

DISCIPLINA DELLE GARE DI CANOA POLO

(agg. delibera n.033 /22 del 12 febbraio2022)

SOMMARIO

ABBREVIAZIONI	3
PREMESSA	4
PARTE 1 – NORME DI CARATTERE GENERALE PER LE GARE DI CANOA POLO	5
Art. 1.1 – Scopo delle gare di Canoa Polo	5
Art. 1.2 – Definizioni	5
Art. 1.3 – Classificazione delle gare	5
Art. 1.4 – Disciplina delle gare	5
Art. 1.5 – Indizione manifestazioni nazionali (Campionati Italiani, Coppa Italia, Tornei Nazionali)	6
Art. 1.6 – Calendario agonistico	6
Art. 1.7 – Punteggio federale	7
Art. 1.8 – Partecipazione alle gare in Italia e all'estero	7
Art. 1.9 – Categorie	7
Art. 1.10 – Imbarcazioni, pagaie e equipaggiamento personale – specifiche tecniche	7
Art. 1.11 – Pubblicità	9
PARTE 2 – NORME DI CARATTERE ORGANIZZATIVO	10
Art. 2.1 – Il Comitato Organizzatore – costituzione e compiti	10
Art. 2.2 – Attrezzature tecnica	11
Art. 2.3 – Segreteria gara – costituzione e compiti	11
Art. 2.4 – Soccorso medico	11
Art. 2.5 – Direttore di Gara	11
Art. 2.6 – Giuria: designazione e convocazione	12
Art. 2.7 – Giudice Arbitro Principale	13
Art. 2.8 – Ufficiali di Gara	13
Art. 2.9 – Collaboratori Arbitrali	14
Art. 2.10 – Guardalinee	14
Art. 2.11 – Ispettore	14
Art. 2.12 – Cronometraggio	14
Art. 2.13 – Segnapunti	15
Art. 2.14 – Rappresentanti di Società	15
Art. 2.15 – Bando di Gara	15
Art. 2.16 – Iscrizioni societarie alle manifestazioni nazionali	16
Art. 2.17 – Iscrizioni nominative e tasse di iscrizione alle manifestazioni nazionali	16
Art. 2.18 – Squadre	16

Art. 2.19 – Partecipazione Società ed atleti ai Campionati	16
Art. 2.20 – Partecipazione di atlete a Tornei/Campionati maschili	17
Art. 2.21 – Atleti stranieri comunitari	17
Art. 2.21 bis – Atleti stranieri comunitari residenti	17
Art. 2.22 – Prestito temporaneo degli atleti di Canoa Polo	17
Art. 2.23 – Norme in caso di parità nei gironi	18
PARTE 3 – REGOLE DI GARA	19
Art. 3.1 – Area di Gara	19
Art. 3.2 – Area di gioco e area tecnica	19
ART. 3.2 bis – AREA DELLE RISERVE	19
ART.3.2 ter - AREA DEGLI ARBITRI	19
Art. 3.3 – Segnali e bordi dell’area di gioco	19
Art. 3.4 – Orari di gara, collaudo del campo, tavolo giuria	20
Art. 3.5 – Le porte	20
Art. 3.6 – La palla	21
Art. 3.7 – Numero dei giocatori	21
Art. 3.8 – Riconoscimento	21
Art. 3.9 – Tempi di gioco	21
Art. 3.10 – Regola shot-clock	21
Art. 3.11 – Time Out	22
Art. 3.12 – Scelta del campo	22
Art. 3.13 – Inizio del gioco	22
Art. 3.14 – Palla fuori dal campo	23
Art. 3.15 – Assegnazione di un goal	24
Art. 3.16 – Ripresa del gioco dopo un goal	24
Art. 3.17 – Giocatore capovolto	24
Art. 3.18 – Ingresso nell’area di gioco, rientro e sostituzione	25
Art. 3.19 – Sostituzione irregolare e ingresso nell’area di gioco	25
Art. 3.20 – Uso illegale della pagaia	25
Art. 3.21 – Possesso irregolare	25
Art. 3.22 – Spinta irregolare	26
Art. 3.23 – Contatto di kayak irregolare	26
Art. 3.24 – Contrasto irregolare	26
Art. 3.25 – Ostruzione	26
Art. 3.26 – Trattenuta irregolare	27
Art. 3.27 – Comportamento antisportivo	27
Art. 3.28 – Difesa della porta	27
Art. 3.29 – Palla a due	28

Art. 3.30 – Vantaggio	28
Art. 3.31 – Sanzioni arbitrali (rimodulato in n articoli)	28
ART. 3.31 – SANZIONI ARBITRALI	30
ART. 3.32– TIRO DI RIGORE.....	30
ART. 3.33 – TIRO DIRETTO	31
ART. 3.34 – LANCIO LIBERO	31
ART. 3.35 - CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEI CARTELLINI:.....	31
ART. 3.36 - POWER PLAY - DEFINIZIONE	31
ART. 3.37 - CARTELLINO ROSSO DIRETTO	31
ART. 3.38 - CARTELLINI VERDE, GIALLO E ROSSO	32
ART. 3.39- ALLENATORI E AREA TECNICA	32
Art. 3.40– Eseguire un tiro	32
Art. 3.41 – Battere un tiro di rigore	33
Art. 3.42 – Fine della partita	33
Art. 3.43 – Supplementari.....	34
Art. 3.44 – Sospensione e ripresa di una partita per causa di forza maggiore	34
Art. 3.45 – Reclami.....	34
Art. 3.46 – Disposizioni finali.....	34
PARTE 4 – MULTE ED INFRAZIONI DISCIPLINARI	34
Art. 4.1 - Multe.....	34
Art. 4.2 – Infrazioni disciplinari	35
PARTE 5 – RESPONSABILITA’ E DOPING.....	35
Art. 5.1 – Responsabilità ed obbligo di soccorso	35
Art. 5.1 – Lotta al doping	35
APPENDICE Articolo 1.10	36

ABBREVIAZIONI

- C.A.= Collaboratori Arbitrali
- C.F. = Consiglio Federale
- C.I.O. = Comitato Olimpico Internazionale
- C.O. = Comitato Organizzatore
- C.O.N.I. = Comitato Olimpico Nazionale Italiano
- C.R./D.R. = Comitato Regionale/Delegato Regionale
- D.A.C = Direzione Arbitrale Canoa
- D.G. = Direttore di Gara
- E.C.A. = European Canoe Federation
- F.A.R. = Fiduciario Arbitrale Regionale
- F.I.C.K. = Federazione Italiana Canoa Kayak
- F.I.Cr. = Federazione Italiana Cronometristi
- G.A.P. = Giudice Arbitro Principale

- I.C.F. = International Canoe Federation
- U.U.G. = Ufficiali di Gara

PREMESSA

Questa sezione, parte integrante del Codice di Gara approvato dalla F.I.C.K., fissa le regole che governano le gare di Canoa Polo bandite dalla Federazione stessa.

PARTE 1 – NORME DI CARATTERE GENERALE PER LE GARE DI CANOA POLO**Art. 1.1 – Scopo delle gare di Canoa Polo**

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

Art. 1.2 – Definizioni

1. Per **giocatore** si intende il soggetto (di sesso maschile o femminile) tesserato alla F.I.C.K. nella posizione di atleta, che iscritto in una squadra, partecipa alla partita.
2. Per **squadra** si intende l'insieme dei giocatori che la compongono, che può variare da un minimo di cinque ad un massimo di otto.
3. Per **partita** si intende il lasso temporale in cui si dà la possibilità a due squadre di realizzare il maggior numero di goal.
4. Per **torneo** si intende l'insieme delle partite effettuate in una manifestazione, in un arco temporale limitato e definito.
5. Per **giornata** si intende l'insieme delle partite effettuate in un fine settimana.
6. Per **manifestazione** si intende l'insieme delle gare effettuate in un arco temporale limitato e definito.
7. Per **programma** si intende la sequenza cronologica delle gare che costituiscono la manifestazione.
8. Per **calendario** agonistico di canoa polo si intende l'insieme delle giornate di canoa polo bandite dalla F.I.C.K. nel corso di una stagione sportiva.
9. Per **categoria** si intende il gruppo in cui sono suddivisi i concorrenti in funzione della loro età.
10. Per **classifica** si intende l'elenco, in ordine di punteggio, delle squadre partecipanti ad un Campionato/manifestazione.

Art. 1.3 – Classificazione delle gare

1. Le gare si classificano in:
 - a) Internazionali;
 - b) Coppa Italia;
 - c) Campionati Italiani;
 - d) Nazionali;
 - e) Campionati Regionali
 - f) Regionali
2. Le manifestazioni Internazionali disputate in Italia, ed inserite nei calendari I.C.F. ed E.C.A., sono bandite dalla F.I.C.K.
3. I Campionati Regionali e le Gare Regionali sono bandite dai Consigli dei Comitati Regionali (o dai Delegati Regionali) di riferimento, ossia competenti per territorio.
4. I Campionati Regionali sono validi se, agli stessi, sono iscritte almeno tre squadre.
5. Un C.R./D.R. può bandire un campionato regionale o una gara regionale in una località posta in una regione limitrofa, purché la gara sia stata preventivamente autorizzata dal C.R./D.R. territorialmente competente.

Art. 1.4 – Disciplina delle gare

1. I Campionati Italiani, le gare Nazionali, i Campionati Regionali e le gare Regionali sono disciplinate dal presente codice di gara, le gare Internazionali dal vigente I.C.F. Canoe Polo Competition Rules
2. Le gare sono considerate Internazionali se alle stesse partecipano almeno tre squadre straniere. In caso contrario saranno considerate gare Nazionali.
3. I Comitati Regionali/Delegati Regionali non possono bandire Campionati Regionali o tornei Regionali in concomitanza a Campionati Italiani, ove sia prevista la partecipazione di squadre della stessa categoria.
4. Un Comitato Regionale/Delegato Regionale, non può bandire, nella stessa data, due tornei Regionali, anche se uno dei due è Campionato Regionale.
5. Le manifestazioni promozionali possono essere disciplinate anche da speciali norme che in quel caso dovranno essere specificate nei relativi bandi.

Art. 1.5 – Indizione manifestazioni nazionali (Campionati Italiani, Coppa Italia, Tornei Nazionali)

1. Ogni anno il C.F. provvederà, tramite Programma di Attività ed apposite circolari di riferimento, ad indire e stabilire le modalità e le formule di tutte le manifestazioni nazionali di propria competenza (Campionati Italiani, Coppa Italia e Tornei Nazionali).
2. Con apposita circolare, per i primi provvederà a stabilire le modalità di promozione e di retrocessione, formula dei play off ove previsti, per i secondi le modalità di svolgimento.
3. Il C.F. può provvedere a completare gli organici dei rispettivi Campionati qualora, per un qualsiasi motivo, le squadre effettivamente partecipanti siano in numero inferiore a quello fissato nelle circolari di indizione e modalità di svolgimento dei rispettivi campionati, tramite i ripescaggi.
4. I ripescaggi si applicano con il seguente ordine di priorità:
 - A. SERIE “A”
 - **A.1** reintegrazione della penultima squadra classificata e/o dell’ultima al termine del Campionato Serie “A”.
 - **A.2** Nel caso non si potesse applicare quanto previsto nel comma **A.1**, si dovrà procedere con il completamento con la squadra meglio classificata in serie “A1”, prendendo in considerazione il raggruppamento territoriale in cui il posto risulta vacante, tenendo in considerazione come fattore prioritario l’area geografica.
 - B. SERIE “A1”
 - **B.1** reintegrazione della penultima squadra retrocessa e, a seguire, dell’ultima retrocessa, prendendo in considerazione il raggruppamento territoriale in cui il posto risulta vacante, tenendo in considerazione come fattore prioritario l’area geografica (es. a titolo esplicativo e non esaustivo: rinuncia di una squadra appartenente al Raggruppamento Nord, ripescaggio della 9° classificata secondo la classifica del Raggruppamento Nord stilata nella stagione precedente; se rinunciataria anch’essa, ripescaggio della 10° classificata secondo lo stesso criterio).
 - **B.2** Nel caso non si potesse applicare quanto previsto nel comma B.1, si dovrà procedere con l’integrazione con la squadra meglio classificata ai Play Off di Serie B dopo le squadre promosse.
 - **B.3** Nel caso non si potesse applicare quanto previsto nelle lettere **B.1 e B.2** si dovrà procedere con il completamento con la squadra meglio classificata in Serie B, prendendo in considerazione il raggruppamento territoriale in cui il posto risulta vacante, tenendo in considerazione come fattore prioritario l’area geografica.
5. Il completamento degli organici può essere effettuato con le modalità ed entro i termini che vengono fissati nelle circolari di indizione e modalità di svolgimento dei rispettivi campionati.
6. Non possono essere ripescate, salvo contraria espressa disposizione del Consiglio Federale:
 - a) le squadre retrocesse e già reintegrate la stagione precedente;
 - b) le squadre retrocesse per non aver ultimato il Campionato;
 - c) le squadre retrocesse in conseguenza della relativa sanzione disciplinare;
7. In caso di rinuncia alla promozione o rinuncia all’iscrizione nel campionato di competenza da parte delle squadre aventi diritto, queste verranno automaticamente retrocesse nell’ultima serie.
8. **Le Società** ~~Le squadre~~ che hanno già **una squadra** ~~un team~~ nella serie immediatamente superiore a quella giocata, non potranno disputare eventuali Play Off/Play Out qualora fossero previsti.
9. **Le Società** ~~Le squadre~~ che hanno già **una squadra** ~~un team~~ nella serie immediatamente superiore a quella giocata non potranno essere promosse.
10. Le squadre aventi diritto a partecipare ai Play Off, in caso di mancata partecipazione e/o rinuncia, saranno soggette a una multa il cui importo è stabilito annualmente dal Consiglio Federale. Non verrà applicata nessuna sanzione nel caso di rinuncia di eventuali squadre ripescate.
11. Per quanto non contemplato, il C.F. deciderà in merito.

Art. 1.6 – Calendario agonistico

1. Il calendario agonistico ha ciclicità annuale, è approvato dal C.F. e successivamente pubblicato sul sito internet della F.I.C.K. nonché trasmesso agli affiliati con apposita circolare federale.
2. Il calendario agonistico fissa per ciascun torneo o giornata la data, la località di svolgimento e il C.O. a cui è demandata l’organizzazione.

Art. 1.7 – Punteggio federale

1. Agli affiliati i cui atleti partecipano alle gare indicate dal calendario agonistico F.I.C.K., I.C.F. ed E.C.A., è assegnato il punteggio indicato dall'allegato "A" allo Statuto Federale. Tale punteggio concorre nel computo delle classifiche federali di carattere generale nonché di quelle specifiche inerenti al settore canoa polo come indicato nel programma annuale di attività.

Art. 1.8 – Partecipazione alle gare in Italia e all'estero

1. La partecipazione ai tornei Internazionali disputati in Italia, ai Campionati Italiani, ai tornei Nazionali, ai Campionati Regionali e ai tornei Regionali è consentita agli affiliati della F.I.C.K. e avviene mediante gli atleti da loro tesserati nell'anno in corso.
2. La partecipazione ai tornei Internazionali è consentita agli atleti italiani tesserati alla F.I.C.K. per l'anno in corso e agli atleti stranieri tesserati alle rispettive Federazioni sportive nazionali riconosciute dall'I.C.F.
3. Ai Campionati Regionali ed ai tornei Regionali possono partecipare, se previsto nel bando, affiliati di altre regioni.
4. Gli affiliati possono partecipare a gare all'estero, inserite nei calendari ufficiali I.C.F. ed E.C.A. solo con atleti regolarmente tesserati alla F.I.C.K. per l'anno in corso. Le iscrizioni a tali competizioni dovranno essere inoltrate direttamente dall'affiliato al C.O. estero, previa comunicazione alla F.I.C.K.
5. A un affiliato o a un tesserato che risulta sospeso, squalificato o radiato dagli organi di giustizia della F.I.C.K. o dell'I.C.F., è vietata la partecipazione a qualsiasi gara.
6. Agli affiliati o ai tesserati, pena il deferimento agli organi di giustizia federali, è vietato partecipare a competizioni o aderire a manifestazioni organizzate in contrasto alla F.I.C.K. o alle sue finalità istituzionali.

Art. 1.9 – Categorie

1. Gli atleti sono suddivisi per età nelle seguenti categorie (maschili e femminili):
 - ALLIEVO/A A: è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 9° e non ha superato il 10° anno di età;
 - ALLIEVO/A B: è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 11° e non ha superato il 12° anno di età;
 - CADETTO/A A: è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 13°;
 - CADETTO/A B: è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 14°;
 - RAGAZZO/A: è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 15° e non ha superato il 16° anno di età;
 - JUNIOR: è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 17° e non ha superato il 18° anno di età;
 - SENIOR: è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 19° e non ha superato il 34° anno di età;
 - MASTER A: è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 35° e non ha superato il 39° anno di età;
 - MASTER B: è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 40° e non ha superato il 44° anno di età;
 - MASTER C: è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 45° e non ha superato il 49° anno di età;
 - MASTER D: è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 50° e non ha superato il 54° anno di età;
 - MASTER E: è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 55° e non ha superato il 59° anno di età;
 - MASTER F: è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 60° e non ha superato il 64° anno di età;
 - MASTER G: è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 65° e non ha superato il 69° anno di età;
 - MASTER H: è l'atleta che nell'anno in cui si tessera compie il 70° anno di età e fino al termine dell'attività.
2. La categoria minima di appartenenza per poter disputare i tornei/Campionati Serie A, Serie A Under 21, Serie A Junior, Serie A Ragazzi, Serie A1 e Serie B, è la categoria Ragazzi.
3. La categoria minima di appartenenza per poter disputare i tornei/Campionati Under 14 è la categoria Allievi/e "B".

Art. 1.10 – Imbarcazioni, pagaie e equipaggiamento personale – specifiche tecniche

1. Le imbarcazioni, e le pagaie, devono rispettare le seguenti specifiche tecniche

- ~~a) KAYAK~~ – Lo scafo può essere costruito con ogni tipo di materiale e deve essere munito di protezioni, che possono essere integrate oppure no. Non devono presentare parti spigolose o taglienti. La protezione deve essere assicurata, in modo idoneo e saldo, sia a prua sia a poppa della canoa senza l'utilizzo di nastro adesivo
- ~~a) PAGAIA~~ – La pagaia può essere costruita con qualsiasi materiale purché abbia una spinta idrostatica sufficiente a garantirne il galleggiamento. La pagaia non deve avere alcun vincolo o alcun punto d'appoggio sull'imbarcazione, deve essere a pala doppia e arrotondata, senza spigoli o parti taglienti. Non sono ammesse pagaie con punta in metallo, o forate nel manico e/o nella pala.

1. KAYAK

- a) Possono essere utilizzati esclusivamente kayak che sono approvati dal Controllo Materiale ufficiale della Manifestazione.
- b) Per le specifiche complete su kayak e imbottiture consultare. Per le specifiche complete sui caschi consultare il “**APPENDICE ARTICOLO 1.10**”

2. PAGAIE

- a) Possono essere utilizzate esclusivamente pagaie con doppia pala che sono state approvate nel Controllo Materiale ufficiale della Manifestazione.
- b) Per le specifiche complete sulle pagaie e imbottiture consultare. Per le specifiche complete sui caschi consultare il “**APPENDICE ARTICOLO 1.10**”

DIMENSIONI E PESI – KAYAK E PAGAIA

KAYAK	NO PROTEZIONI INTEGRATE (inclusa protezione)		PROTEZIONI INTEGRATE		PROTEZIONE INTEGRATA E NON INTEGRATA (ante appl. Protezione)	
	Min	Max	Min	Max	Min	Max
Lunghezza (cm.)	210	310	210	300	210	300
Larghezza min (cm)	50	60	50	60	50	60
Peso minimo (kg)	7		7		7	

PAGAIA	
Lunghezza max (cm.)	220
Spessore min (mm)	5
Lunghezza x larghezza	50 x 25

3. EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE

Ogni giocatore deve indossare un (1) casco caschetto con la griglia facciale, approvato dal Controllo Materiale ufficiale della Manifestazione.

Per le specifiche complete sui caschi consultare il “**APPENDICE ARTICOLO 1.10**”

idoneo per la canoa identico a quello dei suoi compagni di squadra. Nell'interesse dei giocatori è raccomandato che il caschetto segua gli standard internazionali.

La griglia deve proteggere tutta la faccia, che inizia al livello più basso del mento e mascella mentre il casco deve proteggere la testa fino alla base del collo.

Il caschetto non deve presentare parti taglienti e non arrotondate, ci deve essere una distanza minima di 10 mm tra la maschera facciale e il naso di chi lo indossa. La griglia deve esser fatta di materiale resistente ad urti, tipo di ferro, avere spazi interni non superiori a 7 cm misurabili, se possibile, con lo strumento di misura 6, dettaglio 5. e in generale non avere spazi attraversabili dalla pagaia posta orizzontalmente.

Il caschetto non può essere colorato utilizzando nastro adesivo, deve avere posti sui lati numeri di altezza minima 7,5 cm non ricavabili attraverso nastro adesivo.

Deve essere indossata una protezione del corpo, approvato dal Controllo Materiale ufficiale della Manifestazione. Per le specifiche complete sui caschi consultare il “**APPENDICE ARTICOLO 1.10**”

I corpetti devono avere i numeri nella parte anteriore di 10 cm e nella parte posteriore di 20 cm e devono avere uno spessore di almeno 20 mm strumento di misura 6, dettaglio P

Ogni componente della squadra deve indossare una maglia dello stesso colore, con maniche, che copra almeno la parte centrale del braccio. i giocatori non possono avere alcuna sostanza scivolosa sulle braccia e sul collo.

I giocatori devono indossare maglie identiche nella forma e nel colore con le maniche atte a coprire la parte superiore del braccio fino al gomito.

Oltre all'equipaggiamento e all'abbigliamento sopra elencati, sono consentiti indumenti ed effetti personali e un paraspruzzi per ogni giocatore. È consentito l'uso di dispositivi di protezione aggiuntivi su mani, avambracci e gomiti, a condizione che siano ben aderenti, fissati saldamente e privi di spigoli vivi in modo da non mettere in pericolo nessun altro giocatore. Nessun'altra attrezzatura è consentita. Un giocatore non deve indossare alcun oggetto (come gioielli) che possa mettere in pericolo chi lo indossa o qualsiasi altro giocatore.

I giocatori non devono applicare al proprio kayak alcuna sostanza che modifichi il coefficiente di attrito della superficie originale

I giocatori non devono applicare cera su qualsiasi attrezzatura diversa dall'asta della pagaia.

SOSTITUZIONE DELL'ATTREZZATURA Ogni giocatore è autorizzato a lasciare l'area di gioco e scambiare qualsiasi elemento dell'equipaggiamento, in qualsiasi momento durante il gioco, a condizione che l'equipaggiamento sia stato approvato nel Controllo Materiali. Il giocatore in questione deve raccogliere l'equipaggiamento che viene cambiato solo nella propria area di riserva

~~È 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.~~

~~Ogni giocatore può lasciare il campo e cambiare ogni parte del suo equipaggiamento, a condizione che l'equipaggiamento sia stato preventivamente sottoposto a controllo.~~

~~Il cambio di equipaggiamento sarà effettuato nell'area indicata per le riserve.~~

~~I giocatori non possono applicare sostanze scivolose nel loro equipaggiamento o sul corpo.~~

~~Nessuna modifica deve essere fatta a canoe, pagaie, giubbetti e caschetti del team dopo aver completato il processo di registrazione.~~

Il mancato rispetto dei commi precedenti sarà sanzionato con una multa stabilita annualmente dal C.F.

CONTROLLI

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

~~L'equipaggiamento dei giocatori verrà verificato e controllato secondo un calendario che si articolerà durante la giornata di Campionato e/o torneo e diffuso direttamente sul campo di gara o anticipato via e-mail dal Settore Arbitrale.~~

4. IDENTIFICAZIONE

- Tutti giocatori della stessa squadra devono avere kayak con ponte dello stesso colore, spray deck dello stesso colore, rivestimento esterno del corpo dello stesso colore, caschi dello stesso colore e magliette dello stesso colore
- Se un Ufficiale di Gara determina che non vi è una distinzione inadeguata tra le squadre, la prima squadra nominata sul foglio di gioco sarà tenuta a cambiare i colori identificativi del proprio corpo.
- I giocatori di una squadra possono usare i numeri da 1 a 99. Questo numero deve essere riportato sul rivestimento del corpo e sul casco. I giocatori possono scegliere di avere il proprio cognome sul retro della copertura del corpo. Questo cognome può essere sopra o sotto il loro numero, ma deve essere nella stessa posizione per l'intera squadra.
- I numeri saranno chiaramente leggibili dagli Arbitri da qualsiasi punto del campo e dovranno identificare chiaramente individualmente ogni giocatore in una squadra. Sul retro del corpo deve essere presente un numero alto almeno 20 cm. Sulla parte anteriore del corpo deve essere presente un numero di almeno 10 cm di altezza. I numeri di almeno 7,5 cm di altezza devono essere su ciascun lato del casco. Il capitano di ogni squadra deve essere distinto dal resto della squadra da una fascia al braccio.

TRATTAMENTI SUPERFICIALI

~~Nessuna sostanza estranea, che possa dare all'atleta un vantaggio sleale, può essere aggiunta alle imbarcazioni o all'equipaggiamento.~~

Art. 1.11 – Pubblicità

1. Sulle imbarcazioni, sulle pagaie, sugli accessori e sull'abbigliamento sportivo utilizzato in gara possono essere apposti marchi di sponsor e simboli pubblicitari legati all'atleta o all'affiliato. I marchi e i simboli devono essere posizionati in modo da non interferire con il numero di gara e/o con l'identificazione dei partecipanti.
2. Previa preventiva autorizzazione della F.I.C.K., i C.O. di una competizione possono vendere spazi pubblicitari a terzi purché sia garantita un'adeguata visibilità agli sponsor della F.I.C.K., dell'E.C.A. o dell'I.C.F.
3. Non è consentita la pubblicità di sigarette o di bevande ad alto tasso alcolico e devono essere rispettate tutte le norme dettate dal C.I.O., dal C.O.N.I. e dall'I.C.F.
4. I C.O. devono farsi carico – in quanto unici responsabili – del rispetto di tutte le normative di legge vigenti e dei regolamenti locali in materia di pubblicità.

PARTE 2 – NORME DI CARATTERE ORGANIZZATIVO**Art. 2.1 – Il Comitato Organizzatore – costituzione e compiti**

1. La F.I.C.K., attraverso i propri organi federali, individua per ciascuna manifestazione un C.O.
2. La F.I.C.K. conferisce al C.O. l'incarico di organizzare la manifestazione al momento dell'approvazione del calendario agonistico.
3. Nei 45 giorni antecedenti la manifestazione il C.O. deve comunicare il Responsabile del C.O. ed il Responsabile della Segreteria Gare;
4. Il C.O. fa riferimento ad un affiliato, o a più soggetti di cui almeno uno deve essere affiliato alla F.I.C.K.
5. Il C.O. deve operare in conformità al presente Codice di Gara e alle disposizioni ricevute dalla Federazione stessa.
6. Il C.O. è guidato da un responsabile che è l'unico responsabile nei confronti della F.I.C.K. del funzionamento del Comitato.
7. Il Responsabile del C.O. che deve essere una persona particolarmente qualificata, capace di organizzare e coordinare il C.O. affinché quest'ultimo possa attendere al meglio ai diversi compiti di sua competenza, affida gli incarichi ai diversi componenti del Comitato stesso coordinandone le attività e seguendo scrupolosamente le disposizioni impartite dalla F.I.C.K. Durante la manifestazione il Responsabile del C.O. deve operare in stretto e costante contatto con il D.G., a cui risponde del funzionamento del C.O., oltreché alla Federazione.
8. Il Responsabile del C.O., per tutta la durata della manifestazione, non può svolgere altre funzioni sia di carattere organizzativo che di altro tipo.
9. Almeno un'ora prima dell'inizio delle gare, il Responsabile del C.O. deve dare al D.G. un quadro completo e definitivo sul funzionamento del Comitato per tutta la durata della manifestazione.
10. I compiti del C.O. sono:
 - a) trasmettere ai competenti uffici federali, tutte le informazioni necessarie per compilare il bando di gara secondo le modalità e nei tempi indicati dagli stessi uffici;
 - b) attendere a tutte le disposizioni impartite dal presente codice e dai competenti organi e/o uffici federali;
 - c) informare le autorità di pubblica sicurezza in merito all'organizzazione della manifestazione;
 - d) ottenere dalle competenti autorità le ordinanze di divieto di navigazione o di cauta navigazione per tutto il periodo della manifestazione, nonché tutti gli eventuali altri permessi necessari;
 - e) preparare il campo di gara secondo le disposizioni contenute nel presente codice;
 - f) organizzare la segreteria gara in spazi idonei, nonché con attrezzature e personale di capacità adeguate ad assolvere tutti i compiti di sua competenza rispettando le indicazioni pervenute dai rispettivi uffici federali;
 - g) prevedere per i concorrenti e per gli accompagnatori un'agevole sistemazione logistica in prossimità del campo di gioco;
 - h) organizzare una comunicazione continua, tempestiva ed efficace con i tutti i soggetti coinvolti e in particolare con il D.G., il G.A.P., il Responsabile del C.O., e i Rappresentanti di Società;
 - i) organizzare l'accredito in locali idonei e in modo efficace;
 - j) mettere a disposizione tutte le attrezzature necessarie (shot clock, bandierine, segnapunti, ecc.) per l'espletamento della gara;
 - k) mettere a disposizione idonei spazi dove gli UU.G. possono riunirsi e collocare i propri effetti, facendo rispettare l'accesso a questa area riservata, con il massimo rigore;
 - l) mettere a disposizione idonei spazi dove riunire i diversi soggetti operanti, con una rete Internet che consenta un adeguato collegamento con il sistema gestionale delle partite;
 - m) mettere a disposizione idonei locali dove effettuare i controlli antidoping;
 - n) fornire informazioni e assistenza costante al D.G., al G.A.P. e agli UU.G.;
 - o) ove previsto fornire agli UU.G. un luogo idoneo e tutta l'attrezzatura necessaria per le verifiche di conformità delle imbarcazioni e delle dotazioni di sicurezza;
 - p) incaricare il/i soggetto/i che svolgono il servizio di cronometraggio/gestione tavolo;
 - q) predisporre un adeguato servizio medico per tutta la durata della manifestazione (art. 2.4)
 - r) predisporre in prossimità della segreteria gara uno o più albi per le comunicazioni ufficiali;
 - s) curare tutte le varie fasi del cerimoniale, in particolare quelle relative alla cerimonia di premiazione, se prevista;
 - t) promuovere la manifestazione a ogni livello, fornire con tempestività notizie sull'andamento della manifestazione interagendo anche con l'ufficio stampa federale;
 - u) predisporre un adeguato impianto di amplificazione e individuare una persona capace di commentare appropriatamente per tutta la manifestazione;

- v) in funzione delle caratteristiche del luogo, garantire la presenza di strutture idonee a ospitare il pubblico;
- w) conservare per almeno 12 mesi dal termine della manifestazione copia di tutta la documentazione relativa alla gara o prodotta durante il suo svolgimento;
- x) attendere a tutte le altre richieste avanzate dai competenti uffici federali.

Art. 2.2 – Attrezzature tecnica

1. Il C.O., per tutto il periodo della manifestazione, deve mettere a disposizione le seguenti attrezzature:
 - a) il CRONOMETRO PRINCIPALE e altri 2 CRONOMETRI da posizionare agli angoli dei due fondocampo che cronometrino dei 60" dell'azione di attacco;
 - b) TABELLONE SEGNAPUNTI visibile ai giocatori ed agli spettatori;
 - c) un personal computer con programma di gestione dei referti di gara;
 - d) un SEGNALATORE ACUSTICO (es. sirena) per la fine dei tempi di gioco;
 - e) almeno 4 BANDIERINE per i guardalinee (due verdi e due rosse) ove previsto;
 - f) almeno 2 PALLONI REGOLAMENTARI.
2. La violazione di tali obblighi comporterà l'applicazione delle sanzioni stabilite annualmente dal C.F.
3. L'eventuale notifica di infrazione al comma precedente sarà a cura del G.A.P.

Art. 2.3 – Segreteria gara – costituzione e compiti

1. Il C.O. deve costituire la segreteria gare ed affidarne la guida ad un responsabile di comprovate capacità. La segreteria gare deve essere dotata di almeno un collegamento telefonico e rete wifi (per le gare regionali sono sufficienti i telefoni cellulari), di una fotocopiatrice, nonché di tutte le attrezzature necessarie per garantirne un adeguato funzionamento. Per tutto il periodo della manifestazione la segreteria gare deve essere attiva in locali idonei e nelle vicinanze della zona di gioco.
2. I compiti della segreteria gara sono:
 - a) raccogliere le iscrizioni pervenute secondo le disposizioni fissate dal bando di gara verificando che tutti gli iscritti siano atleti, tecnici e dirigenti tesserati alla F.I.C.K. per l'anno in corso, rifiutare le iscrizioni di soggetti irregolari dandone tempestiva comunicazione all'affiliato che li ha iscritti;
 - b) verificare che la categoria in cui il concorrente è iscritto sia compatibile con la sua età, con le disposizioni del bando di gara e con le norme del presente codice;
 - c) organizzare ed attendere all'accREDITO, riscuotere le tasse di iscrizione ed emettere le relative ricevute;
 - d) dare tutte le informazioni (logistiche e sulla gara) ai Rappresentanti di Società, al D.G., al G.A.P., agli U.U.G. e ai cronometristi;
 - e) fornire al D.G. ed al G.A.P., l'elenco dei Rappresentanti di Società;
 - f) predisporre tutta la modulistica necessaria;
 - g) gestire la gara (compilazione programma, ordine delle partite e classifica ufficiale) utilizzando i supporti informatici indicati dalla F.I.C.K.;
 - h) trasmettere, ai competenti Organi Federali, la cartellina Documentazione Gara compilata in ogni sua parte, unitamente agli allegati richiesti, entro 10 giorni dal termine della gara. In particolare le classifiche allegate alla cartellina dovranno riportare in originale la firma del G.A.P.

Art. 2.4 – Soccorso medico

1. Il C.O. deve assicurare per tutta la durata della gara un adeguato soccorso medico che preveda la presenza costante nei pressi del percorso di almeno un'autoambulanza con relativo personale paramedico e di un medico.

Art. 2.5 – Direttore di Gara

1. Il D.G. è nominato, con comunicazione scritta:
 - dal Presidente Federale, per i Campionati Italiani, per i Tornei Nazionali e Interregionali;
 - dal Presidente del C.R., o dal D.R., per i Campionati Regionali e per i Tornei Regionali.
2. Il D.G. rappresenta la F.I.C.K. sul luogo di gara per tutti gli aspetti inerenti all'organizzazione ed allo svolgimento della manifestazione e deve presentarsi sul luogo di gara almeno 30 minuti prima dell'inizio dell'accREDITO. Tutti gli aspetti relativi alle decisioni arbitrali sono di esclusiva competenza del G.A.P. al D.G. compete la direzione della manifestazione e deve adoperarsi e disporre affinché il tutto si svolga al meglio, nella massima sicurezza e secondo le norme contenute nel presente codice, nonché in linea con tutti i dettami propri della F.I.C.K.
3. La presenza del D.G. è uno dei requisiti indispensabili per lo svolgimento della manifestazione. In caso di sua

assenza o per un improvviso e grave impedimento o per causa di forza maggiore, egli deve immediatamente comunicarlo al C.O., al G.A.P. ed al competente organo nominante. Quest'ultimo deve provvedere alla nomina per iscritto di un suo sostituto che svolgerà la medesima funzione. Tale comunicazione deve essere trasmessa, oltre al nominato, al C.O. ed al G.A.P.

4. Il D.G. svolge il suo compito interagendo costantemente con il G.A.P. e con il Responsabile del C.O.
5. I compiti del D.G. sono:
 - a) contattare con largo anticipo il Responsabile del C.O. per verificare che le fasi organizzative procedano nei tempi e nei modi programmati;
 - b) verificare che siano rispettate tutte le norme organizzative prescritte dal presente codice;
 - c) vigilare affinché il C.O. si predisponga per organizzare la manifestazione secondo quanto prescritto dal presente codice e le indicazioni del bando di gara;
 - d) verificare la correttezza del programma e della lista dei concorrenti iscritti;
 - e) verificare che il campo di gara sia conforme alle prescrizioni del presente codice;
 - f) spostare, in caso di giustificati motivi, gli orari di inizio partita o, in caso di prolungata persistenza dell'impedimento, sopprimere la gara. In questo caso la gara viene spostata o annullata secondo quanto indicato dall'art. 3.36;
 - g) sovrintendere alle operazioni di accredito dirimendo tutte le eventuali controversie che dovessero insorgere;
 - h) riunire, ogni qualvolta ne ravvisasse la necessità, i Rappresentanti di Società;
 - i) nominare sul campo, a seguito di giustificati motivi, su indicazione del G.A.P., UU.G. e/o C.A.;
 - j) verificato che sussistono i requisiti necessari, ricevuto l'assenso dal G.A.P., dal Responsabile del C.O., e dal Responsabile dei cronometristi, dare l'autorizzazione all'inizio della gara;
 - k) verificare che per tutta la durata della manifestazione sussistano le condizioni necessarie per garantire un'adeguata assistenza medica;
 - l) interrompere immediatamente la manifestazione, sino a quando le condizioni non siano tornate normali, per il venir meno del requisito di cui al punto precedente, nonché per il verificarsi di altri improvvisi impedimenti oggettivi;
 - m) conseguentemente ad una interruzione, sentito il parere del G.A.P., del Responsabile del C.O. e dei Rappresentanti di Società, adeguare il programma e gli orari delle partite per consentire la ripresa e l'ordinato svolgimento del torneo/giornata stesso;
 - n) in caso di prolungata persistenza di un impedimento che ha provocato l'interruzione di un torneo/giornata, verificata l'impossibilità di applicarvi rimedi validi, sentito i pareri del G.A.P. e del Responsabile del C.O. sospendere il/la torneo/giornata;
 - o) comminare multe (secondo quanto stabilito dal C.F. all'inizio di ogni anno), estromettere dalle singole competizioni o adottare altri provvedimenti disciplinari dei confronti di affiliati o di atleti che, durante lo svolgimento di una singola competizione o durante lo svolgimento della gara, abbiano violato le norme di correttezza sportiva. Di tali provvedimenti informerà il G.A.P.
 - p) segnalare agli organi di Giustizia Federale i casi dove abbia raffigurato l'ipotesi di illecito sportivo e/o disciplinare;
 - q) decidere in merito ad ogni altra questione insorta durante lo svolgimento della manifestazione, e non normata dai Regolamenti Federali;
 - r) attendere a tutte le eventuali richieste avanzate dai competenti Uffici Federali;
 - s) terminata la manifestazione, immediatamente o nel minor tempo possibile, trasmettere per via telematica ai competenti Uffici Federali la classifica segnalando ogni eventuale anomalia che si fosse verificata nel corso della manifestazione. Nel 10 giorni successivi trasmettere agli stessi uffici, copia della classifica firmata dal G.A.P., il database registrato del software gestionale o, in assenza di questo, l'elenco delle partite, l'elenco degli affiliati con i relativi atleti partecipanti suddivisi per categorie.
6. Le decisioni del D.G. sono inappellabili ed hanno esecutività immediata.

Art. 2.6 – Giuria: designazione e convocazione

1. La giuria è composta dal G.A.P. e dagli UU.G. ausiliari e, se nominati, dai C.A.; la presenza del G.A.P. è requisito necessario per la validità della manifestazione.
2. Le giurie sono designate e convocate:
 - a) per le gare Internazionali in Italia, ad esclusione di quelle bandite da I.C.F. ed E.C.A. e per le Gare/Campionati Nazionali, le giurie sono designate dalla D.A.C. e convocate dal Presidente D.A.C., almeno 15 giorni prima, tramite e-mail con conferma di ricevimento. I C.A. saranno nominati dal Consigliere di settore D.A.C.;

- b) per le Gare/Campionati Regionali le giurie sono designate dal F.A.R. della regione in cui si svolge la gara che designa UU.G. della stessa regione ma può avvalersi, per manifestazioni di particolare complessità, anche di UU.G. provenienti da fuori regione. Le giurie saranno convocate dal Presidente/Delegato della regione in cui si svolge la gara, almeno 10 giorni prima, tramite e-mail con conferma di ricevimento.

Art. 2.7 – Giudice Arbitro Principale

1. Il G.A.P. presiede la giuria ed esercita la direzione tecnica della gara, avvalendosi della collaborazione degli UU.G. ausiliari e, se nominati, dei C.A.;
2. In particolare, le attribuzioni del G.A.P. sono:
 - a) assegnare gli incarichi arbitrali a ciascun U.G. che compone la giuria;
 - b) per giustificati motivi, chiedere al D.G. la nomina sul campo di UU.G. ausiliari e di C.A.;
 - c) riunire gli UU.G. e i C.A. al termine del primo torneo/giornata;
 - d) ispezionare il campo di gara per verificarne la conformità con le norme indicate dal presente codice;
 - e) disporre controlli a campione per verificarne l'identità degli atleti che deve essere comprovata dall'esibizione di un documento di riconoscimento con validità legale;
 - f) far rispettare tutte le disposizioni del presente Codice riguardanti materia arbitrale;
 - g) verificare che la classifica rispecchi quanto indicato dai rapporti dei cronometristi e degli UU.G.;
 - h) notificare ai Rappresentanti di Società le squalifiche comminate dagli UU.G.;
 - i) esaminare e pronunciarsi in merito a tutte le richieste di verifica relative alle decisioni arbitrali, o a particolari episodi tecnici verificatisi nel corso della gara;
 - j) esaminare e pronunciarsi in merito ai reclami, relativi allo svolgimento delle gare o alle decisioni arbitrali, presentati dai Rappresentanti di Società;
 - k) diramare almeno 24 ore prima dell'inizio della competizione, le convocazioni dei C.A.. La Segreteria Federale contestualmente alla comunicazione del programma degli incontri dovrà indicare anche le squadre per ogni partita che dovranno gestire il tavolo;
 - l) chiedere al D.G., per giustificati motivi tecnici e/o di sicurezza, la sospensione immediata della partita e/o torneo e/o manifestazione.

Art. 2.8 – Ufficiali di Gara

1. Gli UU.G. hanno 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 gioco e nell'area di gara.
2. Tutte le decisioni degli UU.G. su questioni di gioco sono definitive e la loro interpretazione delle regole deve essere assolutamente rispettata. Nessuna protesta o appello può essere fatta in relazione ad interpretazione delle decisioni arbitrali. Gli UU.G. non fanno alcuna presunzione sui fatti di gioco ma interpreteranno quanto osservato al meglio delle loro possibilità.
3. Gli UU.G. 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 U.G. può modificare le sue decisioni prima di rimettere la palla in gioco, ma deve garantire che, prima della ripresa del gioco, la sua scelta non svantaggi nessuna delle due squadre.
4. L'U.G. ha il potere di ordinare l'allontanamento dal campo di gioco ad ogni persona il cui comportamento potrebbe portare l'U.G. a prendere decisioni in maniera parziale.
5. Gli UU.G. 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 UU.G. questi devono riferire rapporto al Procuratore Federale.
6. Nel caso di doppio arbitraggio se gli UU.G. non sono d'accordo sulla decisione, il primo arbitro prenderà la decisione finale. Se gli arbitri mostrano segnali differenti riguardo l'assegnazione di goal, tiri di rigore, cartellini gialli o rossi, possono chiamare il time out e consultarsi. In caso di ulteriore disaccordo, la decisione finale spetterà al primo arbitro.
7. Se uno degli UU.G. non può continuare ad arbitrare una partita a causa di infortunio, malattia o per qualsiasi ragione, il G.A.P. lo dovrà sostituire con un U.G. adeguato alla partita.
8. Gli arbitri e i segnapunti possono utilizzare dispositivi elettronici per comunicare tra loro durante il gioco.

Art. 2.9 – Collaboratori Arbitrali

1. Sono quei tesserati alla F.I.C.K. non appartenenti al Collegio U.U.G., iscritti all'albo come previsto dall'apposito regolamento, che potranno arbitrare le partite dei campionati e tornei nazionali e regionali.
2. I C.A. verranno convocati nominalmente dal Consigliere D.A.C. (responsabile della Polo) messi sul foglio partite che ogni G.A.P. produrrà per le partite di sua competenza. Dovranno presentarsi in convocazione giuria almeno 2 ore prima per un'eventuale briefing pre-Torneo/Giornata.
3. La presenza dei C.A. è obbligatoria per tutte le squadre di ogni serie e categoria. La mancata presenza comporterà una multa stabilita annualmente dal C.F.
4. Le squadre di ogni serie e categoria che sono iscritte al Torneo/Campionato per la prima volta, sono esonerate da quanto stabilito nel precedente comma, ma dovranno adeguarsi entro l'inizio della successiva stagione agonistica.
5. Le società neo-affiliate, quelle al loro primo anno assoluto di iscrizione al Campionato di ogni serie e categoria sprovviste di C.A. e tutte le società che ne avranno necessità, potranno fare richiesta ai rispettivi C.R./D.R. della volontà di attivare una classe di esame. Potranno partecipare agli esami banditi tutti i tesserati F.I.C.K. maggiorenni. I C.R./D.R., per il tramite della D.A.C. e secondo un calendario annuale approvato dalla F.I.C.K., potranno organizzare localmente degli incontri deputati ad esplicitare tale richiesta. Coloro i quali avranno superato con successo gli esami, avranno la qualifica di C.A. e potranno arbitrare le partite dei campionati e tornei nazionali e regionali.
6. Per i Campionati Regionali verrà data comunicazione dalla D.A.C. al F.A.R. di competenza sui nominativi da convocare.
7. I C.A. avranno esclusivamente funzioni arbitrali. Le squalifiche e la gestione della gara e/o delle partite fa capo solo al G.A.P.
8. Si richiede uniformità di divisa per i C.A. Polo.

Art. 2.10 – Guardalinee

1. I Guardalinee sono disposti diagonalmente opposti, ognuno alla sinistra di ogni arbitro.
2. I Guardalinee devono:
 - a) sollevare la bandierina verde quando i giocatori sono posizionati correttamente nelle loro rispettive linee di porta all'inizio dei tempi di gioco;
 - b) sollevare la bandierina rossa per indicare che la palla è fuori gioco essendo uscita dalla linea di porta;
 - c) sventolare la bandierina rossa su partenza o ripartenza sbagliata;
 - d) sventolare bandierina rossa su un inappropriato ingresso di un giocatore in riserva o una sostituzione sbagliata.
 - e) puntare entrambe le bandierine, rossa e verde, in direzione della porta quando una rete è segnata.
 - f) su indicazione dell'arbitro, restituire il pallone, precedentemente terminato fuori dall'area di gioco, al portiere o al giocatore attaccante più vicino al corner.
3. Il Direttore di Gara stabilirà e normerà l'uso dei guardalinee in ogni singola manifestazione.
4. Al posto dei guardalinee possono essere utilizzate ove possibile, telecamere fisse. In questo caso tutte le segnalazioni saranno a cura del tavolo segnapunti.

Art. 2.11 – Ispettore

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

Art. 2.12 – Cronometraggio

1. Il servizio di cronometraggio, previa indicazione sul Bando di Gara, sarà affidato ad un soggetto incaricato dal C.O.
2. I compiti sono:
 - a) controllare il tempo di gioco, i time out (T.O.) e l'intervallo tra i tempi;
 - b) controllare il tempo del T.O. segnalandolo con la bandierina verde affinché l'Arbitro segnali la fine del T.O.;
 - c) prendere nota dell'uscita corretta dei giocatori dal campo in accordo con le regole e contemporaneamente segnalare il rientro di un giocatore o di un suo sostituto;
 - d) controllare il tempo di espulsione dei giocatori e segnalerà la fine con un segnale visibile o sollevando e utilizzando la bandierina verde.
3. Un cronometrista segnala con un meccanismo acustico realmente udibile, la fine di ogni tempo di gioco,

indipendentemente dagli Arbitri e dai loro segnali, salvo che sia stato assegnato simultaneamente un rigore, nel qual caso il tiro di rigore deve essere effettuato come da regolamento.

4. Il primo cronometrista svolge i compiti di cui al punto 2.12.a) e 2.12.b), il secondo 2.12.c) 2.12.d) ed uno dei due dovrà gestire lo shot-clock.

Art. 2.13 – Segnapunti

1. Il servizio di segnapunti, previa indicazione sul Bando di Gara, sarà affidato ad un soggetto incaricato dal C.O..
2. I loro compiti sono:
 - a) prendere nota del goal e mantenere aggiornato il tabellone durante il gioco;
 - b) prendere nota del punteggio includendo i giocatori, i goals ed i cartellini eventualmente assegnati.

Art. 2.14 – Rappresentanti di Società

1. Con le iscrizioni, e attraverso conferma in sede di accredito, ciascun affiliato comunica il nominativo di un suo tesserato maggiorenne (Dirigente, Tecnico) ivi presente che lo rappresenterà per tutta la durata della manifestazione. Nel caso tale ruolo sia ricoperto da un proprio atleta, questo deve essere maggiorenne e delegato, con atto sottoscritto, dal Presidente societario.
2. Il Rappresentante di Società non può essere un componente del C.O.
3. Il Rappresentante di Società è l'unico soggetto abilitato a compiere, in nome e per conto dell'affiliato, gli atti ufficiali di qualsiasi tipo, necessari o richiesti durante lo svolgimento della manifestazione, attenendosi scrupolosamente a quanto previsto dal presente codice.
4. I rappresentanti delle Società sono obbligati a partecipare alle riunioni indette dal D.G. o dal C.O., che possono essere convocate in qualsiasi momento del Torneo o giornata di Campionato.
5. Un affiliato può delegare, con atto sottoscritto da un suo dirigente tesserato, la propria rappresentanza per l'intera gara, o parte di essa, al Rappresentante di un altro affiliato già accreditato, purché quest'ultimo sia tesserato alla F.I.C.K. nella posizione di Tecnico o di Dirigente.

Art. 2.15 – Bando di Gara

1. Il Bando di Gara è redatto dal C.O. secondo le prescrizioni contenute nel presente Codice nonché secondo le indicazioni della F.I.C.K. e deve contenere le seguenti indicazioni:
 - a) località e data di svolgimento del Torneo/Giornata;
 - b) classificazione del Torneo/Giornata;
 - c) nominativi del Responsabile del C.O.;
 - d) recapiti del C.O.;
 - e) modalità e scadenza delle iscrizioni;
 - f) ammontare della tassa di iscrizione per squadra;
 - g) ora dell'inizio e del termine delle partite e loro sequenza;
 - h) le modalità di controllo delle attrezzature da parte degli U.U.G. preposti saranno stabilite, secondo quanto previsto all'art. 1.10.
2. Il Bando di Gara deve essere controfirmato:
 - dal Presidente Federale e dal Segretario Generale della F.I.C.K. per i Campionati Italiani, per le manifestazioni Nazionali;
 - dal Presidente del C.R. e dal Segretario del C.R. (o dal Delegato Regionale) per i Campionati Regionali e per le manifestazioni Regionali.
3. I Comitati Organizzatori devono rispettare tutte le indicazioni del Bando di Gara, in particolare quelle relative agli orari e alla sequenza delle partite. La sequenza delle partite non potrà essere variata per nessun motivo. Qualora per gravi e giustificati motivi l'orario di inizio della Giornata/Torneo dovesse essere posticipato/anticipato dal D.G., la sequenza delle partite rimarrà invariata.
4. Il Bando di Gara relativo a tutte le manifestazioni nazionali indette dalla F.I.C.K. (Campionati Italiani, Coppa Italia e Tornei Nazionali), a cura della Segreteria Federale, deve essere pubblicato sul sito internet federale o trasmesso agli Affiliati almeno 15 giorni prima della data della gara.
5. Il bando di Gara relativo ai Campionati Regionali e alle Gare Regionali, a cura del C.R. o della Delegazione Regionale, almeno 10 giorni prima della data della gara, deve essere inviata alla Segreteria Federale, almeno 7 giorni prima della data della gara pubblicato sul rispettivo sito internet o trasmesso agli Affiliati della Regione interessata.

6. Il bando di gara deve indicare se nelle prime fasi dei Tornei Nazionali o della Coppa Italia i tempi sono di durata inferiore ai 10 minuti.

Art. 2.16 – Iscrizioni societarie alle manifestazioni nazionali

1. La F.I.C.K. provvederà ad emanare, con apposita circolare, le normative per la partecipazione alle manifestazioni nazionali.

Art. 2.17 – Iscrizioni nominative e tasse di iscrizione alle manifestazioni nazionali

1. Le iscrizioni ai Tornei Internazionali sia che si svolgano in Italia sia all'Estero, devono essere fatte obbligatoriamente-pena la nullità – dalla Società di appartenenza, tranne che per le squadre nazionali dove l'iscrizione è fatta dalla Federazione, e deve essere espletata secondo le indicazioni date dal Bando di Gara.
2. Le iscrizioni nominative a tutte le manifestazioni nazionali (Campionati Italiani, Coppa Italia e Tornei Nazionali) devono essere effettuate direttamente dagli Affiliati nei modi e nei termini indicati dal Bando di Gara, ovvero in occasione della prima giornata/torneo, per ogni serie giocata al quale prende parte la squadra, tramite unica iscrizione annuale valida per tutte le giornate seguenti dello stesso Campionato. In particolare, l'iscrizione deve riportare per ciascun Affiliato la denominazione e il codice di affiliazione, per ciascun tesserato iscritto il cognome e il nome ed il codice di tesseramento, del C.A. Polo e del Rappresentante di Società e degli eventuali tre tesserati che possono stare nell'area tecnica durante le partite.
3. L'iscrizione nominativa fuori termine alla prima giornata/torneo per ogni serie giocata alla quale prende parte la squadra, comporterà il pagamento di una multa, stabilita annualmente dal C.F. Eventuali aggiunte e o modifiche alle iscrizioni, nelle successive giornate del campionato al quale la squadra risulta già iscritta, saranno possibili senza multe aggiuntive solo fino un'ora prima dell'inizio del Torneo/Giornata di Campionato fissato sul bando di gara di riferimento.
4. Cinque-minuti prima del fischio di inizio di ciascuna partita il Capitano della squadra deve verificare con il tavolo l'elenco dei nomi dei giocatori iscritti alla singola partita ed i relativi numeri di corpetto.

Art. 2.18 – Squadre

1. La non partecipazione della squadra/società alla singola partita di campionato/torneo, comporta la sconfitta a tavolino della partita stessa per 0 – 7, un punto di penalizzazione in classifica e una multa stabilita annualmente dal C.F.
2. Ciascuna squadra deve iniziare ogni partita con 5 giocatori in acqua pena la sconfitta a tavolino della partita stessa per 0 – 7 ed un punto di penalizzazione in classifica e una multa stabilita annualmente dal C.F.
3. In caso di recidiva da quanto previsto ai commi 2 e 3 sarà sanzionata una multa fissata all'inizio di ogni stagione agonistica dal C.F.
4. Durante lo svolgimento delle giornate di Campionato Italiano, le squadre che si sono regolarmente iscritte secondo quanto riportato nelle circolari relative, ma che non si presentano in campo o si presentano all'inizio di una partita in numero inferiore a 5, verranno penalizzate con le seguenti sanzioni:
 - a) Nella prima giornata in cui si determina tale situazione la squadra sarà sanzionata come previsto dal comma 2 e 3;
 - b) Dalla seconda giornata in poi, anche non consecutiva, in cui si determina tale situazione, la squadra verrà esclusa automaticamente anche dalle restanti giornate di campionato. Tutti i risultati precedentemente acquisiti dalla squadra esclusa saranno annullati e per l'anno successivo la stessa dovrà ricominciare dall'ultima serie inferiore. Saranno soggette al pagamento di una multa il cui importo sarà fissato all'inizio di ogni stagione agonistica dal C.F.

Art. 2.19 – Partecipazione Società ed atleti ai Campionati

1. Le società partecipanti al Campionato Italiano di Serie A Maschile, di Serie A Femminile e di Serie A1 possono avere una sola squadra iscritta per serie.
2. Per i restanti Campionati/Tornei ci possono essere più squadre della stessa società nello stesso girone. I giocatori sono vincolati per l'intero anno agonistico alla squadra per la quale risultano iscritti alla prima partita di Torneo/Campionato.
3. Un giocatore che risulta iscritto nello stesso anno agonistico ad una o più partite di Torneo/Campionato di serie A, A1, B non può, in nessun caso, prendere parte ad altra serie, né con la propria Società, né con altra. Inoltre,

non può partecipare nella stessa serie con altra Società.

4. Unica eccezione al punto 2.20 comma 3 è fatta per gli atleti che prendono parte al Campionato Serie A Under 21, Serie A Junior, Serie A Ragazzi, Serie A Femminile, Serie A Under 21 femminile, 3vs3 femminile e 3vs3 Junior maschile, possono giocare anche in altre serie con squadre della stessa società, con le eventuali limitazioni riportate nelle modalità di svolgimento del Campionato in questione.

Art. 2.20 – Partecipazione di atlete a Tornei/Campionati maschili

1. I campionati, in base alla distinzione per genere, si distinguono in: esclusivamente maschili, esclusivamente femminili, maschili limitati e liberi. I maschili sono da intendersi esclusivamente riservati al genere maschile; i femminili esclusivamente riservati al genere femminile, per i limitati vige la limitazione espressa dal comma 1 e dal comma 2 del presente articolo, per i liberi non ci sono limitazioni di genere. La distinzione del genere dei campionati verrà specificata all'interno del programma di attività dell'anno di riferimento.
2. Alle atlete donne è consentito di giocare nelle competizioni maschili limitate, ad esclusione della serie A maschile, sempre che la società sia in grado di poter schierare in acqua una squadra con almeno 5 giocatori di sesso maschile.
3. Il numero massimo di atlete donne che si possono iscrivere all'interno delle competizioni limitate per ogni partita è di due (2).
4. Il calendario agonistico è redatto in funzione della programmazione tecnica del settore polo ed in considerazione degli impegni delle squadre Nazionali.
5. Le atlete di sesso femminile che vorranno partecipare ai campionati limitati dovranno obbligatoriamente partecipare ad almeno un campionato femminile (Serie A, Serie A Under 21, 3vs3)

Art. 2.21 – Atleti stranieri comunitari

1. Esclusivamente alle squadre partecipanti al Campionato di serie A maschile, Serie A femminile e Serie A1 è consentita la partecipazione di un solo atleta straniero **comunitario non residente**.
2. Pertanto, per ciascun anno, un solo giocatore straniero **comunitario non residente** può essere iscritto e non può essere sostituito per nessun motivo. Si precisa che per l'atleta straniero si intende colui che è in possesso di passaporto non italiano.
- ~~3. Nessuna differenziazione potrà essere applicata tra l'atleta straniero residente in Italia e non residente.~~
4. L'atleta straniero **comunitario non residente** potrà far parte della squadra anche nei tornei nazionali e regionali che avranno luogo in Italia nell'anno di tesseramento.
- ~~5. Gli atleti stranieri residenti in Italia possono partecipare a tornei societari all'estero.~~
6. Si precisa infine, che l'atleta straniero **comunitario non residente** che partecipa ai Tornei/Campionati regionali dovrà essere lo stesso che fa parte della squadra Senior del Campionato Italiano di Serie A o Serie A1.
7. A tal fine verranno predisposti dei moduli che le società dovranno compilare ed inviare all'Ufficio Tesseramento F.I.C.K. entro 15 gg. dall'inizio del primo Torneo/Campionato in cui partecipa lo straniero.
8. Stante la vigente normativa nazionale e le disposizioni del C.O.N.I. relative agli atleti extracomunitari, il tesseramento degli atleti extracomunitari per la canoa polo non è possibile.

Art. 2.21 bis – Atleti stranieri comunitari residenti

1. Per l'atleta straniero **comunitario residente** si intende colui che è in possesso di passaporto non italiano ma residente in Italia da oltre 1 anno.
2. L'atleta straniero **comunitario residente** potrà partecipare ai Campionati di tutte le categorie ed ai Campionati di serie A maschile, serie A femminile e serie A1 e non verrà considerato "atleta straniero" ai fini dell'applicazione dell'art. 2.21 punto 1.
3. A tal fine verranno predisposti dei moduli che le società dovranno compilare ed inviare all'Ufficio Tesseramento F.I.C.K. entro 15 gg. dall'inizio del primo Torneo/Campionato in cui partecipa lo straniero **comunitario residente**.

Art. 2.22 – Prestito temporaneo degli atleti di Canoa Polo

1. Per gli atleti uomini il prestito temporaneo è disciplinato come segue:
 - a) La società può autorizzare i propri atleti, purché abbia già provveduto a tesserarli e gli stessi non siano stati già utilizzati in manifestazioni nazionali ufficiali nell'anno in corso, ad effettuare un prestito provvisorio per altra società affiliata esclusivamente al fine di disputare i Campionati di Canoa Polo a cui è iscritta la società a cui si è dati in prestito, e non potranno quindi giocare gli stessi campionati con la società di provenienza.

- b) La possibilità di prestito è riservata agli atleti uomini delle categorie Ragazzi, Junior e Under 21, per disputare soltanto i campionati di serie A maschile, A1, B, Coppa Italia Senior e Tornei Internazionali per Club.
 - c) Gli stessi atleti dovranno essere utilizzati dalle società di appartenenza limitatamente ai campionati Ragazzi, Junior e Under 21.
 - d) La documentazione per il prestito dovrà essere presentata fino a 15 gg. prima dell'inizio del Campionato/Torneo a cui parteciperà l'atleta.
2. Il prestito è concesso una sola volta nella stagione sportiva, a patto che siano rispettate le seguenti condizioni:
- a) Una squadra che ha ricevuto in prestito almeno un giocatore deve sempre schierare all'inizio di ogni partita almeno cinque giocatori non provenienti da prestito (**).
 - b) La dichiarazione deve riportare che il prestito è avvenuto senza versamento di somme di denaro, che l'atleta sarà impiegato, solo ed esclusivamente, per le manifestazioni di canoa polo;
 - c) le eventuali sanzioni disciplinari e amministrative sono a carico solo dell'atleta e della società che lo ha in prestito, che tutti i benefici maturati per l'impiego di tale atleta sono a carico della società che lo ha in prestito, ivi inclusi premi medaglia, premi societari e per tecnici.
3. A) Per le atlete donne il prestito temporaneo è disciplinato come segue:
- a) La società può autorizzare il prestito temporaneo di atlete donne delle categorie Ragazzi, Junior, Under 21 e Senior, per partecipare ai campionati di serie A1, B, ad esclusione della serie A maschile, ovvero ai Campionati/Tornei femminili, purché la società di origine abbia provveduto a tesserarle.
 - b) Le atlete donne potranno partecipare ai campionati/tornei femminili senior con una società (per la quale sono tesserate o date in prestito) e partecipare al Campionato Serie A Under 21 femminile con un'altra società per la quale sono tesserate o date in prestito). Si precisa che la Coppa Italia dovrà essere giocata per la medesima società con la quale parteciperanno al Campionato femminile senior.
 - c) La documentazione per il prestito dovrà essere presentata fino a 15 gg. prima dell'inizio del Campionato/Torneo a cui parteciperà l'atleta.
 - d) Le atlete donna delle categorie Ragazzi, Junior e Under 21 potranno partecipare ai Campionati Serie A Ragazzi, Serie A Junior e Serie A Under 21 con la società di origine e nella stessa stagione, partecipare ai Campionati Senior con altra società tramite il prestito.
4. Il prestito è concesso una sola volta nella stagione sportiva, a patto che siano rispettate le seguenti condizioni:
- a) Una squadra che ha ricevuto in prestito almeno un giocatore deve sempre schierare all'inizio di ogni partita almeno cinque giocatori non provenienti da prestito (**), ad eccezione del Campionato Under 21 femminile, in cui una squadra può essere composta giocatrici in prestito, ma in tal caso la suddetta squadra non verrà assegnato alcun punteggio in base all'allegato A dello statuto federale.
 - b) La dichiarazione deve riportare che il prestito è avvenuto senza versamento di somme di denaro, che l'atleta sarà impiegata, solo ed esclusivamente, per le manifestazioni di canoa polo;
 - c) le eventuali sanzioni disciplinari e amministrative sono a carico solo dell'atleta e della società che lo ha in prestito, che tutti i benefici maturati per l'impiego di tale atleta sono a carico della società che lo ha in prestito, ivi inclusi premi medaglia, premi societari e per tecnici

*** Questa limitazione è introdotta per evitare che un atleta in prestito possa essere determinante per l'assegnazione del punteggio alla società ricevente, in quanto in base allo statuto federale allegato A il punteggio deriva dalla partecipazione della "squadra" al torneo/campionato e non è dato dalla somma di punti dati al singolo giocatore.*

Art. 2.23 – Norme in caso di parità nei gironi

- 1. In caso di parità tra 2 o più squadre:
 - a) differenza reti totale, escludendo dal conteggio per entrambe gli incontri vinti a tavolino;
 - a) numero di goal segnati, **escludendo dal conteggio per entrambe gli incontri vinti a tavolino;**
 - b) scontri diretti;
 - c) Honorable Play (il più basso punteggio ottenuto dalla somma dei cartellini, dove i verdi sono esclusi, i gialli valgono 5 punti e i rossi 10 punti);
 - d) Play off, se possibile.

PARTE 3 – REGOLE DI GARA**Art. 3.1 – Area di Gara**

1. L'area di Gara include, oltre l'Area di Gioco, tutte le zone preposte allo svolgimento della gara stessa, vale a dire:
 - a) Bacino d'acqua;
 - b) Area antistante il bacino d'acqua.

Art. 3.2 – Area di gioco e area tecnica

1. L'area di gioco, costituita da uno specchio d'acqua ferma e libera da ostacoli, deve essere rettangolare ed avere:
 - a) per la disputa di partite dei Campionati di serie A maschile e femminile e per i Play-Off Under 21, Junior e Ragazzi e, laddove fosse possibile anche per le giornate di serie A1 e Under 21, una lunghezza da un minimo di metri 33 ad un massimo di metri 35 ed una larghezza di metri 23, dei pontili o camminamenti liberi, in entrambi i lati della sua lunghezza, per consentire agli UU.G. di seguire il gioco durante la partita. Per la disputa di partite di Campionato di altre serie, tornei regionali o nazionali una lunghezza da un minimo di metri 25 ad un massimo di metri 35 (è necessario che tra lunghezza e larghezza ci sia un rapporto di 3 x 2 ove sia possibile) ed avere pontili o camminamenti liberi nella sua lunghezza in almeno un lato del campo, per consentire agli UU.G. di seguire il gioco durante la partita.
 - b) infine, l'area immediatamente circostante a quella di gioco deve essere una parte d'acqua libera da ostacoli, con un minimo di larghezza di 1 metro attorno a tutto il bordo campo; la profondità dell'acqua all'interno dell'area di gioco deve essere almeno 90 centimetri; l'altezza sopra l'area di gioco deve essere libera da ostacoli, per almeno 3 metri; l'eventuale copertura dell'impianto deve essere ad almeno 5 metri di altezza dall'area di gioco.
2. L'eventuale illuminazione artificiale deve garantire condizioni di luce adeguate che permettano il regolare svolgimento della manifestazione.
3. L'area tecnica è una zona calpestabile intorno all'area di gioco e deve essere segnalata in modo chiaro ed evidente con una linea continuativa sui pontili ad un metro di distanza dalla linea di fondo campo. All'area tecnica possono accedere massimo tre persone **tesserati e iscritti regolarmente alla manifestazione** per ogni squadra (es: capo squadra, allenatore, medico), gli UU.G. e l'eventuale stampa accreditata ed appositamente autorizzata dalla F.I.C.K.
4. **Qualsiasi UU.G. può richiedere l'allontanamento da quest'area delle persone che interferiscono con il regolare svolgimento della competizione**
5. L'ingresso nell'area di gioco e nell'area tecnica, di persone non autorizzate sarà sanzionata con una multa stabilita annualmente dal C.F.
6. Il mancato rispetto del limite dell'area tecnica stabilito per la presenza dell'Allenatore o suo delegato sarà sanzionata con una multa stabilita annualmente dal C.F.

ART. 3.2 bis – AREA DELLE RISERVE

1. L'area delle riserve è situata dietro la linea di fondo campo.
2. L'area tra il centro della porta e le boe dei 4 metri poste sulla linea di fondo campo non fa parte dell'area delle riserve

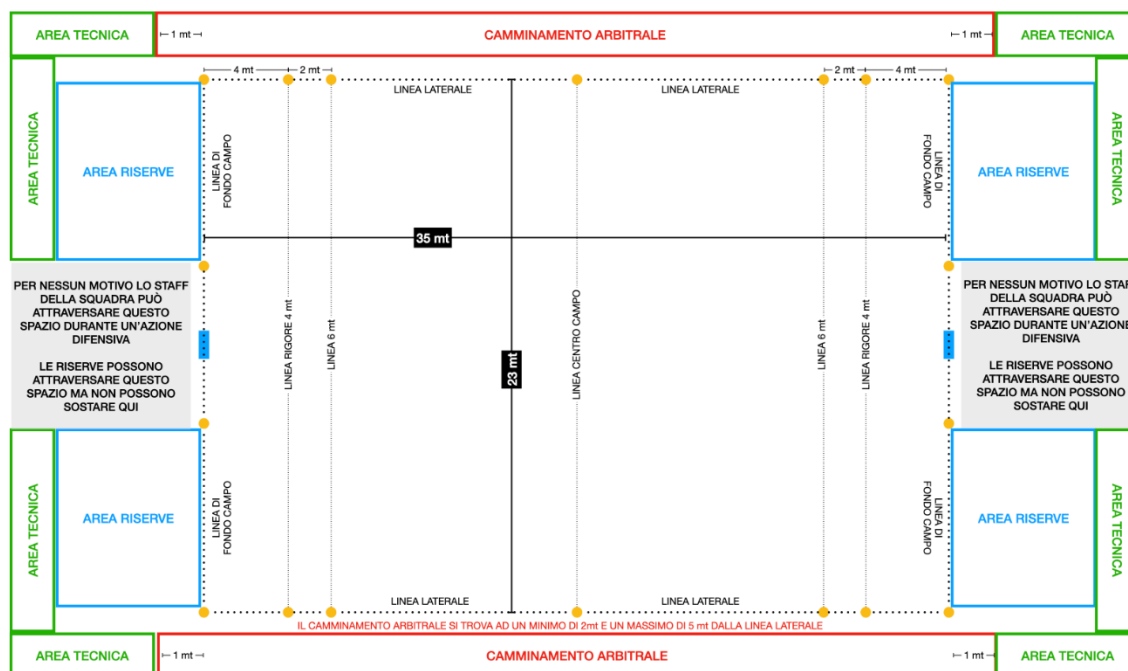
ART.3.2 ter - AREA DEGLI ARBITRI

1. L'area degli arbitri identifica il luogo parallelo all'area di gioco in cui gli arbitri possono camminare
2. L'area è posta idealmente a circa 2 metri e a non più di 5 metri dall'area di gioco
3. L'area degli arbitri è separata dall'area degli spettatori da almeno 1 metro e da barriere fisiche che rendano impossibile il contatto tra gli spettatori e l'arbitro
4. **Non è consentito l'accesso ad altre persone al di fuori degli arbitri**

Art. 3.3 – Segnali e bordi dell'area di gioco

1. I bordi per lungo rappresenteranno le linee laterali; i bordi più corti rappresenteranno le linee di fondo campo o linee di porta.
2. Le linee laterali e le linee di porta devono essere indicate con corde galleggianti. La sezione delle linee di porta di 4 (quattro) metri da entrambi i lati della porta deve essere libera da galleggianti così da non interferire con la posizione del portiere.

3. I segnali che indicano le linee di porta, la metà campo, la posizione dei 6 m e dei 4 m., devono essere visibili per gli Arbitri e per i giocatori da entrambi i lati.



Art. 3.4 – Orari di gara, collaudo del campo, tavolo giuria

1. Gli orari di gara sono fissi, imposti dalla F.I.C.K. ed immutabili in sede gara. Non può essere concessa nessuna variazione di orario salvo quanto previsto dall'art. 2.15.3.
2. Il collaudo del campo viene effettuato il primo giorno di gara, 1 ora prima dell'inizio della prima partita dal G.A.P. e dal Responsabile del C.O. Al momento del controllo il campo e le attrezzature devono essere montate e perfettamente efficienti. Anche il secondo giorno di gare il collaudo sarà effettuato 1 ora dell'inizio della prima partita. Il G.A.P. non inizierà le partite in caso di difformità del campo di gioco o di inefficienza dell'attrezzatura.
3. Per tutti i campionati e tornei nazionali, ad eccezione dell'Under 14, la gestione del Tavolo giuria viene affidata, insieme ad un rappresentante del C.O., alle squadre iscritte al Campionato/Giornata/Torneo che devono mettere a disposizione almeno 2 persone maggiorenni. All'interno del bando di gara sarà comunicata alle squadre la sequenza della gestione del tavolo che dovrà essere obbligatoriamente rispettata pena il pagamento di una multa che viene stabilita annualmente dal C.F. con apposita circolare. Se la sequenza non fosse riportata sul bando di gara, la stessa sarà comunicata dal C.O. almeno un'ora prima dell'inizio delle partite. Per il Campionato Under 14, il C.O. deve fornire le persone, tesserate F.I.C.K., per gestire il tavolo, come da scheda candidatura. Al tavolo possono accedere solamente gli addetti.

Art. 3.5 – Le porte

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 devono interferire con le manovre dei giocatori o con la traiettoria della palla nell'area digioco.
2. La porta consiste in una cornice di 1 m. di altezza per 1.5 di larghezza (misurato internamente). La larghezza massima del materiale utilizzato per la costruzione della cornice deve essere di cm 5. La cornice principale non deve avere nessuna barra orizzontale o verticale parallela ad essa che possa far rimbalzare la palla fuori della porta. La parte frontale della porta deve essere libera di ogni elemento come pezzi della rete, sostegno di rete o punte irregolari che possano impedire il volo della palla o che possano danneggiare la palla o l'equipaggiamento dei giocatori. Le porte sono dotate di reti, in modo da consentire alla palla di passare liberamente attraverso la porta in modo da indicare chiaramente che un goal è stato realizzato. La cornice deve essere rossa e bianca a strisce ed ogni striscia deve essere larga 20 cm. Per gli impianti dove sono presenti più campi di gioco tutte le porte devono essere identiche.
3. Ogni porta deve essere realizzata con una rete con forti capacità di assorbimento, che permetta alla palla di passare liberamente attraverso la cornice e allo stesso tempo far chiaramente intendere quando una rete viene segnata.

La rete deve avere un minimo di 50 (cinquanta) centimetri di profondità, senza nessun elemento che possa interferire con i giocatori o con il loro equipaggiamento o muoversi col vento o che possa impedire alla palla di entrare in porta.

Art. 3.6 – La palla

1. La palla deve essere rotonda e deve avere una camera d'aria con valvola di chiusura. Deve essere impermeabile, senza evidenti cuciture o qualsiasi cosa lubrificante o sostanza simile.
2. Il peso della palla non deve essere meno di 400 gr. e non più di 450 gr.
3. Per le serie A maschile, A1, B, Serie A Under 21, Serie A Ragazzi e Serie A Junior, la circonferenza della palla non è meno di 68 cm e non più di 71 cm. La pressione seguirà le raccomandazioni del fornitore.
4. Per la serie A femminile, per il torneo nazionale femminile 3vs3 e per la Under 14, la circonferenza della palla non sarà meno di 65 cm e non più di 67 cm. La pressione seguirà le raccomandazioni del fornitore.
5. La scelta del pallone di gioco (marca e modello) compete ai capitani delle due squadre prima dell'inizio della partita. In caso di mancata decisione unanime la scelta è demandata all'arbitro della partita.

Art. 3.7 – Numero dei giocatori

1. Ogni squadra di Serie A, A1, B, Serie A Under 21, Serie A Junior e Serie A Ragazzi è formata da un massimo di 8 giocatori per ogni partita e non più di 5 giocatori possono stare all'interno del campo di gioco contemporaneamente. Ogni giocatore può essere considerato come riserva. ~~Una squadra deve iniziare ogni partita in 5 giocatori, pronti a partire sulla propria linea di porta.~~ Se in un qualsiasi momento una squadra è ridotta a 2 giocatori l'arbitro dichiarerà terminata la partita e riferirà al Direttore di Gara affinché possa comminare la multa stabilita annualmente dalla FICK.
2. Per le serie Under 14 ogni squadra è formata da un massimo di 10 giocatori per ogni partita e non più di 5 giocatori possono stare all'interno del campo di gioco contemporaneamente.
3. La lista dei giocatori con nome e numero deve essere consegnata al tavolo della giuria 30 minuti prima di ogni incontro.
4. Nel torneo nazionale femminile 3vs3 ogni squadra è formata da un massimo di 5 giocatori per ogni partita.

Art. 3.8 – Riconoscimento

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

Art. 3.9 – Tempi di gioco

1. Il tempo di gioco è composto normalmente da 2 tempi da 10 minuti a meno che non sia necessario del tempo supplementare per decidere il risultato. Il minimo tempo di gioco è di 7 minuti.
2. Nei tornei promozionali 3vs3 il tempo di gioco è di 7 minuti per tempo.
3. L'intervallo tra i due tempi è di tre minuti, riducibile a un minuto.
4. Le squadre devono cambiare campo alla fine di ogni tempo.
5. L'Arbitro può chiamare il T.O. durante il gioco. Il cronometrista ferma il cronometro quando un Arbitro segnala il T.O. e fa ripartire il cronometro quando un Arbitro fischia la ripresa.

Art. 3.10 – Regola shot-clock

1. Una squadra deve tentare un tiro in porta in 60 secondi da quando guadagna il possesso o il controllo della palla.

Nel caso non avvenga, il possesso di palla passa all'altra squadra.

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

Art. 3.11 – Time Out

1. L'Arbitro fischia 3 volte per fermare il gioco tranne quando una rete è segnata nel qual caso userà un segnale lungo con il fischietto.
2. Il T.O. deve essere concesso ad un giocatore capovolto quando lui stesso o il suo equipaggiamento interferiscono col gioco.
3. Il T.O. deve essere concesso immediatamente quando il gioco regolare è diventato pericoloso o una parte dell'equipaggiamento di qualche giocatore deve essere sistemato.
4. Il T.O. può essere richiesto in caso di infortunio, o se un giocatore è in campo illecitamente, avendo cura che questo non svantaggi l'altra squadra.
5. Il T.O. può essere fischio quando un goal è segnato e deve essere concesso quando viene assegnato un tiro di rigore o in ogni altro caso a discrezione dell'Arbitro.
6. Se l'Arbitro ha fermato il gioco, non durante un'interruzione di gioco e dove nessuna squadra ha agito fallosamente (ad esempio per un errore arbitrale, assegnazione errata di un goal, infortunio). il gioco ricomincia con un tiro libero concesso alla squadra che ha avuto per ultimo il possesso della palla. Quando un T.O. 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 avesse il possesso al tempo del fischio, il gioco riprende con la palla a due. Si utilizza il segnale 8.

Art. 3.12 – Scelta del campo

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

Art. 3.13 – Inizio del gioco

1. All'inizio del gioco, 5 giocatori per squadra devono presentarsi sulla propria linea di porta, immobili con una parte del loro kayak in linea alla linea di porta. Se una squadra deliberatamente causa un ritardo della partenza verrà chiamato un fallo di partenza. Si applicano i segnali 1, 15 e 17 (Verde di squadra)
2. L'Arbitro fischia per iniziare il gioco e successivamente lancia la palla al centro dell'Area di Gioco.
3. Se la palla, lanciata dall'Arbitro avvantaggia notevolmente una squadra, l'Arbitro deve ripetere l'inizio del lancio e ricomincia anche il tempo di gioco.
4. L'assistenza fisica degli altri giocatori non è permessa al giocatore che cerca di conquistare la palla. L'infrazione

comporterà un Lancio Libero. Segnale 1 e 14

5. Solo un giocatore per ogni squadra può cercare di conquistare il possesso della palla. Ogni altro giocatore che segue il compagno incaricato della conquista della palla al centro non deve trovarsi in un raggio di almeno 3 metri dal corpo del compagno fino a quando non ci sarà il chiaro possesso. La sanzione comporta un tiro diretto. Segnale 1 e 15.
6. Se una squadra non si presenta in prossimità del campo all'orario previsto dal calendario ufficiale delle partite, gli arbitri dopo aver atteso 5 minuti attesteranno la non partecipazione della squadra. In tal caso la squadra presente vincerà a tavolino la partita.
7. In caso di sconfitta a tavolino, alla squadra vincente sarà assegnato un punteggio di 7 – 0 e alla perdente sarà decurtato 1 punto dalla classifica finale in base all'art. 2.18 del presente Codice di Gara.
8. ~~Eventuali modifiche alla lista dei giocatori partecipanti ad una partita devono essere consegnate in forma scritta dal dirigente della società al tavolo della giuria almeno trenta minuti prima dell'inizio della partita.~~
9. All'inizio della **partita gioco**, (5) **cinque** giocatori per squadra devono presentarsi sulla propria linea di porta **pronti per la partenza**. All'inizio del secondo tempo e di ogni tempo supplementare, le squadre possono presentarsi in un numero inferiore a cinque giocatori a causa di sanzioni o di infortuni
10. **Per iniziare un tempo di gioco tutti i giocatori devono rimanere immobili con una parte del loro kayak sulla propria linea di porta in linea alla linea di porta.**
11. **Se un giocatore parte prima del fischio dell'arbitro verrà chiamato un fallo di partenza. Si applicano i segnali 1, 15**
12. **Se una squadra provoca deliberatamente un ritardo della partenza verrà chiamato un fallo di partenza. Si applicano i segnali 1, 15 e 17 (Verde di squadra)**
13. **Se una squadra ha meno di cinque (5) giocatori pronti per iniziare la partita cinque (5) minuti dopo l'orario di inizio previsto, la partita sarà dichiarata persa e deferita al Direttore di Gara. Si applica il segnale 2**
14. L'Arbitro fischia per iniziare il gioco e successivamente lancia la palla al centro dell'Area di Gioco.
15. Se la palla lanciata dall'Arbitro avvantaggia notevolmente una squadra, l'Arbitro deve ripetere l'inizio del lancio e ricomincia anche il tempo di gioco.
16. L'assistenza fisica ~~degli~~ **da parte** di altri giocatori non è permessa al giocatore che cerca di conquistare la palla. L'infrazione comporterà un Lancio Libero. Segnale 1 e 14
17. Solo **1 (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 fino a quando **non avrà toccato il pallone con le mani non ci sarà il chiaro possesso**. La sanzione comporta un tiro diretto. Segnale 1 e 15.
18. Se una squadra non si presenta in prossimità del campo all'orario previsto dal calendario ufficiale delle partite, gli arbitri dopo aver atteso 5 minuti attesteranno la non partecipazione della squadra. In tal caso la squadra presente vincerà a tavolino la partita.
19. In caso di sconfitta a tavolino, alla squadra vincente sarà assegnato un punteggio di 7 – 0 e alla perdente sarà decurtato 1 punto dalla classifica finale in base all'art. 2.18 del presente Codice di Gara.
20. Eventuali modifiche alla lista dei giocatori partecipanti ad una partita devono essere consegnate in forma scritta dal dirigente della società al tavolo della giuria almeno trenta minuti prima dell'inizio della partita.

Art. 3.14 – Palla fuori dal campo

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.~~
Tiro per fallo laterale. Il giocatore al quale verrà concesso un tiro deve posizionarsi col suo kayak nel punto di uscita della palla o nel punto più vicino della linea laterale di contatto con l'ostacolo sopra il campo.
2. ~~La linea di fondo campo. E' sempre misurata dal piano verticale della cornice della porta in tutte le situazioni, anche qualora questo o la linea di fondo campo sia mossa dalla sua posizione come conseguenza di un'azione di gioco. Un tiro d'angolo o un rinvio viene concesso quando una parte della palla tocca il piano verticale della parte frontale della cornice di porta, eccetto quando la palla rimbalza nella cornice della porta (e non il supporto). Dentro l'area di gioco o quando la palla non entra completamente in rete per l'intervento di una pagaia di un difensore e rimbalza in campo o dove il goal è stato segnato.~~
 - a) ~~Rimessa da Fondo Campo: quando la palla esce dalla propria linea di fondo campo, ed è stata toccata per ultima dall'altra squadra, è assegnato un lancio di fondo campo. Segnale 6 e 14. Il giocatore che esegue il tiro deve posizionare il suo kayak sulla linea di fondo campo.~~
 - b) ~~Lancio d'angolo: quando la palla esce dalla propria linea di fondo campo ed è stata toccata per ultima da~~

~~qualcuno della stessa squadra, allora viene assegnato un lancio d'angolo. Segnale 5 e 14. Il giocatore che esegue il lancio d'angolo deve posizionarsi col suo kayak all'angolo dell'area di gioco.~~

1. Ostacolo laterale e ~~sopraelevato~~ **sospeso**
 - a) quando una **qualsiasi 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.
 - b) **Se la linea laterale fisica viene spostata fuori posizione come conseguenza del gioco normale, il confine compreso il piano verticale soprastante si sposta con essa. Si applicano i segnali 5 e 14.**
 - c) Tiro Lancio 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~~ **sospeso**
2. La linea di ~~fondo campo~~ **porta**.
 - a) **È La linea di porta** è sempre misurata dal piano verticale della cornice della porta in tutte le situazioni, anche qualora questo o la linea di fondo campo sia mossa dalla sua posizione come conseguenza di un'azione di gioco. Un ~~tiro~~ **lancio** d'angolo o ~~un~~ **di** rinvio viene concesso quando una parte della palla tocca il piano verticale della parte frontale della cornice di porta, eccetto quando la palla rimbalza nella cornice della porta (e non il supporto dentro l'area di gioco) ~~tranne~~ **o** quando la palla non entra completamente in rete per l'intervento di una pagaia di un difensore e rimbalza in campo o dove il goal è stato segnato.
 - b) Rimessa da Fondo Campo: quando la palla esce dalla propria linea di fondo campo, ed è stata toccata per ultima dall'altra squadra, è assegnato un lancio di fondo campo. Segnale 6 e 14. Il giocatore che esegue il tiro deve posizionare il suo kayak sulla linea di fondo campo.
3. Lancio d'angolo
 - a) Quando la palla esce dalla ~~propria~~ **propria** linea di ~~fondo campo~~ **porta** ed è stata toccata per ultima da qualcuno della ~~stessa propria~~ **stessa propria** squadra, allora viene assegnato un lancio d'angolo. Segnale 5 e 14. Il giocatore che esegue il lancio d'angolo deve posizionarsi col suo kayak all'angolo dell'area di gioco.

Art. 3.15 – Assegnazione di un goal

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

Art. 3.16 – Ripresa del gioco dopo un goal

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. Il giocatore deve dichiarare la palla come è stato scritto al punto 3.16.5. Il 1° Arbitro fischia per la ripresa del gioco.
2. Tutti i giocatori di entrambe le squadre devono trovarsi col proprio corpo all'interno della propria metà campo.
3. Nei tornei promozionali 3vs3 la ripresa del gioco avviene sotto la porta di chi ha subito la rete.
4. Dopo la realizzazione di un goal, la squadra che ha segnato deve ritornare nella propria metà campo approssimativamente il più velocemente possibile. Qualunque ritardo deliberato verrà sanzionato con un cartellino verde al/ai giocatore/i per comportamento antisportivo per tattica deliberata di ritardo. Segnale 15, 17 e 18.
5. L'arbitro può consentire la ripresa del gioco non appena la squadra attaccante è pronta anche se due giocatori appartenenti alla squadra che difende al massimo non sono rientrati nella propria metà campo. Nessun difensore può prendere parte al gioco finché il suo corpo non ha attraversato la propria metà campo. La violazione genera un cartellino giallo al giocatore colpevole. Segnale 1, 15 e 17
6. Il giocatore che riprende il gioco si deve posizionare in qualunque punto della linea di metà campo. Il resto della squadra attaccante non può superare la metà campo prima del fischio dell'arbitro. Il giocatore incaricato della ripresa del gioco indica che è pronto al lancio libero tenendo la palla in alto. L'arbitro fischia la ripresa del gioco.

Art. 3.17 – Giocatore capovolto

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 competente per la partita stabilirà la sanzione come previsto dall'art 3.31 del presente regolamento.

Art. 3.18 – Ingresso nell'area di gioco, rientro e sostituzione

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

Art. 3.19 – Sostituzione irregolare e ingresso nell'area di gioco

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

Art. 3.20 – Uso illegale della pagaia

1. Le seguenti situazioni sono definite uso irregolare della pagaia:
 - a) Toccare un avversario.
 - b) Giocare o tentare di giocare la palla con la pagaia quando la palla è a portata di mano dell'avversario e l'avversario sta tentando di giocare il pallone con le mani.
 - c) Giocare o tentare di giocare con la pagaia la palla attraversando lo spazio del pozzetto del kayak avversario, all'interno dello spazio tra le braccia dell'avversario in posizione di pagaiata normale.
 - d) Mettere la pagaia nel raggio di azione delle braccia dell'avversario che ha in mano la palla.
 - e) Il portiere è escluso da questa regola e gli è permesso di difendere direttamente la porta da un tiro purché non muova la pagaia verso l'avversario nel momento in cui tira e questo non risulti in contatto significativo con l'avversario.
 - f) Quando un giocatore con la sua pagaia tenta di limitare l'avversario che sta usando la propria pagaia.
 - g) Colpire una pagaia avversaria invece che la palla.
 - h) Lanciare la pagaia.
 - i) Ogni altro uso della pagaia che è considerato pericoloso per i giocatori.
2. Si utilizzano i segnali 12 e 15.

Art. 3.21 – Possesso irregolare

1. Un giocatore è in possesso di palla quando ha la palla tra le mani oppure si trova in posizione di ricevere la palla. In tale circostanza la palla deve trovarsi in prossimità delle mani in acqua e non involo.
2. Se un giocatore controlla la palla con le pale della pagaia verrà considerato in possesso.
3. Un giocatore deve giocare la palla entro 5 secondi da quando ne è entrato in possesso, sia passando ad un altro giocatore che effettuando un lancio purché la palla si muova per almeno un metro misurato orizzontalmente dal punto di rilascio.
4. Se un giocatore si contende il possesso della palla con altro giocatore o la palla si muove dalle mani a causa del

contrasto allora i 5 secondi ricominceranno una volta che un giocatore ha ripreso il possesso della palla.

5. Un giocatore che si capovolge con corpo e testa sott'acqua perde il possesso di palla se non ha la palla in mano.
6. Un giocatore non può pagaiare o manovrare il suo kayak con due mani sulla pagaia mentre tiene la palla in ogni modo.
7. Si utilizzano i segnali 11 e 15.

Art. 3.22 – Spinta irregolare

1. **Segnale 10 e 15.** La spinta si ha quando un giocatore con la mano aperta spinge un suo avversario.
2. Le seguenti spinte sono considerate irregolari:
 - a) Ogni spinta dove il giocatore spinto non ha il possesso della palla o sta contendendo il possesso di palla con un avversario.
 - b) Ogni contatto della mano aperta con parti diverse dalla schiena, dalla parte superiore delle braccia o dal fianco del corpo avversario.
 - c) Ogni spinta che mette in pericolo il giocatore spinto
 - d) Ogni contatto che colpisce lateralmente o da dietro la mano del giocatore che sta tirando o passando la palla.
 - e) Per le gare Allievi B è vietata la spinta.
3. Si utilizzano i segnali 10 e 15.

Art. 3.23 – Contatto di kayak irregolare

1. Contrastare un avversario con il kayak significa spingere con la propria imbarcazione quella avversaria nel tentativo di conquistare il possesso di palla.
2. Quanto segue definisce il contrasto illecito:
 - a) Ogni contrasto di kayak che porta ad un contatto significativo tra il kayak e la testa o corpo di un avversario o che lo metta in pericolo. Il braccio del giocatore non è considerato come una parte del corpo quando una parte di esso è alzato lontano dal corpo.
 - b) Ogni contatto deliberato di kayak quando il giocatore che contrasta continua la sua azione nel o sopra il paraspruzzi dell'avversario.
 - c) Dopo un contrasto di kayak, quando la palla non è più in possesso di nessuno dei due giocatori, questi possono allontanarsi spingendosi con le mani in un moto controllato.
 - d) Un giocatore in possesso di palla che non riesce ad evitare un contatto significativo tra la punta del suo kayak e la testa o il corpo di un avversario.
 - e) Ogni contrasto violento che porti ad un contatto significativo al lato del kayak in un angolo tra 80/100 gradi.
 - f) Contrastare un avversario che non è nel raggio di 3 metri dalla palla
 - g) Contrastare un avversario che non sta cercando di conquistare la palla.
 - h) Contrastare un giocatore capovolto anche parzialmente.
3. Si utilizzano i segnali 10 e 15.

Art. 3.24 – Contrasto irregolare

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

Art. 3.25 – Ostruzione

1. Le seguenti ostruzioni sono illegali:
 - a) Un giocatore attivamente o deliberatamente impedisce l'avanzamento di un avversario quando nessuno dei due si trova nel raggio di tre (3) metri dalla palla, ad eccezione di quando i giocatori stanno contrastandosi secondo la regola 3.24 (Contrasto Illegale). Un giocatore fa ostruzione quando i loro kayak sono in movimento

e/o stanno tentando attivamente di pagaiare

- b) Un giocatore che non sta cercando di conquistare la palla che attivamente impedisce l'avanzamento di un giocatore che sta cercando di conquistare la palla quando questa si trova in acqua e non in aria.
- c) 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.

Art. 3.26 – Trattenuta irregolare

1. Le seguenti trattenute sono irregolari:
 - a) 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.
 - b) 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).
 - c) Quando un giocatore usa la sua pagaia per alzare, tirare o trattenere un kayak avversario mentre si contrasta nell'area dei 6 metri o mentre è in atto un regolare contrasto di kayak o spinta.
 - d) Un giocatore che respinge un avversario che tenta di spingerlo o di contrastarlo col kayak usando le mani o gli avambracci, o con il movimento del gomito verso tale avversario.
 - e) ~~Un giocatore che con un'azione di forza arrivi ad un contatto significativo con il braccio dell'avversario o con la palla tra le mani dell'avversario.~~ **Un giocatore che tocca con una o entrambe le mani il braccio dell'avversario o la palla che è tra le mani dell'avversario, mentre quest'ultimo è nell'atto del tiro o del passaggio influenzandone il movimento. Il difensore non verrà penalizzato se rimanendo immobile tocca con le mani o con il braccio l'avversario nell'atto del tiro o del passaggio**
2. Si utilizzano i segnali 9 e 15

Art. 3.27 – Comportamento antisportivo

1. I casi seguenti sono definiti antisportivi:
 - a) Ogni infrazione commessa da un giocatore durante un'interruzione del gioco 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.
 - b) 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).
 - c) Uso deliberato di tattiche di ritardo come gettare la palla lontano, o ostruire deliberatamente per ritardare una ripresa veloce a seguito di una precedente infrazione o goal. Il giocatore della squadra penalizzata deve lasciare immediatamente la palla in acqua e non impedire o ritardare in alcun modo la ripresa veloce del gioco.
 - d) Protestare
 - e) Reagire
 - f) Insultare o usare linguaggio triviale
 - g) Qualsiasi comportamento antisportivo verso giocatori, arbitri o altri ufficiali di gara o considerato dannoso per il gioco a discrezione dell'Arbitro.
 - h) Far uscire la palla facendola rimbalzare sul kayak di un avversario per ottenere un vantaggio.
2. Si utilizzano i segnali 17/18 con cartellino verde. Dito di una mano agitato dal lato ripetutamente.

Art. 3.28 – Difesa della porta

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. Si applicano i 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 sottoporta.
7. Entro l'area dei 6 metri un attaccante non deve attivamente impedire ad un difensore di tentare di occupare la posizione del portiere. Un difensore può spingere un attaccante con il suo kayak per prendere la posizione del portiere senza essere penalizzato, a meno di fare un gioco pericoloso
8. Quando una squadra conquista il possesso di palla non può più essere considerata in difesa e di conseguenza nessun giocatore può essere definito come portiere

Art. 3.29 – Palla a due

1. Viene dichiarata quando due o più giocatori di squadre diverse hanno una o più mani sulla palla, così che i giocatori si contendono il possesso per cinque secondi. Se il contatto iniziale è fatto direttamente sulla palla. E' trattenuta irregolare quando un giocatore usa l'avversario per appoggiarsi
2. Se l'Arbitro ha bisogno di fermare il gioco, non durante una pausa di gioco e nessuna delle squadre ha commesso fallo (errore arbitrale, palla...insulti) e l'Arbitro non può determinare chi aveva il possesso al tempo del fischio, l'Arbitro riprende il gioco con palla a due
3. La palla a due verrà battuta nel punto più vicino alla linea laterale dove si è fermato il gioco. Qualora la palla a due sia concessa per un evento verificatosi nell'area dei sei metri, la palla a due è battuta sulla linea dei sei metri più vicina. Si utilizza il segnale 8 e T.O.
4. Due avversari si posizionano a 90 gradi della linea laterale dal lato della loro linea di porta, nel punto più vicino della linea laterale dove si è verificato l'evento, un metro di fronte all'arbitro. Posizionano le loro pagaie sull'acqua non tra i loro kayak e le loro mani dovranno posizionarle sul pozzetto o sulla pagaia.
5. Tutti gli altri giocatori dovranno stare almeno a 3 metri dai giocatori che giocano la palla a due.
6. L'Arbitro tira la palla sull'acqua tra i giocatori e fischia la ripresa del gioco. Entrambi i giocatori possono fare un tentativo per conquistare la palla con le mani non appena la palla ha toccato l'acqua. I giocatori non possono conquistare la palla prima che questa abbia toccato l'acqua. Infrazione di tale regola incorre a sanzione.
7. Si utilizzano i segnali 11 e 15.

Art. 3.30 – Vantaggio

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 con segnale 13 e 14
2. L'Arbitro può penalizzare il giocatore che ha causato il fallo per il quale ha assegnato un vantaggio alla prima sospensione del gioco con un cartellino verde, giallo o rosso.
3. Quando viene assegnato il vantaggio, il passaggio o tiro successivo dovrà essere completato e se non ci sarà un chiaro vantaggio verrà chiamato il fallo originario ed assegna la sanzione come previsto dall'art 3.35 del presente regolamento. L'arbitro indicherà dove sarà effettuata la ripresa del gioco.

Art. 3.31 – Sanzioni arbitrali ~~(rimodulate in n articoli)~~

1. ~~L'Arbitro può imporre una serie di combinazioni delle seguenti sanzioni per gioco irregolare a seconda dalla gravità e/o frequenza delle azioni fallose.~~
2. ~~Le sanzioni a disposizione degli arbitri sono Lanci Liberi, Tiri Diretti, Rigori, Avvisi, Espulsioni con Cartellino Giallo ed Espulsioni con Cartellino Rosso. Le seguenti definizioni devono essere usate per determinare che tipo di sanzione:~~
 - a) ~~Fallo Deliberato: un fallo senza che sia stato fatto nessun tentativo di evitare il gioco illegale.~~
 - b) ~~Fallo Pericoloso: un contatto significativo con le braccia, la testa o il corpo dell'avversario che possa causare un infortunio ed è illegale.~~
 - c) ~~Contatto Significativo: ogni contatto violento che possa danneggiare l'equipaggiamento o causare un infortunio.~~
 - d) ~~Azione di Passaggio o di Tiro: comincia quando un giocatore ha la palla in mano, o controllata con la pagaia, e sta cercando chiaramente di passare la palla ad un compagno o tirare in porta.~~
 - e) ~~Goal Quasi Certo: l'arbitro deve essere certo che il goal sarebbe stato realizzato con molta probabilità se il gioco fosse continuato.~~
 - f) ~~Controllo della Palla: un giocatore che è in possesso della palla o è il giocatore più vicino alla palla e si trova entro 3 metri dalla palla in acqua.~~

- g) Squadra in Possesso: la squadra è in possesso, e quindi considerata in attacco, se uno dei suoi giocatori ha il possesso o il controllo della palla.
3. Tiro di rigore. Si utilizza il segnale 16 e T.O.
- a) Un tiro di rigore verrà concesso per ogni fallo deliberato e/o pericoloso dentro l'area dei 6 metri quando un giocatore subisce il fallo mentre sta tirando.
 - b) Un tiro di rigore verrà concesso per ogni fallo deliberato e/o pericoloso dentro l'area dei 6 metri quando un giocatore subisce il fallo mentre sta passando o posizionandosi per un goal quasi certo.
 - c) Un tiro di rigore verrà concesso per ogni fallo deliberato e/o pericoloso dentro l'area dei 6 metri quando un giocatore subisce il fallo mentre sta cercando di effettuare un Tiro Diretto.
 - d) Fuori dall'area dei sei (6) metri viene assegnato un rigore per ogni fallo deliberato o pericoloso su un giocatore in azione di tiro per un goal quasi certo verso una porta non difesa.
 - e) Fuori dall'area dei sei (6) metri viene assegnato un rigore per ogni fallo deliberato o pericoloso su un giocatore che sta passando o posizionandosi per un goal quasi certo mentre la porta non è difesa.
4. Tiro diretto. Si utilizza il segnale 15.
- a) Un Tiro Diretto può essere diretto verso la porta.
 - b) Il tiro diretto viene assegnato per un fallo quando non è stato assegnato un tiro di rigore.
5. Lancio Libero. Si utilizza il segnale 14.
- a) Un lancio Libero non può essere diretto in porta.
 - b) Viene assegnato un lancio libero quando la palla esce dal campo o quando non è assegnato un rigore o un tiro diretto.
 - c) Un lancio libero non deve essere diretto in porta. In caso di infrazione viene assegnato un lancio libero agli avversari. Si applica il segnale 11 e 14. I lanci laterali, i rinvii da fondo campo, gli angoli e le rimesse in gioco dopo il goal sono da considerarsi lanci liberi e non possono essere diretti in rete.
6. Cartellino Rosso. Si utilizza il segnale 17 ed il cartellino rosso.
- a) Il giocatore, allenatore o dirigente espulso con cartellino rosso e non potrà essere sostituito e non potrà comunicare con i giocatori e con gli allenatori restanti. Inoltre, il giocatore espulso con un cartellino rosso sarà squalificato automaticamente per la partita successiva. Nel caso in cui un cartellino rosso sia assegnato per un comportamento grave e/o violento, il D.G., su segnalazione dell'arbitro, può sospendere il tesserato per tutte le partite della medesima giornata. Fermo restando la segnalazione ai competenti Organi di Giustizia.
 - b) Qualora il cartellino rosso dovesse essere assegnato all'ultima partita della giornata/torneo, la squalifica verrà scontata nella prima partita della prima manifestazione nazionale ufficiale.
 - c) Un cartellino rosso viene assegnato ad un giocatore che ha ricevuto due cartellini gialli per qualsiasi motivo.
 - d) Un cartellino rosso verrà assegnato all'allenatore o al dirigente quando un cartellino verde è già stato contestato e non ha prodotto l'effetto desiderato, ovvero indurre la persona a controllare il proprio comportamento.
 - e) Un cartellino rosso potrà essere concesso se un giocatore aggredisce un altro giocatore.
 - f) Un cartellino rosso potrà essere concesso per un fallo pericoloso o deliberato che, a discrezione dell'arbitro, ha ottenuto una grande influenza sul gioco, indistintamente da ogni altra sanzione eventualmente assegnata.
 - g) Un cartellino rosso verrà assegnato all'allenatore o al "Team Official" che abbandona l'area tecnica dopo che un cartellino verde era stato assegnato per lo stesso motivo o quando un cartellino verde è contestato o non ha sortito l'effetto desiderato a causa del comportamento della persona.
 - h) L'allenatore o il Team Official che ha ricevuto il cartellino rosso deve lasciare l'area di gara. Lo stesso non può essere sostituito e non deve in alcun modo comunicare con i giocatori in campo e con la panchina. Il gioco non riprenderà finché la persona espulsa non avrà abbandonato l'area di gara. Se lo stesso si rifiuta di lasciare l'area di gara, gli arbitri possono abbandonare il campo e riferire l'accaduto al Direttore di Gara.
7. Cartellino Giallo (Power Play). Si utilizza il segnale 17 ed il cartellino giallo.
- a) Il giocatore verrà mandato fuori per due minuti e non potrà essere rimpiazzato. Il periodo di espulsione viene sospeso durante i Time Out o negli intervalli tra i tempi.
 - b) Al giocatore che ha ricevuto il cartellino giallo, o a un suo compagno, è ammesso rientrare in campo prima dello scadere dei due minuti se viene segnato un goal dalla squadra avversaria durante il power play.
 - c) Se due giocatori della stessa squadra hanno ricevuto un cartellino giallo, in caso di gol segnato dalla squadra avversaria è ammesso il rientro del giocatore che era fuori da più tempo. Il secondo giocatore potrà rientrare allo scadere dei suoi 2 minuti o al successivo gol segnato dalla squadra avversaria.
 - d) Un Cartellino Giallo verrà assegnato ad un giocatore che commette un fallo deliberato o pericolo e che ha già ricevuto un cartellino verde per qualunque motivo a meno che non venga assegnato un cartellino rosso.
 - e) Un Cartellino Giallo verrà concesso per un fallo che l'arbitro considera deliberato e pericoloso senza che venga assegnato un Cartellino Rosso.
 - f) Un Cartellino Giallo verrà assegnato per una continua contestazione delle decisioni arbitrali per un fallo deliberato o pericoloso che sia ripetuto, anche in caso di vantaggio assegnato dall'arbitro a meno che non ci siano gli estremi per il cartellino rosso.
 - g) Un Cartellino Giallo verrà concesso per ripetute e continue proteste sull'operato dell'arbitro.
 - h) Un Cartellino Giallo verrà concesso per un linguaggio offensivo indirizzato ad un avversario o ad un ufficiale di gara.

- i) ~~Il giocatore che ha ricevuto 3 cartellini gialli nel corso della giornata di campionato e/o nel torneo salterà in automatico la successiva partita della stessa giornata di campionato e/o nel torneo. Successivamente alla squalifica riparte il conteggio dei cartellini gialli.~~
- 8. ~~Cartellino Verde. Si utilizza il segnale 17 ed il cartellino verde.~~
 - a) ~~Ha lo scopo di avvisare un giocatore, una squadra, un allenatore o un dirigente di controllare il proprio gioco o comportamento perché non rischi un cartellino giallo o rosso in caso l'infrazione continui.~~
 - b) ~~Un Cartellino Verde verrà assegnato per ogni fallo deliberato o pericoloso a meno che non venga assegnato un Cartellino Giallo o Rosso.~~
 - c) ~~Un Cartellino Verde verrà assegnato al giocatore, allenatore o dirigente per un'inutile comunicazione verso l'Arbitro, Ufficiale di Gara o avversario, o per ogni comportamento antisportivo a meno che non venga assegnato un Cartellino Giallo o Rosso.~~
 - d) ~~Un cartellino verde verrà assegnato all'allenatore o Team Official se lasciano l'area tecnica durante la partita. Il cartellino verde si applica a tutti gli allenatori e rappresentanti di quella società per la durata del gioco. Il cartellino verde può essere assegnato immediatamente o al primo break nel gioco a discrezione dell'arbitro.~~
 - e) ~~Ogni giocatore può ricevere un solo cartellino verde a partita. Ogni altro fallo deliberato o pericoloso commesso dal giocatore determinerà la sanzione del cartellino giallo, a meno che non venga assegnato il cartellino rosso.~~
 - f) ~~Nell'ultimo minuto del secondo tempo e durante i tempi supplementari della partita, non potranno essere assegnati cartellini verdi e qualunque fallo deliberato o pericoloso verrà sanzionato al minimo con un cartellino giallo.~~
 - g) ~~Un cartellino verde verrà assegnato al giocatore che impedisce la ripresa del gioco a seguito di corner, rimessa laterale o di fondo.~~
- 9. ~~I giocatori espulsi devono osservare le regole di entrata in campo per rientrare al termine del periodo di espulsione~~
- 10. ~~Il Collective Green Card si attiva quando una squadra raggiunge il numero massimo di 3 cartellini verdi per ogni singola partita. Qualsiasi cartellino assegnato quando il Collective Green Card è attivo comporta automaticamente un cartellino giallo, se non risulta necessario un cartellino rosso.~~

ART. 3.31 – SANZIONI ARBITRALI

- 1. L'Arbitro può imporre una serie di combinazioni delle seguenti sanzioni per gioco irregolare a seconda dalla gravità e/o frequenza delle azioni fallose.
- 2. Le sanzioni a disposizione degli arbitri sono Lanci Liberi, Tiri Diretti, **Tiri di Rigore**, **Avvisi**, e cartellini sanzionatori. ~~Espulsioni con Cartellino Giallo ed Espulsioni con Cartellino Rosso.~~
- 3. Le seguenti definizioni devono essere usate per determinare che tipo di sanzione:
 - a) Fallo Deliberato: un fallo senza che sia stato fatto nessun tentativo di evitare il gioco illegale.
 - b) Fallo Pericoloso: un contatto significativo con le braccia, la testa o il corpo dell'avversario che possa causare un infortunio ed è illegale.
 - c) Contatto Significativo: ogni contatto violento che possa danneggiare l'equipaggiamento o causare un infortunio.
 - d) Azione di Passaggio o di Tiro: comincia quando un giocatore ha la palla in mano, o controllata con la pagaia, e sta cercando chiaramente di passare la palla ad un compagno o tirare in porta.
 - e) Goal Quasi Certo: l'arbitro deve essere certo che il goal sarebbe stato realizzato con molta probabilità se il gioco fosse continuato.
 - f) Controllo della Palla: un giocatore che è in possesso della palla o è il giocatore più vicino alla palla e si trova entro 3 metri dalla palla in acqua.
 - g) Squadra in Possesso: la squadra è in possesso, e quindi considerata in attacco, se uno dei suoi giocatori ha il possesso o il controllo della palla.

ART. 3.32– TIRO DI RIGORE

- 1. Si utilizza il segnale 16 e Time Out
 - a) Un tiro di rigore verrà concesso per ogni fallo deliberato e/o pericoloso dentro l'area dei 6 metri. quando un giocatore subisce il fallo mentre sta tirando.
 - b) Un tiro di rigore verrà concesso per ogni fallo deliberato e/o pericoloso dentro l'area dei 6 metri quando un giocatore subisce il fallo mentre sta passando o posizionandosi per un goal quasi certo.
 - c) Un tiro di rigore verrà concesso per ogni fallo deliberato e/o pericoloso dentro l'area dei 6 metri quando un giocatore subisce il fallo mentre sta cercando di effettuare un Tiro Diretto.
 - d) Fuori dall'area dei sei (6) metri viene assegnato un rigore per ogni fallo deliberato o pericoloso su un giocatore in azione di tiro per un goal quasi certo verso una porta non difesa.
 - e) Fuori dall'area dei sei (6) metri viene assegnato un rigore per ogni fallo deliberato o pericoloso su un giocatore che sta passando o posizionandosi per un goal quasi certo mentre la porta non è difesa.

ART. 3.33 – TIRO DIRETTO

1. Si utilizza il segnale 15
2. Un Tiro Diretto può essere diretto verso la porta.
3. Il tiro diretto viene assegnato per un fallo quando non è stato assegnato un tiro di rigore.

ART. 3.34 – LANCIO LIBERO

1. Si utilizza il segnale 14.
2. Un lancio Libero non può essere diretto in porta.
3. Viene assegnato un lancio libero quando la palla esce dal campo o quando non è assegnato un rigore o un tiro diretto.
4. Un lancio libero non deve essere diretto in porta. In caso di infrazione viene assegnato un lancio libero agli avversari. Si applica il segnale 11 e 14. I lanci laterali, i rinvii da fondo campo, gli angoli e le rimesse in gioco dopo il goal sono da considerarsi lanci liberi e non possono essere diretti in rete.

ART. 3.35 - CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEI CARTELLINI:

1. Il cartellino è individuale
2. Ogni giocatore può ricevere al massimo tre (3) cartellini nel corso di una partita
3. I cartellini impattano un giocatore secondo due diverse modalità:
 - a) Il giocatore che riceve il “rosso diretto” è espulso per il resto della partita, non potrà essere sostituito durante la partita da un suo compagno e non potrà prendere parte alla gara successiva.
 - b) Il giocatore che invece riceve il cartellino rosso come normale progressione dei cartellini precedenti verde e giallo è espulso per il resto della partita, ma potrà essere sostituito da un suo compagno dopo che siano trascorsi (2) due minuti dall'espulsione.
4. L'arbitro può assegnare direttamente il cartellino giallo o rosso senza aver necessariamente sanzionato in precedenza il giocatore con il cartellino verde o giallo per qualunque fallo deliberato che ha un impatto sulla partita
5. Nel caso in cui un cartellino rosso sia assegnato per un comportamento grave e/o violento, il D.G., su segnalazione dell'arbitro, può sospendere il tesserato per tutte le partite della medesima giornata. Fermo restando la segnalazione ai competenti Organi di Giustizia.

ART. 3.36 - POWER PLAY - DEFINIZIONE

1. Un giocatore che riceve il suo primo e il secondo cartellino sanzionatorio, che non sia un Rosso Diretto, è escluso dal campo di gioco e non può essere sostituito per un periodo massimo di due (2) minuti.
2. Un giocatore che riceve la sua terza sanzione, che non sia un Rosso Diretto, è escluso dal campo di gioco e non può essere sostituito per due (2) minuti.
3. Se viene segnato un goal dall'avversario durante un Power Play, che non comporta un Rosso Diretto, il giocatore escluso o un compagno di squadra può tornare in campo di gioco e il gioco generale riprenderà con la palla al centro.
4. Quando il Power Play si trasforma in un Rosso Diretto il giocatore non può essere sostituito.
5. Il cronometraggio del Power Play è sospeso nei time out o negli intervalli di gioco.
6. Se più di un giocatore della stessa squadra ha ricevuto un cartellino sanzionatorio nel momento in cui l'avversario segna, solo il primo giocatore escluso o un compagno di squadra non escluso può tornare in campo di gioco. I restanti Power Play devono essere scontati per intero a meno che l'avversario non segni di nuovo.

ART. 3.37 - CARTELLINO ROSSO DIRETTO

1. Il giocatore che riceve il Rosso Diretto è espulso per il resto della partita e non potrà essere sostituito. Segnale 17 e comunicazione verbale di “Rosso Diretto” al giocatore espulso.
2. Il Rosso Diretto è assegnato in caso di aggressione ad un altro giocatore o se un “rosso accumulato” è assegnato
3. Il Rosso Diretto è assegnato per un fallo ripetuto deliberato e/o pericoloso che nell'opinione dell'arbitro ha un grande impatto sulla partita oppure è in grado di infortunare anche potenzialmente un avversario
4. Il giocatore che ha ricevuto il Rosso Diretto verrà automaticamente sospeso per la partita successiva. Nel caso in cui un cartellino rosso sia assegnato per un comportamento grave e/o violento, il D.G., su segnalazione dell'arbitro, può sospendere il tesserato per tutte le partite della medesima giornata. Fermo restando la segnalazione ai competenti Organi di Giustizia.

ART. 3.38 - CARTELLINI VERDE, GIALLO E ROSSO

1. Si applica il segnale 17 insieme al cartellino appropriato
2. Un cartellino è assegnato ad un giocatore che commette ripetutamente un fallo deliberato o pericoloso
3. Un cartellino è assegnato al giocatore che commette un fallo deliberato o pericoloso per il quale l'Arbitro ha assegnato un tiro di rigore
4. Un cartellino è assegnato al giocatore che commette ripetutamente un fallo deliberato o pericoloso per il quale l'Arbitro aveva assegnato precedentemente il vantaggio a meno che non sia assegnato un rosso diretto. Il cartellino assegnato dopo l'applicazione del vantaggio avrà effetto dal momento in cui è assegnato il cartellino e non dal momento in cui è avvenuto il fallo
5. Un cartellino è assegnato per qualunque contatto deliberato con la canoa dell'avversario che sta cercando di battere un tiro diretto o un tiro libero (rimessa dal fondo, rimessa laterale, corner)
6. Un cartellino è assegnato per ripetute e continue proteste verso le decisioni dell'arbitro
7. Un cartellino è assegnato per comportamento antisportivo nei confronti dell'avversario o dell'arbitro
8. Un cartellino è assegnato per comunicazioni verbali non necessarie dirette all'Arbitro o all'avversario o per qualunque altro comportamento antisportivo eccetto quando è assegnato un rosso diretto
9. Il giocatore che ha ricevuto il cartellino deve rispettare la regola che disciplina il rientro in campo

ART. 3.39- ALLENATORI E AREA TECNICA

1. Un allenatore o capitano della squadra possono, al momento opportuno, chiedere chiarimenti di una decisione specifica da parte degli arbitri ma solo:
 - a) A metà tempo o a fine partita.
 - b) Quando la palla è fuori dall'area di gioco.
2. Non è ammesso comunicare con gli arbitri quando la palla è in gioco oppure quando gli arbitri stanno svolgendo le loro mansioni. Altri rappresentanti di società non possono comunicare con gli arbitri.
3. Un allenatore o un capitano della squadra non deve:
 - a) Comunicare con l'arbitro mentre la palla è in gioco, quando gli arbitri svolgono attivamente i loro compiti o quando non è nell'intervallo o a fine partita.
 - b) Mancare di rispetto con parole o gesti e/o impegnarsi in una comunicazione verbale eccessiva nei confronti di un arbitro, un funzionario o un avversario, o impegnarsi in qualsiasi altro comportamento antisportivo, anche nel caso in cui venga assegnato un Rosso Diretto.
 - c) Lasciare l'area allenatori durante il gioco.
4. Qualsiasi violazione di queste regole deve essere sanzionata con un cartellino verde che si applicherà a tutti gli allenatori e dirigenti di quella squadra per tutta la durata di quella partita. Si applica il segnale 17 con carta verde.
5. Il cartellino verde verrà emesso immediatamente o alla successiva pausa di gioco a discrezione dell'Arbitro.
6. Il cartellino verde ad un gruppo di allenatori e dirigenti della squadra è un'ammonizione senza espulsione.
7. Un cartellino rosso sarà assegnato a un allenatore o dirigente della squadra che lascia l'area tecnica dopo che è stato dato un cartellino verde a qualsiasi allenatore o dirigente della squadra di quella squadra. Si applica il segnale 17 con cartellino rosso.
8. Un allenatore o un dirigente della squadra che riceve un cartellino rosso deve lasciare immediatamente l'area di gara e non può essere sostituito. Il gioco non continuerà fino a quando non avrà lasciato l'area di gioco e non potrà più prendere parte al gioco, non potrà comunicare con i giocatori e gli allenatori rimasti.
9. Se la persona si rifiuta di lasciare l'area di gioco, gli Arbitri abbandoneranno il campo e riferiranno al Direttore di Gara.
10. Un allenatore della squadra o un dirigente della squadra che riceve un cartellino rosso durante una competizione riceverà automaticamente una (1) squalifica e non potrà prendere parte alla partita successiva di quella competizione. L'individuo deve stare al di fuori dell'area di competizione e dalla zona degli spettatori durante la partita e non può comunicare con i giocatori e gli allenatori rimasti.

Art. 3.40– Eseguire un tiro

1. Il giocatore che deve battere una rimessa laterale, tiro d'angolo, tiro diretto deve trovarsi nel punto corretto e essere fermo prima di eseguirlo. Il giocatore deve chiaramente tenere la palla ferma per un momento sopra il livello delle spalle per dichiarare che è l'incaricato della battuta. Il tiro iniziale del giocatore deve viaggiare 1 metro orizzontalmente dal punto di rilascio o dal cambio di possesso ad un altro giocatore della stessa squadra. L'infrazione incorre ad una sanzione con l'assegnazione della palla alla squadra avversaria. Si utilizzano i segnali 11 e 14
2. Il giocatore che deve battere una rimessa laterale, tiro d'angolo, tiro diretto deve poter raggiungere la giusta

posizione. Nessun avversario può impedire al giocatore di prendere la posizione o contattare il giocatore o la sua attrezzatura, o deliberatamente impedire o limitare il movimento del giocatore incaricato della battuta fino a quando la palla è nuovamente in gioco. Infrazione di tale regola incorre a sanzione, Si utilizzano i segnali 11 e 15 o 16.

3. La palla non è in gioco fin quando non è stato battuto un tiro e la palla non abbia viaggiato oltre 1 metro orizzontalmente dal punto della battuta o abbia cambiato il possesso ad altro giocatore della stessa squadra. Gli avversari non possono tentare di giocare la palla prima che questa abbia percorso un metro o cambiato possesso. Si utilizzano i segnali 11 a 15 o 16. L'unica eccezione riguarda i Tiri Diretti assegnati entro 2 metri dalla porta: ai difensori (incluso il portiere) è consentito di giocare la palla dopo che ha lasciato la mano del tiratore e prima che abbia percorso un metro ma con una pagaia ferma o con una mano ferma. Tutte le pagaie e le mani dei difensori devono essere fuori dalla portata delle mani del tiratore e qualsiasi movimento del difensore verso il battitore, sia con la pagaia che con le mani, o bloccando la palla prima che abbia percorso un metro, verrà considerata un'azione deliberata e verrà punita con un tiro di rigore
4. Il giocatore deve lanciare la palla entro 5 secondi da quando ne è entrato in possesso ed è nella posizione di battere il lancio. I 5 secondi partono da quando qualsiasi giocatore della squadra è nella posizione di eseguire il tiro. Ogni caduta o palla persa non è considerata come battuta purché la battuta venga eseguita nei 5 secondi e percorrere un metro in avanti. L'infrazione di tale regola incorre nella sanzione con la squadra avversaria che entra in possesso di palla. Si utilizzano i segnali 11 e 14.
5. Dove battere un lancio libero o tiro diretto. Il tiro o il lancio libero devono essere battuti nel punto che, in base alla discrezione dell'arbitro, è più vantaggioso per la squadra. L'Arbitro deve indicare che il tiro dovrà essere battuto sia dove l'infrazione si è verificata che dove la palla si trova al momento del fallo o dove la palla è caduta se era in volo al momento del fallo.
6. Al giocatore che effettua un tiro libero o diretto deve essere dato modo posizionarsi correttamente per effettuare il tiro. Nessun avversario può impedire al giocatore di guadagnare la posizione o interferire con il giocatore o il suo equipaggiamento o prevenire deliberatamente o limitare il movimento del giocatore che sta effettuando il tiro prima che la palla non è tornata in gioco. La violazione comporta una sanzione. Si utilizzano i segnali 1, 15 e 16
7. La palla non è in gioco prima che abbia percorso 1 metro misurato orizzontalmente o venga passata ad un giocatore della stessa squadra. Gli avversari non possono intercettare la palla prima che la stessa abbia percorso un metro misurato orizzontalmente o sia stata passata ad un giocatore della stessa squadra. Si utilizzano i segnali 1 e 15 e 16.

Art. 3.41 – Battere un tiro di rigore

1. Il giocatore incaricato di battere il tiro di rigore deve posizionarsi con il suo corpo sulla linea dei 4 metri. Il portiere si posizionerà con il proprio corpo sulla linea di porta ed entro un metro dal centro della porta. Il portiere dovrà rimanere fermo fino all'atto del tiro, la non osservanza determinerà la ribattuta del tiro di rigore.
2. Tutti gli altri giocatori devono **posizionarsi** stare oltre la linea dei 6 metri fino alla ripresa del gioco **mentre le riserve e i giocatori espulsi devono stare oltre la linea di fondo campo**. La non osservanza determinerà la ribattuta del tiro di rigore ~~e il cartellino verde~~ per il/i giocatore/i che ha/hanno commesso il fallo.
3. Il tiro dovrà essere battuto quando l'A. fischierà, si applica la regola dei 5 secondi
4. Il **tempo** gioco riparte dal fischio. Non è richiesto di dichiarare la palla.
5. La ripresa del gioco **per tutti i giocatori** parte quando la palla lascia la mano dell'attaccante
6. Il giocatore che batte il tiro di rigore può giocare nuovamente la palla se questa viene ribattuta dal portiere o dalla cornice della porta.
7. ~~Il giocatore che ha ricevuto il fallo sarà lo stesso che batterà il tiro di rigore a meno che non si infortuni. In questo caso chi lo sostituisce batterà il tiro di rigore.~~ **Al giocatore che ha commesso il fallo deve essere assegnato il cartellino sanzionatorio o in alternativa il rosso diretto.**
8. ~~Se all'atto dell'assegnazione del tiro di rigore la porta è indifesa, allora verrà assegnato un tiro di rigore senza portiere.~~

Art. 3.42 – Fine della partita

1. Il cronometrista segnala la fine del tempo di gioco usando un chiaro segnale. Se la palla è in volo verso la porta nel momento del segnale dato dal cronometrista, alla palla è permesso viaggiare fino al completamento. Per essere assegnato un goal, la palla deve aver lasciato la mano prima del segnale del cronometrista. L'arbitro deve usare il segnale 2 per confermare il segnale del cronometrista.

2. Se un tiro di rigore è stato concesso prima della fine della partita. Il tiro di rigore deve essere battuto prima che la partita finisca. In questa situazione. L'arbitro fischierà la fine della partita dopo il gol o se il tiro viene bloccato dal portiere, ribattuto dalla cornice della porta o termina fuori dal campo.

Art. 3.43 – Supplementari

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

Art. 3.44 – Sospensione e ripresa di una partita per causa di forza maggiore

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

Art. 3.45 – Reclami

1. Fermo restando che le decisioni arbitrali sono definitive ed inappellabili, possono essere presentati dei reclami relativi allo svolgimento di una gara.
2. I rappresentanti di società possono presentare un reclamo al D.G. per fatti che si sono verificati nel corso della manifestazione, in contrasto con il presente C.d.G. ma che non riguardano decisioni arbitrali. Il reclamo deve essere presentato in forma scritta e accompagnato dal versamento della tassa di reclamo dell'importo definito ad inizio stagione dalla F.I.C.K. Un reclamo è preso in considerazione solo se è presentato nel lasso di tempo che intercorre dall'apertura dell'accredito ai 10' successivi all'esposizione della classifica ufficiale dell'ultima partita in programma. Il D.G. dopo aver esaminato tutte le informazioni disponibili attinenti all'oggetto del ricorso, comunica in forma scritta la sua decisione al rappresentante di società che ha sporto ricorso ed a eventuali altri soggetti interessati dalla decisione. Se il reclamo è accolto la tassa è restituita al rappresentante di società, se è respinto la tassa viene trattenuta dal C.O. La decisione del D.G. è appellabile secondo quanto stabilito dal Regolamento di Giustizia Federale. Il D.G. al termine della manifestazione deve trasmettere alla segreteria federale copia degli eventuali reclami e dei relativi verdeti.
3. Il D.G. deve notificare al Rappresentante di Società, la sua decisione nei 20 minuti successivi alla presentazione del reclamo.
4. Copia dei reclami devono essere allegate alla cartellina Documentazione Gara.

Art. 3.46 – Disposizioni finali

1. Tutte le casistiche di gioco non espressamente indicate nel presente regolamento devono essere interpretate in base all'I.C.F. Canoe Polo Competition Rules vigente.

PART 4 – MULTE ED INFRAZIONI DISCIPLINARI

Art. 4.1 - Multe

1. Su proposta del Giudice Arbitro Principale e/o del Responsabile del Comitato Organizzatore, il D.G. può comminare le multe previste nel presente regolamento, i cui importi sono stabiliti annualmente dal C.F.
2. Nel caso in cui la multa sia comminata ad un tesserato che ricopre in quella occasione la figura di: Capitano, Allenatore, Rappresentante della Società o del Presidente della Società di appartenenza della Squadra, l'ammenda prevista può essere raddoppiata.

3. Tutte le multe comminate dovranno essere riportate in un apposito verbale, compilato e firmato dal D.G., dal Responsabile del C.O. e dal G.A.P., ed inserito nella Cartellina Gare che sarà inviata alla F.I.C.K. come previsto dall'art. 2.3 del presente regolamento.
4. Tutte le multe devono essere pagate alla FICK entro e non oltre il termine di 30 giorni dal ricevimento dell'avviso della stessa.
5. Il C.F. emanerà un'apposita circolare in cui saranno stabiliti gli importi delle multe previste.

Art. 4.2 – Infrazioni disciplinari

1. Tutti gli affiliati e tesserati, sono tenuti a rispettare i principi di giustizia sportiva stabiliti dalle Carte Federali.
2. Il tesserato che venga a conoscenza o assista a fatti riguardano infrazioni delle normative federali, deve con immediatezza, informare la propria società di appartenenza ed inviare regolare denuncia alla Segreteria Federale che provvederà a trasmettere agli Organi di Giustizia la denuncia pervenuta.

PART 5 – RESPONSABILITA' E DOPING

Art. 5.1 – Responsabilità ed obbligo di soccorso

1. Ciascun Rappresentante di Società è responsabile della partecipazione alle gare degli atleti tesserati presso l'affiliato che rappresenta, in particolar modo se essi sono minorenni. Il Rappresentante di Società, dal momento che accetta di rivestire questo ruolo, implicitamente dichiara di conoscere le norme indicate nel presente codice e di avere competenze tecniche sufficienti per saper valutare le difficoltà ed i pericoli che presenta il corso d'acqua nel tratto che gli atleti dovranno navigare. Pertanto, ciascun Rappresentante di Società, deve accertarsi della conformità delle imbarcazioni e dell'equipaggiamento degli atleti tesserati presso l'affiliato che rappresenta e, che questi ultimi abbiano capacità tecniche per partecipare alla gara.
2. La F.I.C.K., il C.O., il D.G., il G.A.P., gli U.U.G., non sono responsabili per eventuali infortuni a persone o danni alle attrezzature o ad altri beni che si possono verificare durante la manifestazione.
3. Pena il deferimento agli Organi di Giustizia federale, un concorrente che si imbatte in un altro concorrente in una situazione di grave pericolo, ha l'obbligo tassativo di fermarsi immediatamente e soccorrerlo.

Art. 5.1 – Lotta al doping

1. Il doping è severamente vietato
2. Tutti gli affiliati e tutti i tesserati della F.I.C.K. che partecipano alle manifestazioni sportive hanno l'obbligo di conoscere e rispettare le Norme Sportive Antidoping (NSA – NADO Italia) quale condizione indispensabile per la partecipazione all'attività sportiva.
3. Le Norme Sportive Antidoping (NSA) sono emanate da NADO Italia, costituiscono le uniche norme nell'ambito dell'ordinamento sportivo italiano che disciplinano la materia dell'antidoping e le condizioni cui attenersi nell'esecuzione dell'attività sportiva.

APPENDICE Articolo 1.10**CONTROLLO EQUIPAGGIAMENTO**

I kayak ~~privi di identificazione tramite etichetta permanente di uno dei costruttori abilitati dall'ICF~~ dovranno essere verificati, ~~come indicato nei punti precedenti~~, prima dello svolgimento della competizione in maniera da garantire la sicurezza del kayak stesso.

Qualsiasi kayak che abbia subito modifiche (escluse le normali riparazioni) che non siano state eseguite da uno dei produttori autorizzati, saranno considerate come fossero prive dell'identificazione ICF

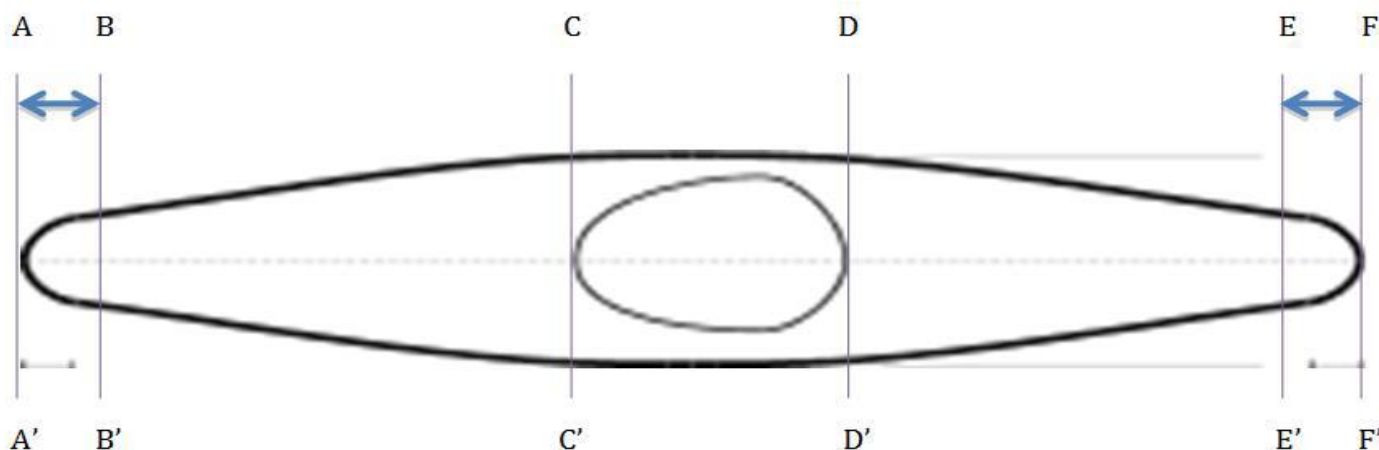
REQUISITI DI SICUREZZA DEI KAYAK

- tutti i bordi e le curve ~~devono rispettare le seguenti regole~~ e possono essere verificate dagli Ufficiali di Gara tramite appositi strumenti
- per qualsiasi kayak in materiali compositi e plastici, tutti i bulloni, le viti metalliche e qualsiasi altro sistema di fissaggio devono avere un profilo ribassato, essere privi di asperità ed essere incassati ove possibile
- non sono ammesse maniglie di trasporto
- nono permesse sezioni concave sul kayak a patto che rispettino i raggi minimi indicati nel presente regolamento e non possano essere considerati elementi pericolosi.
- Il kayak deve avere materiali soffici e che garantiscano l'assorbimento degli urti (d'ora in poi identificati con "bumper") nella parte di impatto frontale e posteriore in maniera da prevenire infortuni ai giocatori e ridurre il possibile danno all'equipaggiamento. I bumpers dovranno essere fissati saldamente in questi punti (vedere la specifica al punto 16.6)
- il kayak deve avere una galleggiabilità sufficiente per garantire che resti a galla, ovvero che qualche sua parte risulti oltre il pelo dell'acqua anche quando l'imbarcazione è completamente piena d'acqua.
- il peso complessivo (ovvero con bumper inclusi), non può essere inferiore ai 7kg

DIMENSIONI

Tutte le misure vanno eseguite con i bumper montati

- **LUNGHEZZA**
 - un kayak con bumper NON integrati non può superare i 3000mm
 - un kayak con bumper non integrati, non può superare i 3100mm (lo stesso kayak senza bumper non può superare i 3000mm)
 - larghezza massima di 650mm
- **BORDO**
 - il bordo è la linea attorno al kayak (non necessariamente quella di giunzione) dove i lati o le estremità coincidono con la tangente verticale. I riferimenti a parte superiore (coperta), e parte inferiore (fondo) del kayak sono relative a questa linea
 - il bordo così identificato deve avere un raggio di curvatura sufficiente a non causare infortuni ai giocatori in caso di impatto
 - nella vista di profilo, il raggio minimo di curvatura nelle varie sezioni del bordo è specificato in seguito
- **KAYAK – FORMA IN PIANO**
 - nella vista in piano, il raggio minimo di curvatura del bordo è di 100mm
 - in entrambe le zone di impatto (frontale e posteriore), è richiesta una larghezza minima di 200mm raggiunta a 100mm dalla relativa estremità
 - per i Kayak con i bumper integrati i 100mm si misurano con il bumper in posizione
 - per i kayak senza bumper integrati, i 100mm si misurano dal retro del bumper dove questo sia attaccato al kayak.



- Sezione AA' fino BB' – Zona di impatto frontale – la distanza copre 100mm dalla punta, il raggio minimo in qualsiasi punto B-A-B' deve essere di 100 mm
- Sezione BB' fino CC' – Sezione frontale -
- Sezione CC' fino DD' – Sezione abitacolo -
- Sezione DD' fino EE' – Sezione posteriore -
- Sezione EE' to FF' – Zona di impatto posteriore – la distanza copre 100mm dalla coda, il raggio minimo in qualsiasi punto E-F-E' deve essere di 100 mm

- **KAYAK - SUPERFICIE SUPERIORE E INFERIORE**

- le superfici superiore ed inferiore (escluse le parti ricoperte dal gonnellino paraspruzzi) devono essere lisce e prive di asperità in maniera da non causare infortuni ai giocatori
- sezioni da AA' a BB' – Zona di impatto frontale: il kayak (senza bumper integrati) deve avere uno spessore minimo di 55mm ad una distanza di 30mm dal bordo del kayak. Se il kayak non ha la possibilità di montare bumper integrati, i 30mm verranno misurati dal retro del bumper dove questo sia in contatto con il kayak. Il raggio minimo delle superfici convesse sul bordo della zona di impatto frontale è di 20mm
- se un Kayak ha bumper integrati – il bumper deve soddisfare con le specifiche minime per le zone frontali di impatto AA'-BB' (vedasi 16.6.3)
- sezione BB'-FF' – Per l'intero bordo del kayak lo spessore deve essere di almeno 50mm ad una distanza di 30mm dal bordo stesso
- sezione AA'-FF' – Per tutta la superficie al di sotto del bordo e sul bordo stesso, il minimo raggio per le superfici convesse permesso è di 20mm
- sezione BB'-FF' – Per l'intera superficie superiore del kayak visto in profilo, una volta che il minimo spessore è stato raggiunto, tutte le curve convesse devono avere un raggio minimo di 5mm
- incavi nello scafo o sulla coperta con lo scopo di nascondere bulloni, viti o altri sistemi di fissaggio, sono permessi a patto che siano più sicuri di un sistema di fissaggio sporgente. Nei punti in cui esistono questi incavi il minimo di 5mm di raggio può essere escluso quando si tratta della curva di transizione fra la coperta ed il bordo dell'incavo.

- **KAYAK – ALTEZZA**

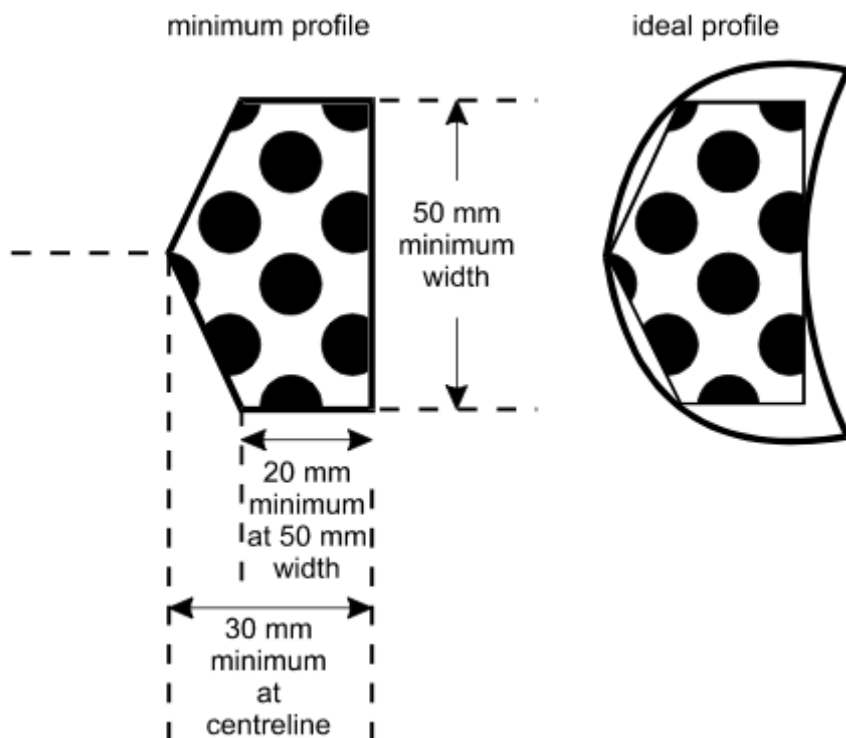
- l'altezza al livello della postazione del giocatore deve essere sufficiente per garantire una protezione dagli impatti per il giocatore stesso.
- per la lunghezza della sezione in cui è posizionato il giocatore (da CC' a DD'), su ambo i lati di questa sezione, il kayak deve avere una profondità minima di 140mm. Il bordo della postazione non deve essere incluso in questa misura

BUMPER

- **MATERIALE**

- il bumper deve essere fatto di un materiale morbido ed omogeneo, atto ad assorbire gli urti. Se è prodotto con materiale composito per quanto riguarda lo spessore minimo e la capacità di assorbimento degli urti, allora la funzione essenziale di assorbimento degli urti non deve essere persa se compresso. Le caratteristiche devono essere verificate alla temperatura che sarà quella media della competizione.

- lo spessore minimo del bumper deve essere di 30mm (si consiglia uno spessore maggiore per permettere la compressione ed il rimpicciolimento nel tempo)
 - I 30mm devono essere raggiunti nella linea mediana centrale del bumper visto in profilo. Non può essere ridotto a meno di 20mm ad una larghezza di 25mm dal centro (vale ambo i lati)
 - Il bumper deve essere comprimibile almeno 10mm. Il bumper non deve essere comprimibile in maniera che restino meno di 10mm di spessore. Lo spessore e la compressione sono misurati orizzontalmente e verticalmente alla superficie del bumper in piano
 - Il bumper deve essere fissato saldamente alla zona di impatto frontale e a quella posteriore in maniera da coprire il bordo sulla linea mediana orizzontale.
 - Il bumper deve essere esteso di almeno 100mm da ogni estremità del kayak
- **FISSAGGIO**
- il bumper deve essere attaccato saldamente all'estremità del kayak per garantire che non ci sia possibilità per il bumper di muoversi o staccarsi durante la manifestazione
 - il bumper deve essere fissato in maniera che i suoi bordi non possano incastrarsi sull'equipaggiamento dei giocatori
 - se il bumper è fissato con rivetti o bulloni (o fissaggi simili), devono essere incassati di almeno 20mm nel bumper dal punto più esterno.
- **BUMPER INTEGRATI**
- per i kayak con i bumper integrati, il bumper deve rispettare le seguenti specifiche minime:
 - (i) per la zona di impatto frontale lo spessore minimo in altezza deve essere di 60mm sul profilo ed essere esteso per almeno 100mm (misurati sul piano) ambo i lati.
 - (ii) il bumper della zona di impatto anteriore deve avere un raggio minimo di 10mm su tutta la superficie.
 - (iii) il bumper per la zona di impatto posteriore deve avere un'altezza minima di 50mm sul profilo, e che si estende per 100mm (misurati sul piano) ambo i lati
 - (iv) il bumper della zona di impatto posteriore deve avere un raggio minimo di 5mm su tutta la superficie.
 - la forma del kayak al di sotto del bumper non è importante finché il bumper è in posizione, a patto che l'intero kayak rispetti le norme ai punti precedenti
 - in generale il profilo del bumper deve seguire quello del kayak su cui è montato.
 - per un kayak con bumper integrati non deve esserci spazio (o meglio, deve essere <5mm) fra il bumper e la superficie di contatto del kayak. Qualsiasi superficie del kayak in contatto con il bumper deve avere un raggio di curvatura minimo di 5mm
- **BUMPER NON INTEGRATI**
- il kayak con bumper non integrati devono rispettare le dimensioni descritte ai punti precedenti
 - il bumper deve rispettare le specifiche sopraindicate
 - per i kayak con bumper non integrati, il bumper deve essere posizionato sul bordo e coprire 15mm sopra e sotto il bordo
 - i bumper non integrati devono rispettare le dimensioni minime riportate nel disegno



PAGAIA

- la pagaia deve essere a doppia pala senza asperità, spigoli, buchi o altri dettagli pericolosi. La forma delle pale, spessore e raggi devono rispettare le seguenti regole.
- la pala non deve essere più grande di 600mm x 250mm in piano, misurata a partire dal punto in cui la pala si unisce al manico. Il bordo della pala deve avere un raggio minimo di 30mm in sezione ed uno spessore minimo di 5mm. Pale con bordi in metallo non sono ammesse.
- in deroga a quanto scritto al punto precedente, sono ammesse pale in cui il bordo metallico è parte della costruzione e non è un bordo aggiunto in altri modi. Ad ogni modo, se la componente interna viene esposta non è più considerata usabile per la canoa polo

CASCHI E GRIGLIE

- il caschetto deve essere utilizzabile per lo sport della canoa ed essere dotato di una griglia
- il caschetto deve proteggere la testa del giocatore dalle tempie fino alla base del cranio per assicurare che non possa avvenire nessun contatto fra una pala ed il cranio anche in caso di pagaia che si muova in orizzontale (non è richiesto che il caschetto copra le orecchie)
- il caschetto deve essere di misura adeguata al giocatore che lo indossa per garantire la massima protezione in caso di un qualsiasi colpo che questo possa subire durante le fasi di gioco

- il caschetto e la griglia devono proteggere l'intera faccia a partire dalla parte più bassa del mento e coprire la superficie delle tempie per garantire che non possa esserci contatto fra la faccia ed una pagaia mossa orizzontalmente
- deve esserci una distanza minima di 10mm fra il naso del giocatore e la griglia
- il materiale della griglia deve essere di materiale resistente, quale acciaio o materiale simile
- la griglia deve essere saldamente fissata al caschetto senza bordi pericolosi o sistemi di fissaggio sporgenti
- la griglia non deve avere aperture orizzontali o verticali maggiori di 70mm
- non devono esserci aperture con spessore 1,5mm e lunghezza di 75mm.

A – Tempia.

B – Base della testa.

PROTEZIONE DEL CORPO

- la protezione del corpo deve avvenire tramite un giubbotto salvagente certificato per l'uso in canoa
- lo spessore della protezione deve essere di almeno 20mm

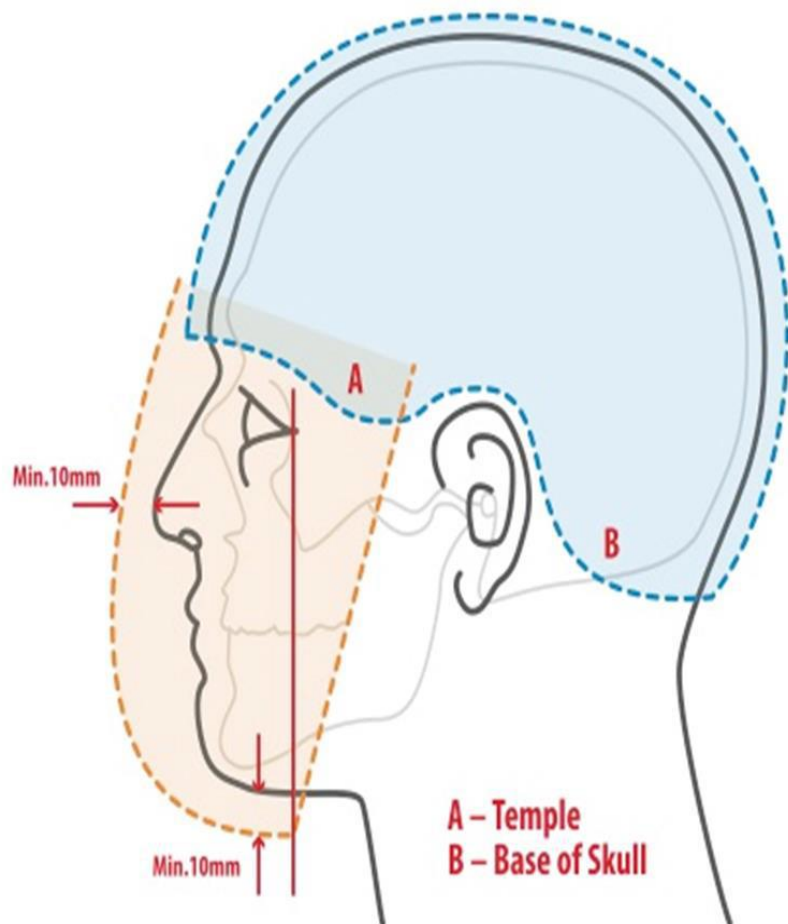
- la protezione del corpo deve garantire la resistenza ad ogni impatto con l'equipaggiamento di altri giocatori, come è ragionevole supporre accada nelle fasi di gioco
- la protezione del corpo deve iniziare a non più di 100mm dal gonnellino paraspruzzi misurato sul fianco del giocatore con il giocatore in posizione di gioco
- lo spazio fra la parte superiore della protezione sul fianco e la parte superiore dell'ascella del giocatore non deve essere inferiore ai 100mm

CONTROLLI

- tutto l'equipaggiamento dei giocatori deve essere pronto ad essere controllato nell'apposita area riservata alla squadra prima dell'inizio della manifestazione. Sarà presente un solo responsabile della squadra durante la verifica. Su richiesta dell'ufficiale di gara addetto al controllo possono essere chiamati gli atleti per verificare l'equipaggiamento indossato.
- nel caso una squadra non sia pronta per il controllo all'orario indicato salterà il turno e verrà controllata come ultima. In questo caso non ci saranno ritardi per permettere il riscaldamento della squadra prima dell'inizio della partita.
- per facilitare le operazioni, tutte le canoe devono essere orientate nella stessa direzione. Inoltre, i caschetti, i giubbotti salvagente e le pagaie devono essere raggruppati.
- per la verifica dei bumper deve essere rimosso qualsiasi pezzo di nastro adesivo. I bumper non possono essere tenuti in sede dal nastro adesivo. Dopo l'ok da parte dell'addetto al controllo è possibile riapplicare il nastro.
- durante tutta la manifestazione gli arbitri possono ricontrollare l'equipaggiamento ed escludere un giocatore se questo si presenta alla partita con l'equipaggiamento giudicato non idoneo.

VERIFICA DELL'UNIFORMITÀ DELLA SQUADRA

- deve essere garantita l'uniformità di colori di tutta la squadra per quanto riguarda l'abbigliamento e l'equipaggiamento (in generale)
- se il kayak è rivestito di pellicola colorata, questa deve essere applicata in maniera da coprire tutta la superficie superiore riducendo al minimo parti mancanti (incluse asportazioni per usura) e deve essere garantita la tenuta per tutta la competizione



- i kayak devono essere uniformi di colore e loghi nella parte superiore al bordo. La finitura in carbonio non è considerata nera al fine dell'uniformità a causa delle variazioni nella trama dello stesso.
- i caschetti devono essere di un unico colore uniforme. La copertura con strisce o sezioni di pellicola colorata non è più ammessa.
- il numero sui caschetti deve avere un'altezza minima di 75mm e prodotti in maniera che siano visibili anche a distanza (per contrasto e tipo di carattere). I numeri devono essere prodotti in un pezzo unico. Numeri creati con strisce di pellicola o nastro adesivo non sono ammessi
- al di fuori dei numeri (che variano in base alla numerazione), ogni altro adesivo o logo deve avere le stesse dimensioni, colori e deve essere posizionato nella stessa area su tutti i caschetti
- i giubbotti salvagente devono essere uniformi in colore e aspetto. Sulla parte anteriore la dimensione minima del numero è di 100mm, su quella posteriore è di 200mm
- **le maglie dei giocatori devono avere ugual colore. Nel caso di uso di maglie termiche, giacche d'acqua o altro equipaggiamento con colori diversi da quelli degli altri membri di squadra, possono essere indossati solamente sotto alla maglia di gara.**
- qualsiasi problema estetico implica che quell'equipaggiamento non possa essere utilizzato finché non sia stato sistemato e valutato nuovamente con esito positivo. Se un giocatore entra in campo con l'equipaggiamento non validato verrà allontanato prima dell'inizio della partita.

VERIFICA DI SICUREZZA

- oltre che alla verifica di omogeneità deve essere garantita anche la sicurezza dell'equipaggiamento
- verranno verificati i kayak per garantire che rispettino le norme qui richiamate
- nella verifica del bumper bisogna confermare che questi sia saldamente fissato al kayak, che sia un unico pezzo e che non abbia possibili problemi dovuti all'usura. Se ci sono parti tenute in posizione da del nastro adesivo, il bumper non sarà conforme.
- sono ammesse piccole riparazioni sui bumper con l'uso di nastro adesivo durante la competizione a patto che il bumper sia in grado di rimanere in posizione anche senza questo ausilio
- le pagaie non devono avere bordi taglienti o parti del bordo pala lasche. È possibile rinforzare i bordi con del nastro a patto che questo duri per tutta la partita e non abbia parti lasche.
- i caschetti devono avere una griglia che protegga il giocatore dalla mandibola alle tempie come da specifiche precedentemente indicate.
- **tutti i controlli, sia pre-gara che durante una partita) vengono registrati tramite apposito modulo. In caso di esito negativo di un controllo questo verrà registrato nelle note arbitrali della partita in corso (oppure della prima partita della squadra se si tratta dei controlli preliminari) in maniera da eseguirlo alla prima occasione utile. In caso di ulteriore esito negativo il relativo giocatore non potrà partecipare alla partita.**
- **se un controllo da esito positivo con riserva, alla successiva giornata di campionato verrà effettuato di nuovo il controllo e se nulla è stato fatto per sistemare la situazione segnalata, l'esito sarà negativo.**