimento	Società, per ogni singola infrazione	€. 10	€. 50
Salvagente irregolare (numeri, colori)	Società, per ogni singola infrazione	€. 10	€. 50
Canoa irregolare (colori)	Società, per ogni singola infrazione	€. 10	€. 50

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.

FALLI DI GIOCO

INFRAZIONE	SANZIONE A:	SANZIONE	SANZIONE MASSIMA
Fallo Pagaia/kayak/spinta/ostruzione	Atleta	1 gara di squalifica	a) squalifica per più partite b) €. 200
Proteste verso l'arbitro Linguaggio offensivo	Atleta	1 gara di squalifica	a) squalifica b) €. 200
Falli ripetuti	Atleta	1 gara di squalifica	a) squalifica per più partite b) €. 100
Un giocatore di riserva che metta la propria pagaia nell'area di gioco per impedire una rete	Atleta	1 gara di squalifica	a) squalifica per più partite b) €. 100
Proteste verso l'arbitro	Atleta	1 gara di squalifica	a) squalifica per più partite b) €. 200

TESTO VECCHIO

NUOVO TESTO

ART. 5.52 - COMMISSIONE GIUDICANTE D'APPELLO.

1. Le decisioni della Commissione giudicante possono essere appellate con apposito reclamo.
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 nominativi indicati dalle società all'inizio della manifestazione. La decisione della Commissione giudicante d'appello deve essere resa nel più breve tempo possibile.
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.

TESTO VECCHIO

NUOVO TESTO

ART. 5.53 – ACCREDITO DELLE SOCIETA'

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:
 - a) 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.
 - b) indicare il rappresentante atleti ed il rappresentante della società su carta intestata della società con timbro e firma.
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.
3. Prima dell'inizio della gara devono essere presentati i tesserini ed eventuale delega.
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 il Rappresentante di Società mantiene tale qualifica per tutta la durata del Torneo o Giornata di Campionato.
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.
6. Solo grave e documentato motivo può consentire alla Direzione di Gara la riammissione della Società.

TESTO VECCHIO

NUOVO TESTO

ART. 5.54 - INDIZIONE CAMPIONATI

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.
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.
3. I ripescaggi si identificano in tre tipi e si applicano con il seguente ordine di priorità:
 - integrazione: squadra meglio classificata nel Torneo play-out dopo le squadre promosse;

- reintegrazione: squadra retrocessa, classificatasi nella 1[^] - o in alternativa 2[^]
 - posizione di classifica prevista nelle retrocessioni, e ripescata;
 - immissione: squadra di serie superiore che non si iscrive al Campionato e viene ammessa ad un Campionato di serie inferiore.
4. Il completamento degli organici può essere effettuato con le modalità ed entro i termini che vengono fissati nelle circolari di indicazione e modalità di svolgimento dei rispettivi campionati.
5. 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.
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:
- 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.
7. Per quanto non contemplato, il Consiglio Federale deciderà in merito.