

CdG - Sezione 1 - Norme Generali**Art. 1.11 – Bandi di gara**

- 1) I Bandi di Gara devono essere redatti dai Comitati Organizzatori in conformità a tutti gli articoli presenti in questo codice. In particolare i bandi devono indicare:
 - a) località e data di svolgimento della gara;
 - b) classificazione e specialità della gara;
 - c) descrizione del percorso (distanza e grado di difficoltà);
 - d) tipi di canoa (kayak o canadese), categorie ammesse e relativi orari di partenza;
 - e) nominativi del Responsabile del Comitato Organizzatore e del Responsabile del Settore Sicurezza
 - f) recapiti del Comitato Organizzatore;
 - g) modalità e scadenza delle iscrizioni;
 - h) ammontare della tassa di iscrizione per canoista/gara;
 - i) modalità e scadenza dei ritiri;
 - j) data, ora, luogo e modalità dell'Accredito;
 - k) per le Gare di Fluviale data, ora e luogo del Consiglio di Gara se previsto;
 - l) per le Gare di Fluviale orario di chiusura del percorso
 - m) controllo del peso imbarcazione (obbligatorio per Campionati Italiani e gare di selezione e quando previsto dai rispettivi bandi di gara)
- 2) I bandi devono essere controfirmati:
 - a) dal Presidente Federale e dal Segretario Generale della F.I.C.K. per: le Gare Internazionali in Italia, i Campionati Italiani, le Gare Nazionali ed le Interregionali;
 - b) dal Presidente del Comitato Regionale e dal Segretario del Comitato Regionale (o dal Delegato Regionale) per i Campionati Regionali e le Gare Regionali.
- 3) E' obbligatorio rispettare tutte le indicazioni date dal Bando di Gara, in particolare quelle relative al percorso e agli orari di gara. Eventuali modifiche a quanto previsto dal Bando possono essere apportate, per giustificati motivi, solo dal Direttore di Gara.
- 4) I Bandi dei Campionati Italiani, delle Gare Nazionali ed Interregionali devono essere pubblicati e trasmessi dagli Uffici Federali agli Affiliati almeno **15 giorni** ~~30-giorni~~ prima della data di gara prevista.
- 5) I Bandi dei Campionati Regionali e delle Gare Regionali devono essere pubblicati e trasmessi dai rispettivi Comitati Regionali (o Delegazioni Regionali) al Presidente Federale e ai propri Affiliati almeno **7 giorni** ~~20-giorni~~ prima della data di gara.

CdG - Sezione 2 - Acqua Piatta**Art. 2.4 - Numero massimo di gare a cui un atleta può partecipare nella stessa manifestazione.**

1. In una manifestazione ciascun atleta può disputare una sola gara di fondo e un numero di gare di velocità determinato dalla seguente tabella:

Master (A/B/C)	4 gare
Master (D/E/F/)	3 gare
Master (G/H)	2 gare
Senior	Nessuna limitazione
Junior	4 gare, in almeno due distanze diverse (fino a 3 gare sulla stessa distanza)
Ragazzi/e	3 gare in almeno due distanze diverse (fino a 2 gare sulla stessa distanza)
Debuttanti(categoria unica Ragazzi – Junior)	le medesime limitazioni della categoria di rispettiva appartenenza (la partecipazione nelle gare debuttanti fa cumulo con le altre eventuali partecipazioni).
Cadetti/e A - B	1 gara di 2000 mt. (+ 2 gara di velocità)
Allievi/e A	1 sola gara al giorno
Allievi/e B	2 gare sui 200 mt. e 1 gara sui 2000 mt.

2. Anche nelle gare di selezione si applicano le suddette limitazioni.
3. I/Le Cadetti/e A e B e gli Allievi/e B possono disputare al giorno un solo percorso sui 2.000 metri. Nelle Gare Nazionali o Interregionali e Regionali possono partecipare a due gare di velocità

riservate alla propria categoria purché siano distanziate di almeno 30 minuti e la gara di 2000 mt. sia l'ultima.

4. Gli Allievi/e "A" effettueranno percorsi in giornate diverse sui 200 mt. Uno con slalom tra le boette delle spighe e l'altro con percorsi previsti dalle gare ammesse. **Per questa categoria in caso di irregolarità non è prevista la squalifica, ma la retrocessione in classifica.**

CdG - Sezione 4 - Acqua Mossa

Art. 4.2 – Partecipazione

1. Concorrenti di sessi diversi non possono partecipare alla stessa gara. Un concorrente, nello stesso giorno, può partecipare a non più di due gare individuali con l'obbligo di cambiare tipologia di imbarcazione (ad esempio una in kayak ed l'altra in canadese, oppure, una in C1 e l'altra in C2). Inoltre, a non più di una gara a squadre in kayak o in canadese. Le squadre devono essere composte solo da concorrenti che abbiano preso il via nella gara individuale.
2. Nelle gare regionali, **interregionali, campionati regionali**, gare nazionali e nei campionati italiani della discesa classica non è ammessa la possibilità di disputare la doppia gara individuale, pertanto gli atleti potranno partecipare ad una gara individuale ed ad una gara a squadre.
3. Ogni gara in programma è ritenuta valida anche con un solo concorrente iscritto.
4. Gare Nazionali per Senior, Junior e Ragazzi non possono essere disputate in concomitanza con Gare Regionali Allievi/e e Cadetti/e, se non in giornate diverse.
5. Gli "Allievi A" partecipano a manifestazioni federali secondo uno specifico programma stabilito con apposita circolare emanata del Consiglio Federale.

Art. 4.3 – Partecipazione di un atleta in altre categorie

1. Nella Gare in acqua mossa è consentita la partecipazione di:
 - a) Ragazzi/e nella categoria Junior;
 - b) junior nella categoria Senior ;
 - c) Master (A/H) possono correre all'interno della propria categoria di appartenenza nelle "lettere" precedenti e nella categoria senior. Nel C2 l'età del concorrente più giovane stabilirà la categoria nella quale può competere l'equipaggio.
2. Senior, Cadetti/e, Allievi/e partecipano esclusivamente nelle categorie di appartenenza.
3. Se non esplicitamente indicato nel Bando di Gara, le classifiche delle gare Master possono essere uniche.
4. Fatte salve le limitazioni sopra indicate, un concorrente della categoria Ragazzi, Junior e Master può gareggiare in una gara a squadre di categoria diversa da quella individuale.
5. Partecipazione al Campionato Italiano Junior: possono partecipare sia i ragazzi che gli junior, nelle gare individuali e in quelle a squadre.
6. La partecipazione al Campionato Italiano Under 21 e Under 23 è riservata agli atleti juniores e senior under 23. La categoria è unica, Under 23, dalla classifica Under 23 vengono estrapolati i primi tre Under 21: se un Under 21 vince il titolo Under 23 sarà premiato come Campione Italiano Under 23 ed anche come Campione Italiano Under 21.
7. Il Campionato Italiano Junior è sempre separato dal Campionato Italiano under 23.
8. **Ad esclusione dei Campionati Italiani per tutte le altre gare categoria Master sarà così divisa:**
 - MASTER 1 che comprende Master A e Master B**
 - MASTER 2 che comprende Master C e Master D**
 - MASTER 3 che comprende da Master E a Master H**

Art. 4A.2 Percorso

1. La distanza fra la linea di partenza e la linea d'arrivo deve essere compresa fra mt. 250 e mt. 400. Il percorso deve essere navigabile per tutta la sua lunghezza, avere ostacoli naturali e/o artificiali sempre superabili ed offrire uguali condizioni per tutti gli atleti che competono in C1, sia che pagaino preferibilmente a sinistra, che a destra.
2. Per le Gare Allievi/e, Cadetti/e, Ragazzi/e, Junior, Senior e Master sul percorso devono essere sistemate un numero minimo di 18 e massimo di 25 porte di cui almeno 6 e massimo 7 da superare in risalita (controcorrente). L'ultima porta deve essere posizionata ad una distanza compresa fra mt. 15 e mt. 25 dal traguardo. La posizione delle linee di partenza e di arrivo (e le

modalità con cui vengono attivate) devono essere concordare con il Giudice principale prima dell'inizio dell'allenamento ufficiale. Il percorso ideale dovrebbe includere:

- 1) almeno una porta-combinazione che offra ai concorrenti diverse opzioni di passaggio
- 2) continui cambi di direzione e movimenti scorrevoli utilizzando le difficoltà tecniche dell'acqua (vortici, onde e rapide).

Nelle Gare Nazionali e di Campionato Italiano il percorso deve avere caratteristiche tali da essere effettuato per un K1 uomini in un tempo vicino **ai 95 secondi**. ~~ai 100 secondi (non deve essere meno di 90 secondi).~~

3. Il percorso di gara è tracciato da due tecnici societari (che non siano loro stessi dei concorrenti), sorteggiati in Consiglio di Gara fra quelli che hanno dato la propria disponibilità, sotto la supervisione di un tecnico federale se presente. Qualora non fossero disponibili tecnici societari il tracciato deve essere predisposto dal Comitato Organizzatore. I tracciatori devono assicurare che il percorso ideato originalmente sia mantenuto tale per tutta durata della gara, sono responsabili dell'adeguata sistemazione delle porte e delle altre attrezzature e devono essere pronti ad eseguire le modifiche e le rettifiche disposte dal Direttore di Gara.
4. Qualora durante la gara si verificasse un cambiamento del livello dell'acqua **od altri eventi naturali (forte vento, grandine) tali** ~~tale~~ da falsare il risultato, il Direttore di Gara deve interrompere la gara sino a quando le condizioni dell'acqua **e/o quelle presenti all'inizio della gara** non siano tornate alla normalità.
5. Se durante la gara si verificasse un fattore non momentaneo che altera le caratteristiche del percorso il Giudice Arbitro Principale può autorizzare cambiamenti o spostamenti delle porte, che però dovranno garantire condizioni di equità tra i concorrenti.

Art. 4A.9 – Porte: caratteristiche

1. Le porte sono formate da una o due paline sospese dipinte ad anelli; le porte da superare in discesa sono contrassegnate da cinque anelli verdi, quelle da superare in risalita (controcorrente) da cinque anelli rossi; con l'ultimo anello sempre bianco, ogni anello di 20 cm.. Le paline devono essere alte da mt 1,6 a mt. 2, avere sezione rotonda con un diametro compreso tra cm. 3,5 e cm. 5,0 ed avere di un peso sufficiente per non venire spostate dal vento. Nel caso di porte ad una singola palina, la seconda palina dovrà essere posizionata sulla corrispondente sponda del fiume, in modo da definire la linea di porta. Nelle porte con due paline la distanza tra le paline deve essere compresa fra mt. 1,2 e mt. 4,0. e devono essere posizionate in modo da distare circa cm. 20 dal pelo dell'acqua o comunque a una distanza tale da non essere mai spostate dal flusso dell'acqua stessa.
2. Cartelli numerano le porte in ordine progressivo secondo il disegno del tracciato. Essi misurano cm. 30x30, ~~hanno~~ **possono avere sia lo** sfondo giallo **che bianco** con numeri neri alti cm. 20 e spessi cm. 2 riportati su entrambi i lati e barrati da una linea rossa diagonale sul lato opposto alla direzione del corretto passaggio della porta

Art. 4B.5 – Partenza

1. Le partenze avvengono con due diverse modalità:
 - a) **partenze individuali:** i concorrenti devono trovarsi in tempo utile nei pressi del cancelletto di partenza dove, confermata la propria presenza, si devono mettere in una posizione ideale per il via. Entro il cancelletto le imbarcazioni **possono** ~~devono~~ essere disposte ~~con la prua e la poppa contro corrente; sono proibite le partenze in posizione angolata rispetto alla corrente~~ **a favore o contro corrente.**
 La partenza avviene con l'imbarcazione ferma, preferibilmente trattenuta in posizione da un assistente del Giudice di Partenza. A ciascun concorrente verrà segnalato (vocalmente o con un segnale acustico) quando mancano 10 secondi alla partenza, poi verranno scanditi gli ultimi 5 secondi. Al secondo 0 verrà data la partenza con "VIA" o con un suono più pronunciato. **Nelle gare a squadre tutte le imbarcazioni sono rilasciate ad un chiaro segnale di via e tutti i concorrenti devono attraversare la linea di partenza entro 10 secondi dal rilascio.** ~~la seconda e la terza imbarcazione devono essere ferme, preferibilmente trattenute e potranno muoversi solo dopo che la prima imbarcazione ha attivato il sistema di cronometraggio e/o~~ dalla linea di partenza (cancelletto o linea fra le sponde) **Nelle gare individuali** le partenze sono cadenzate ad intervalli di almeno 30 secondi, nelle gare a squadre gli intervalli sono di almeno 1 minuto. L'intervallo fra le categorie deve essere di almeno 3 minuti. La falsa partenza è determinata a giudizio inappellabile dal

Giudice di Partenza che richiama il concorrente in difetto e lo squalifica comunicandolo tempestivamente al Giudice Arbitro Principale.

- b) **partenze in linea:** in questo caso la partenza deve essere data in un tratto con sezione sufficientemente larga **sia in corrente che contro corrente** ~~e con corrente debole~~. I concorrenti divisi per categoria vengono chiamati per appello nominale e quindi fatti preallineare in un tratto a monte della linea di partenza per poi avviarli in formazione e lentamente sino alla linea di partenza. Qualora in Consiglio di Gara venga richiesto, sarà possibile allineare in una prima fila gli atleti teste di serie e altri di elevato livello segnalati dal Rappresentante di Società ed in una seconda fila tutti gli altri. Quando il Giudice di Partenza ravvisa che le imbarcazioni siano ferme e allineate richiama l'attenzione dei concorrenti con la frase "ATTENZIONE" a cui segue immediatamente il "VIA".

Art. 4B.7 – Arrivo

1. La linea di arrivo (traguardo) deve essere segnata in maniera molto evidente su entrambe le rive del fiume.
2. Un concorrente termina la prova quando attraversa il traguardo dentro l'imbarcazione e non capovolto, **l'atleta è squalificato quando il corpo è completamente sommerso**. ~~cioè con il corpo che non sia per intero in acqua~~. Egli non può attraversare il traguardo per più di una volta o risalire lungo il percorso dopo aver concluso la gara, pena la squalifica.

CdG - Sezione 5 – Canoa Polo

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

1. La canoa polo è un gioco competitivo tra due squadre, composte da cinque giocatori. ~~I giocatori che pagano su una canoa da polo, in un'area ben definita (denominata area di gioco) muovono la palla usando la pagaia o la mano. Lo scopo di ciascuna squadra è quello di tirare la palla nella porta avversaria nel tentativo di segnare goals; impedire all'avversaria di impossessarsi della palla o segnare goals. La squadra vincente è quella che ha totalizzato più goals convalidati. I giocatori usano una canoa da polo, in uno spazio d'acqua ben definito, cercando di segnare delle reti agli avversari. Vince la partita la squadra che segna più reti.~~

Art. 5.2 – AREA DI GIOCO

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

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

1. I bordi per lungo rappresenteranno le linee laterali; i bordi più corti rappresenteranno le linee di fondo campo o linee di porta.
2. Le linee laterali e le linee di porta **devono essere** indicate con corde galleggianti. La sezione delle linee di porta **di 4 (quattro) metri** da entrambi i lati della porta deve essere libera da galleggianti così da non interferire con la posizione del portiere.
3. I segnali che indicano le linee di porta, la metà campo, la posizione dei ~~6 m. e 4.5 m.~~, devono essere visibili per gli arbitri e per i giocatori da entrambi i lati.
4. I segnali che indicano l'area delle riserve devono essere posizionati sulla linea di fondo campo, a quattro metri in ogni lato dal centro della porta, ed essere chiaramente visibili da arbitri e giocatori.

ART. 5.4 - LE PORTE (cap. 3 art. 37 regolamento ICF)

1. Le porte devono essere collocate al centro di ogni linea di porta con la parte inferiore a 2 m. dalla superficie dell'acqua. Devono essere tenute in modo da prevenire l'oscillazione. Il sostegno della porta e le reti non deve interferire con le manovre dei giocatori o con la traiettoria della palla nell'area di gioco.
2. La porta consiste in una cornice di 1 m. di altezza per 1.5 di larghezza (misurato internamente). La larghezza massima del materiale utilizzato per la costruzione della cornice deve essere di cm 5. **La cornice principale non deve avere nessuna barra orizzontale o verticale parallela ad essa che possa far rimbalzare la palla fuori della porta. La parte frontale della porta deve essere libera di ogni elemento come pezzi della rete, sostegno di rete o punte irregolari che possano impedire il volo della palla o che possano danneggiare la palla o l'equipaggiamento dei giocatori.** Le porte sono dotate di reti, in modo da consentire alla palla di passare liberamente attraverso la porta in modo da indicare chiaramente che un goal è stato realizzato. La cornice deve essere rossa e bianca a strisce ed ogni striscia deve essere larga 20 cm. **Per gli impianti dove sono presenti più campi di gioco tutte le porte devono essere identiche.**
3. **Ogni porta deve essere realizzata con una rete con forti capacità di assorbimento, che permetta alla palla di passare liberamente attraverso la cornice e allo stesso tempo far chiaramente intendere quando una rete viene segnata. La rete deve avere un minimo di 50 (cinquanta) centimetri di profondità, senza nessun elemento che possa interferire con i giocatori o con il loro equipaggiamento o muoversi col vento o che possa impedire alla palla di entrare in porta.**

ART 5.5 - LA PALLA

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

ART. 5.6 - UFFICIALI DI GARA

1. Gli ufficiali di gara sono:
 - a) Per la serie A maschile e femminile due ufficiali di gara, un segnapunti, **due cronometristi**, ed eventuali due guardaline.
 - b) Per le altre serie ed i campionati under, almeno un ufficiale di gara, un segnapunti, **due cronometristi**, ed eventuali due guardaline.
2. Il Giudice Arbitro Principale o attraverso un suo delegato, avrà il compito di ispettore dell'equipaggiamento. In base all'importanza della gara il GAP può decidere quali compiti addizionali assegnare agli altri ausiliari presenti.
3. Per le giornate di campionato di qualsiasi serie, **categoria** o per tornei regionali o nazionali potranno essere utilizzati dal Giudice Arbitro Principale gli Ausiliari Arbitri di Canoa Polo

(A.A.C.P.). Gli A.A.C.P. saranno obbligatoriamente messi a disposizione dalle società, sui campi di gara, tra i propri tesserati che hanno conseguito tale qualifica, per tutta la durata della manifestazione, nel numero di almeno due (2) per ogni squadra partecipante alla serie A, A1 e under 21. Le società di A, A1 e under 21 che partecipano ad una giornata di Campionato/Torneo senza A.A.C.P. pagano una tassa di iscrizione a Campionato/Torneo doppia. Il loro eventuale impiego è stabilito insindacabilmente dal G.A.P.

4. Agli Ausiliari Arbitri di Canoa Polo (A.A.C.P.) spetta un compenso per ogni partita arbitrata, posto a carico del Comitato Organizzatore (o della Società Organizzatrice).
5. E' compito dei Giudici Arbitri Principali verificare la presenza dei A.A.C.P. e di segnalare le eventuali assenze al Direttore di Gara e alla società organizzatrice.
6. I Comitati Organizzatori (o le Società Organizzatrici) mettono a disposizione i segnapunti, i guardalinee ed i cronometristi. Qualora non siano disponibili possono ricorrere a tesserati di altre società presenti sul campo di gara, a cui spetta un compenso per ogni partita in cui sono impiegati, posto a carico del Comitato Organizzatore (o della Società Organizzatrice).
7. Qualora convocato per arbitrare un incontro l'AACP si presenta in ritardo rispetto all'orario stabilito o non si presenta proprio, la società per la quale è tesserato l'AACP è sanzionata con una multa, annualmente stabilita dal Consiglio Federale. Il ritardo massimo non può superare i 5 minuti, dopodiché il GAP ne dispone la sostituzione.
8. I compensi di cui ai paragrafi 4 e 6 è pari a € 5,00 tesserato/partita.

ART.5.7 - ARBITRI

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

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

1. I Guardalinee sono disposti **diagonalmente opposti, ognuno alla sinistra di ogni arbitro.** ~~dal lato opposto al tavolo della giuria su ogni linea di porta.~~
2. Compiti del Guardalinee:
 - a) Sollevare la bandierina verde quando i giocatori sono posizionati correttamente nelle loro rispettive linee di porta all'inizio dei tempi di gioco.
 - b) Sollevare la bandierina rossa per indicare che la palla è fuori gioco essendo uscita dalla linea di porta
 - c) Sventolare la bandierina rossa su partenza o ripartenza sbagliata.
 - d) Sventolare bandierina **rossa** su un inappropriato ingresso di un giocatore in riserva o una sostituzione sbagliata.
 - e) **Puntare entrambe le bandierine, rossa e verde, in direzione della porta quando una rete è segnata.**

3. Ogni guardalinee ha una palla supplementare fornita dal Comitato organizzatore e quando la palla ufficiale esce dal campo, lontano dai bordi, immediatamente deve essere lanciata una nuova palla o al portiere per un lancio in rimessa dal linea di porta, o al giocatore più vicino in caso di rimessa laterale o come altrimenti indicato dall'Arbitro.
4. Sono obbligatori nelle finali play off scudetto di serie A maschile e femminile e Under 21: **nelle finali di Campionato Italiano devono essere Arbitri o A.A.C.P**

ART. 5.10 - CRONOMETRISTI (cap. 3 art. 43 regolamento ICF)

1. Sono seduti al tavolo della giuria
2. I loro compiti sono:
 - a) Controllare il tempo di gioco, i time out (TO), l'intervallo tra i tempi
 - b) Controllare il tempo del time out segnalandolo con la bandierina verde fino a quando l'Arbitro segnali la fine del TO.
 - c) Prendere nota dell'uscita corretta dei giocatori dal campo in accordo con le regole e contemporaneamente segnalare il rientro di un giocatore o un suo sostituto.
 - d) Controllare il tempo di espulsione dei giocatori e segnerà la fine con un segnale visibile o sollevando e utilizzando la bandierina verde.
3. Un cronometrista segnala con un meccanismo acustico realmente udibile, la fine di ogni tempo di gioco, indipendentemente dagli arbitri e dai loro segnali, salvo che sia stato assegnato simultaneamente un rigore, nel qual caso il tiro di rigore deve essere effettuato come da regolamento
4. Il primo cronometrista svolge i compiti di cui al punto 5.10.2 A e B, il secondo 5.10.2 C e D.
5. **Uno dei cronometristi dovrà gestire lo shot-clock.**

ART. 5.12 - NUMERO DEI GIOCATORI (cap. 3 art. 45 regolamento ICF)

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

~~**ART. 5.14 - SCELTA DEL CAMPO (cap. 3 art. 46 regolamento ICF)**~~

1. ~~la prima squadra riportata nel referto di gara inizierà dalla porta alla sinistra del primo arbitro a meno che uno dei capitani o il Gap non richieda il lancio di una moneta per determinare la scelta del campo. Riportato all'art. 5.23~~

ART. 5.14 - RICONOSCIMENTO (cap. 3 art. 47 regolamento ICF)

1. Tutti i giocatori di una squadra devono avere le canoe con la copertura dello stesso colore, paraspruzzi dello stesso colore, giacche d'acqua o maglie termiche dello stesso colore, caschetti dello stesso colore, magliette dello stesso colore.
3. ~~Se la chiglia di un kayak viene colorata allora tutti i kayak di tutti i giocatori di quella squadra devono avere lo stesso colore di chiglia. Nel caso di chiglie trasparenti con fibra di carbonio o altri materiali di costruzione a vista non è obbligatorio dipingere la parte.~~
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**.
4. I giocatori delle squadre devono essere numerati dall'1 al 99. Questo numero deve essere indicato sul corpetto e sul caschetto. ~~La numerazione sui baschetti e sui corpetti deve corrispondere. In caso di difformità il Giudice Arbitro Principale non consentirà l'ingresso in acqua dell'atleta e la squadra sarà multata.~~
5. I numeri devono essere chiaramente leggibili **dagli arbitri** da ogni parte del ~~bordo~~ campo e devono **chiaramente identificare ogni giocatore delle squadre.** Il numero stampato nel corpetto deve avere una lunghezza di 20 cm dietro e una lunghezza minima di 10 cm avanti. Il numero nel caschetto deve essere minimo di 7.5 cm posto su ogni lato. Il capitano di ogni squadra deve distinguersi dal resto della squadra con una fascia.

ART. 5.17 - EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE (cap. 3 art. 50 regolamento ICF)

1. Ogni giocatore deve indossare un caschetto con la griglia approvato dall'Ispettore.

2. I corpetti devono essere approvati dall'Ispettore.
3. I giocatori devono indossare maglie identiche nella forma e nel colore, con le maniche atte a coprire la parte superiore del braccio fino al gomito. ~~I giocatori non devono avere addosso grasso, olio o sostanze simili nelle loro braccia e collo. In caso di difformità il Giudice Arbitro Principale assegna il tempo massimo di 5 minuti per eliminare le difformità. Decorso tale termine i giocatori non in regola non potranno prendere parte al gioco e saranno sanzionati con una multa.~~
4. E' permesso ai giocatori, sotto all'equipaggiamento indicato, l'utilizzo di abbigliamento personale. Protezioni per le mani, avambracci e gomito sono permessi se attaccate in modo da non danneggiare gli altri giocatori.
5. I giocatori non possono applicare sostanze grasse nel loro equipaggiamento.

ART. 5.20 - TEMPI DI GIOCO (cap. 3 art. 54 regolamento ICF)

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

ART. 5.21. - REGOLA SHOT CLOCK (Appendice regolamento ICF)

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

ART 5.22 - TIME OUT (cap. 3 art. 55 regolamento ICF)

1. L'Arbitro fischia 3 volte per fermare il gioco **tranne quando una rete è segnata nel qual caso userà un segnale lungo con il fischiotto.**
2. Il Time Out deve essere concesso ad un giocatore capovolto quando lui stesso o il suo equipaggiamento interferiscono col gioco.
3. Il Time Out deve essere concesso immediatamente quando il gioco regolare è diventato pericoloso o una parte dell'equipaggiamento di qualche giocatore deve essere sistemato.

4. Il Time Out può essere richiesto in caso di infortunio, o se un giocatore è in campo illecitamente, avendo cura che questo non svantaggi l'altra squadra.
5. Il Time Out deve essere concesso quando viene assegnato un tiro di rigore o in ogni altro caso a discrezione dell'Arbitro.
6. Se l'Arbitro ha fermato il gioco, non durante un'interruzione di gioco e dove nessuna squadra ha agito fallosamente (ad esempio per un errore arbitrale, assegnazione errata di un goal, infortunio). il gioco ricomincia con un tiro libero concesso alla squadra che ha avuto per ultimo il possesso della palla. Quando un Time Out è stato concesso a causa di un giocatore capovolto il gioco riprende con un tiro libero a favore della squadra opposta al giocatore capovolto. Se l'Arbitro non può determinare chi aveva il possesso al tempo del fischio, il gioco riprende con la palla a due. Segnale 8.

ART. 5.24 - INIZIO DEL GIOCO (cap. 3 art. 56 regolamento ICF)

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

ART. 5.25 - PALLA FUORI DAL CAMPO (cap. 3 art. 57 regolamento ICF)

1. Le linee laterali e ostacoli aerei: quando una parte della palla tocca fisicamente le linee laterali o il piano verticale della linea laterale o tocca qualche ostacolo sopra il campo, alla squadra che per ultima non ha toccato la palla con la propria pagaia, kayak o personalmente è concesso un tiro dalla linea laterale. Segnale 5 e 14
 - a) Se la linea laterale si muove come conseguenza del gioco normale, il bordo, **incluso il relativo piano verticale**, si muove con essa.
 - b) Tiro per fallo laterale. Il giocatore al quale verrà concesso un tiro deve posizionarsi col suo kayak nel punto di uscita della palla o nel punto più vicino della linea laterale di contatto con l'ostacolo sopra il campo.
2. La linea di fondo campo. Un tiro d'angolo o un rinvio viene concesso quando una parte della palla tocca il piano verticale della cornice di porta, eccetto quando la palla rimbalza nella cornice della porta (e non il supporto) dentro l'area di gioco **o quando la palla non entra completamente in rete per l'intervento di una pagaia di un difensore e rimbalza in campo** o dove il goal è stato segnato.
 - a) Rimasse da Fondo Campo: Quando la palla esce dalla propria linea di fondo campo, ed è stata toccata per ultima dall'altra squadra, è assegnato un lancio di fondo campo. Segnale 6 e 14. Il giocatore che esegue il tiro deve posizionare il suo kayak sulla linea di fondo campo.
 - b) Lancio d'angolo Quando la palla esce dalla propria linea di fondo campo ed è stata toccata per ultima da qualcuno della stessa squadra, allora viene assegnato un lancio d'angolo. Segnale 5 e 14. Il giocatore che esegue il lancio d'angolo deve posizionarsi col suo kayak all'angolo dell'area di gioco.

ART. 5.26 - ASSEGNAZIONE DI UN GOAL (cap. 3 art. 58 regolamento ICF)

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

ART. 5.27 - RIPRESA DEL GIOCO DOPO UN GOAL (cap. 3 art. 59 regolamento ICF)

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

ART. 5.29 - INGRESSO NELL'AREA DI GIOCO, RIENTRO E SOSTITUZIONE (cap. 3 art. 61 regolamento ICF)

1. ~~Non più di cinque giocatori per squadra potranno stare in campo durante i tempi di gioco. 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. ~~La sostituzione è permessa in ogni momento.~~
4. Un giocatore che lascia l'area di gioco solamente come parte di una azione non è soggetto alle condizioni di rientro.
5. Il giocatore capovolto che non ha lasciato il campo dalla sua linea di porta può essere sostituito solo quando si verifica la successiva interruzione del gioco. Tutto l'equipaggiamento del giocatore capovolto deve essere rimosso dal campo prima che sia permessa la sostituzione.
6. **È consentito ad ogni giocatore di lasciare l'area di gioco per cambiare qualsiasi parte del suo equipaggiamento, assicurandosi che questo siano stato preventivamente approvate dall'Arbitro o addetto al controllo equipaggiamento. Il giocatore in oggetto deve conservare il materiale sostituito nella propria area delle riserve.**

ART. 5.30 - SOSTITUZIONE IRREGOLARE E INGRESSO NELL'AREA DI GIOCO (cap.3 art.62 regolamento ICF)

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

ART. 5.31 - USO ILLEGALE DELLA PAGAIA (cap. 3 art. 63 regolamento ICF)

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

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

ART. 5.33 - SPINTA IRREGOLARE (cap. 3 art. 65 regolamento ICF)

1. **Segnale 10 e 15.** La spinta si ha quando un giocatore con la mano aperta spinge un suo avversario ~~sulla parte superiore delle braccia o sul fianco.~~
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) ~~Un giocatore non può opporsi ad una spinta con la mano o l'avambraccio o con il movimento del gomito verso chi lo sta spingendo.~~

ART. 5.34 - CONTATTO DI KAYAK IRREGOLARE (cap. 3 art. 66 regolamento ICF)

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

1. Quanto segue definisce il contrasto illecito
 - a) **Ogni contrasto di kayak che porta ad un contatto significativo tra il kayak e la testa o corpo di un avversario o che lo metta in pericolo.** ~~causa del quale il kayak di chi fa il contrasto viene a contatto con il corpo del giocatore avversario e/o mette in pericolo lo stesso giocatore che ha subito il contrasto. Il braccio del giocatore non è considerato come una parte del corpo quando una parte di esso è alzato lontano dal corpo.~~
 - b) **Qualunque Ogni contrasto di kayak dove il kayak viene in che porta ad un contatto significativo con il paraspruzzi dell'avversario o quando il giocatore continua a contrastare nel o sopra il paraspruzzi.** ~~in modo permanente seguito a un contrasto legale non è penalizzato a meno che il giocatore continua il contrasto contro il paraspruzzi.~~
 - c) ~~Quando il pallone non è più controllato, ed i giocatori cercano di allontanarsi reciprocamente usando le mani per guadagnare posizione rispetto la canoa avversaria.~~ **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 ~~e non con un contatto prolungato.~~
 - f) Contrastare un avversario che non è nel raggio di 3 metri dalla palla
 - g) Contrastare un avversario che non sta cercando di conquistare la palla .

ART. 5.35 - CONTRASTO IRREGOLARE (cap. 3 art. 67 regolamento ICF)

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

ART. 5.36 - OSTRUZIONE (cap. 3 art. 68 regolamento ICF)

Segnale 9 e 15, ~~un ostruzione irregolare si ha quando un giocatore attivamente impedisce all'avversario di avanzare, ad eccezione di quando~~ **le seguenti ostruzioni sono illegali:**

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

5. Un giocatore fa ostruzione quando i loro kayak sono in movimento e/o stanno tentando attivamente di pagaiare.

ART. 5.37 - TRATTENUTA IRREGOLARE (cap. 3 art. 69 regolamento ICF)

Segnale 9 e 15. **Le seguenti trattenute sono irregolari:**

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

ART. 5.38 - COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO (cap. 3 art. 70 regolamento ICF)

Segnale 17 con cartellino verde. I casi seguenti sono definiti antisportivi:

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

ART. 5.41 - VANTAGGIO (cap. 3 art. 73 regolamento ICF)

1. L'Arbitro può concedere di continuare il gioco quando la squadra in possesso di palla è avvantaggiata dalla continuazione del gioco come conseguenza di un'infrazione da un avversario, se nessun arbitro ha fischiato. L'Arbitro riconoscerà l'infrazione segnalando il vantaggio segnale 13 e 14
2. L'Arbitro può penalizzare il giocatore che ha causato il fallo per il quale ha assegnato un vantaggio alla prima sospensione del gioco con un cartellino **verde**, giallo o rosso.
3. ~~Il vantaggio deve essere indicato se non c'è nessuna infrazione ma i giocatori pensano che ci sia infrazione ed interrompono il gioco. (Per esempio fischio da un altro campo, folla, ecc.).~~ **Quando viene assegnato il vantaggio, il passaggio o tiro successivo dovrà essere completato e se non ci sarà un chiaro vantaggio verrà chiamato il fallo originario ed assegnata la sanzione appropriata. L'arbitro indicherà dove sarà effettuata la ripresa del gioco.**

ART. 5.42 - SANZIONI ARBITRALI (cap. 3 art. 74 regolamento ICF)

1. L'Arbitro può imporre una serie di combinazioni delle seguenti sanzioni per gioco irregolare a seconda dalla gravità e/o frequenza delle azioni fallose.
2. ~~L'Arbitro può mandare fuori un giocatore dal campo per diverse volte a seconda dalla gravità e/o frequenza dell'azione fallosa. Il tempo di espulsione è interrotto in caso di TO o intervallo tra i tempi.~~ Le sanzioni a disposizione degli arbitri sono Lanci Liberi, Tiri Diretti, Rigori, Avvisi, Espulsioni con Cartellino Giallo ed Espulsioni con Cartellino Rosso. Le seguenti definizioni devono essere usate per determinare che tipo di sanzione imporre:
 - a) **Fallo Deliberato: un fallo senza che sia stato fatto nessun tentativo di evitare il gioco illegale.**

- b) **Fallo Pericoloso:** un contatto significativo con le braccia, la testa o il corpo dell'avversario che possa causare un infortunio ed è illegale.
 - c) **Contatto Significativo:** ogni contatto violento che possa danneggiare l'equipaggiamento o causare un infortunio.
 - d) **Azione di Passaggio o di Tiro:** comincia quando un giocatore ha la palla in mano, o controllata con la pagaia, e sta cercando chiaramente di passare la palla ad un compagno o tirare in porta.
 - e) **Goal Quasi Certo:** l'arbitro deve essere certo che il goal sarebbe stato realizzato con molta probabilità se il gioco fosse continuato.
 - f) **Controllo della Palla:** un giocatore che è in possesso della palla o è il giocatore più vicino alla palla e si trova entro 3 metri dalla palla in acqua.
 - g) **Squadra in Possesso:** la squadra è in possesso, e quindi considerata in attacco, se uno dei suoi giocatori ha il possesso o il controllo della palla.
3. **Tiro di rigore, segnale 16 TO**
- a) ~~Un tiro di rigore verrà concesso per ogni fallo deliberato e/o pericoloso dentro l'area dei 6 metri quando un giocatore subisce il fallo mentre sta tirando, o passando o posizionandosi per un goal quasi certamente segnato. L'atto del tiro inizia quando un giocatore avrà il contatto con la palla, con la mano o la pagaia ed è chiaramente in attesa di eseguire un tiro.~~
 - b) ~~Un tiro di rigore potrà essere concesso per un fallo quando un giocatore subisce il fallo mentre sta tirando, o passando o posizionandosi per un goal quasi certamente segnato, mentre la porta non è difesa se nessun tentativo viene fatto per evitare il gioco irregolare (deliberato) e/o in caso di fallo quando una pagaia tocca la palla in mano all'avversario o ogni giocata illegale che mette in pericolo gli avversari. 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. Un tiro di rigore verrà concesso per una deliberata e/o pericolosa infrazione su un giocatore entro l'area dei 6 metri che cerca di eseguire un tiro diretto.**
 - d) **Fuori dall'area dei sei (6) metri viene assegnato un rigore per ogni fallo deliberato o pericoloso su un giocatore in azione di tiro per un goal quasi certo verso una porta non difesa.**
 - e) **Fuori dall'area dei sei (6) metri viene assegnato un rigore per ogni fallo deliberato o pericoloso su un giocatore che sta passando o posizionandosi per un goal quasi certo mentre la porta non è difesa.**
4. **Tiro Diretto segnale 15. Un Tiro Diretto può essere diretto verso la porta.**
- a) ~~Il tiro diretto potrà essere un diretto in porta. In generale il gioco riprende quando la palla ha viaggiato per 1 metro orizzontalmente o ha cambiato possesso con un altro giocatore della stessa squadra. Il tiro diretto viene assegnato per un fallo quando non è stato assegnato un tiro di rigore, un tiro laterale, un tiro d'angolo o una rimessa o palla al centro~~
5. **Lancio Libero segnale 14. Un Lancio Libero non può essere diretto in porta.**
- a) **Viene assegnato un lancio libero quando la palla esce dal campo o quando non è assegnato un rigore o un tiro diretto.**
 - b) **Un lancio libero non deve essere diretto in porta. In caso di infrazione viene assegnato un lancio libero agli avversari. Si applica il segnale 11 e 14. I lanci laterali, i rinvii da fondo campo, gli angoli e le rimesse in gioco dopo il goal sono da considerarsi lanci liberi e non possono essere diretti in rete.**
- ~~Rimessa laterale segnale 14~~
- a) ~~Una rimessa laterale non potrà essere battuta direttamente in porta. Generalmente il gioco riprenderà quando la palla avrà viaggiato un metro orizzontalmente o avrà cambiato possesso ad altro giocatore della squadra. Una rimessa laterale potrà essere concessa quando un tiro di rigore o un tiro diretto non sono stati concessi.~~
6. **Cartellino Rosso. Il giocatore, allenatore o dirigente verrà mandato fuori per il resto del gioco e non potrà essere rimpiazzato.** Inoltre, il giocatore espulso con un cartellino rosso, sarà squalificato automaticamente per la partita successiva. Eventuali sanzioni ulteriori possono essere comminate dai competenti Organi di Giustizia. Qualora il cartellino rosso dovesse essere assegnato all'ultima partita della giornata/torneo. La squalifica verrà scontata nella prima partita della successiva giornata di campionato/torneo, Segnale 17 con cartellino rosso.
- a) ~~Un cartellino rosso potrà essere~~ **viene** assegnato ad un giocatore che ha ricevuto un cartellino giallo per qualsiasi motivo.

- b) Un cartellino rosso **verrà assegnato all'allenatore o al dirigente** ~~essere concesso~~ quando un cartellino ~~giallo~~ **verde** è **già** stato contestato ~~e e~~ non ha prodotto l'effetto desiderato di indurre ~~il giocatore~~ **quella persona** a controllare il proprio gioco o atteggiamento.
 - c) Un cartellino rosso potrà essere concesso se un giocatore aggredisce un altro giocatore...
 - d) Un Cartellino Rosso potrà essere concesso ~~per una ripetuta e continua offesa o abuso di linguaggio~~ **per un fallo pericoloso o deliberato che, a discrezione dell'arbitro, ha ottenuto una grande influenza sul gioco, indistintamente da ogni altra sanzione eventualmente assegnata.**
 - e) Se un giocatore, ~~un allenatore o un dirigente~~ è stato mandato fuori per il resto del gioco, tale persona ~~non potrà essere sostituito che ha ricevuto un cartellino rosso durante la competizione~~ riceverà automaticamente una partita di sospensione e non potrà prendere parte alla partita successiva di quella competizione.
7. Cartellino giallo, il giocatore verrà mandato fuori per due minuti **e non potrà essere rimpiazzato. Il periodo di espulsione viene sospeso durante i Time Out o negli intervalli tra i tempi.** segnale 17 con cartellino giallo.
- a) Un Cartellino Giallo ~~potrà essere~~ **verrà** assegnato ad un giocatore che ha ricevuto 3 cartellini verde per qualsiasi motivo incluso il Team Warning.
 - b) Un Cartellino Giallo ~~potrà essere~~ **verrà** assegnato per un fallo deliberato **o** pericoloso che previene la realizzazione di un goal, ~~dove l'Arbitro ritiene che assegnare solo un tiro diretto non produrrebbe l'effetto desiderato a meno che l'arbitro non ritenga che il rigore possa essere una sanzione sufficiente.~~
 - c) Un Cartellino Giallo ~~potrà essere~~ **verrà** concesso per un fallo **che l'arbitro considera deliberato e pericoloso senza che venga assegnato un cartellino rosso.** ~~quando è deliberato, ripetuto o quando non è stato effettuato nessun tentativo per impedire il gioco pericoloso~~
 - d) Un Cartellino Giallo ~~potrà essere~~ **verrà** assegnato per una continua contestazione delle decisioni arbitrali per un fallo **deliberato o pericoloso che sia ripetuto, o dopo che è già stato assegnato un cartellino verde a quel giocatore o un Team Warning per lo stesso motivo.**
 - e) Un Cartellino Giallo ~~potrà essere~~ **verrà** concesso per ripetute e continuate proteste sull'operato dell'arbitro.
 - f) Un Cartellino Giallo ~~potrà essere~~ **verrà** concesso per un linguaggio sleale e offensivo **indirizzato ad un avversario o ad un ufficiale di gara.**
 - g) I giocatori espulsi devono osservare le regole di entrata in campo per rientrare al termine del periodo di espulsione
8. Avviso segnale 17 e Cartellino Verde. **Ha lo scopo di avvisare un giocatore, una squadra, un allenatore o un dirigente di controllare il proprio gioco o comportamento perchè non rischi un cartellino giallo o rosso in caso che l'infrazione continui.**
- a) Un Cartellino Verde ~~potrà essere~~ **verrà** assegnato per ~~un ogni fallo~~ **deliberato o pericoloso a meno che non venga assegnato un cartellino giallo o rosso.** ~~comportamento antisportivo che influenza il gioco.~~
 - b) Un Cartellino Verde ~~potrà essere~~ **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. ~~gioco pericoloso e/o comportamento antisportivo~~
 - c) **Un cartellino verde sarà assegnato all'allenatore o al dirigente che lasciano la loro area durante il gioco.**
9. Avviso alla squadra segnale 17 C.V. Una squadra è avvisata quando l'Arbitro assegnerà un cartellino verde a tutta la squadra
- a) Un Cartellino Verde alla squadra ~~potrà essere~~ **verrà** assegnato per una ripetuta infrazione per un ~~particolare~~ **fallo deliberato o pericoloso** eseguito da più di un giocatore della stessa squadra.
 - b) **Un Cartellino Verde alla squadra verrà assegnato quando più di un giocatore della stessa squadra protestano o usano linguaggio inappropriato verso Arbitro, Ufficiali di Gara o avversari, o per ogni altro fallo antisportivo ripetuto da più di un giocatore della stessa squadra.**
 - c) Dopo un avviso alla squadra un Cartellino Verde ~~potrà essere~~ **verrà** assegnato **un Cartellino Giallo** a qualsiasi giocatore di tale squadra che ha continuato a commettere lo stesso fallo.

ART. 5.43 - ESEGUIRE UN TIRO (cap. 3 art. 75 regolamento ICF)

1. Il giocatore che deve battere una rimessa laterale, tiro d'angolo, tiro diretto **deve trovarsi nel punto corretto e essere fermo prima di eseguirlo.** ~~alzare la palla sopra la propria testa, estendendo il braccio mantenendo fermo il proprio kayak prima di effettuare il tiro. 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 un sanzione con l'assegnazione della palla alla squadra avversaria, Segnale 11 e 14
2. ~~Rimessa laterale. Rimessa dalla linea di porta, tiro d'angolo non potranno essere lanciati direttamente in porta.~~ **Il giocatore che deve battere una rimessa laterale, tiro d'angolo, tiro diretto deve poter raggiungere la giusta posizione. Nessun avversario può impedire al giocatore di prendere la posizione o contattare il giocatore o la sua attrezzatura, o deliberatamente impedire o limitare il movimento del giocatore incaricato della battuta fino a quando la palla è nuovamente in gioco. Infrazione di tale regola incorre a sanzione segnale 11 e 15 o 16.**
3. La palla non è gioco fin quando non è stato battuto un tiro e la palla non abbia viaggiato oltre 1 metro orizzontalmente dal punto della battuta o abbia cambiato il possesso ad altro giocatore della stessa squadra. ~~Per battere il fallo, al giocatore deve essere permesso di posizionarsi nel punto in cui è stato commesso il fallo. Gli avversari non possono tentare di giocare la palla prima che questa abbia percorso un metro o cambiato possesso. Si applicano i segnali 11 a 15 o 16. L'unica eccezione riguarda i Tiri Diretti assegnati entro 2 metri dalla porta: ai difensori (incluso il portiere) è consentito di giocare la palla dopo che ha lasciato la mano del tiratore e prima che abbia percorso un metro ma con una pagaia ferma o con una mano ferma. tutte le pagaie e le mani dei difensori devono essere fuori dalla portata delle mani del tiratore e qualsiasi movimento del difensore verso il battitore, sia con la pagaia che con le mani, o bloccando la palla prima che abbia percorso un metro, verrà considerata un'azione deliberata e verrà punita con un tiro di rigore. Nessun avversario può toccare il giocatore o il suo equipaggiamento fino a che non ha battuto il tiro. L'avversario non deve tentare di prendere la palla prima che abbia percorso un metro. L'infrazione di tale articolo comporta una sanzione. Segnale 11 e 14 o segnale 11 e 15. Un tiro libero può essere ribattuto come lancio libero ed un tiro diretto può essere ribattuto come tiro diretto.~~
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** ~~se il tiro iniziale è stato preso nei 5 secondi~~ L'infrazione di tale regola incorre nella sanzione con la squadra avversaria che entra in possesso di palla. Segnale 11 e 14 ~~o segnale 11 e 15. un lancio libero verrà ribattuto come lancio libero, un tiro diretto verrà ribattuto come tiro diretto.~~
5. Dove battere un lancio libero o tiro diretto. Il tiro o il lancio libero devono essere battuti nel punto che, in base alla discrezione dell'arbitro, è più vantaggioso per la squadra. L'Arbitro deve indicare che il tiro ~~o il lancio dovranno~~ **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. ~~Comunque quando viene commessa un'infrazione durante la difesa della rete la punizione deve essere battuta sul punto dell'infrazione.~~
6. ~~Se è stato concesso un tiro diretto entro 1 metro dalla porta, il tiro deve essere battuto nel punto più vicino ad 1 metro dalla linea di porta.~~

ART. 5.44 - BATTERE UN TIRO DI RIGORE (cap. 3 art. 76 regolamento ICF)

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

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

1. I supplementari consistono in periodi di gioco consecutivi di cinque (5) minuti l'uno; la squadra che segna il primo goal vince la partita. Ci saranno tre (3) minuti

di intervallo prima che i supplementari inizino e uno (1) di intervallo tra i vari tempi supplementari, con il cambio di campo.

~~ART. 5.45 - GOLDEN GOAL (cap. 3 art. 45 regolamento ICF)~~

~~1. Il G.G. consiste in tempi di gioco da 5 minuti ciascuno. La squadra che segna per prima vincerà la partita. Ci sarà un minuto di recupero tra un tempo e l'altro.~~

~~ART. 5.46 - TIRI TIEBREAKER~~

- ~~1. Il capitano della squadra sceglie quali giocatori ed in quale ordine dovranno tirare i tiri T. Normalmente 5 giocatori saranno scelti (tra i quali può o non può esserci il portiere). Alla fine del gioco un giocatore che non fa parte del gioco perché ha subito un cartellino rosso, non potrà prendere parte ai tiri T. e la sua squadra avrà un tiro in meno. Alla fine del tempo se un giocatore è fuori dal gioco per un cartellino giallo, non potrà prendere parte ai tiri T. ma la sua squadra non perderà il tiro.~~
- ~~2. I partecipanti di ogni squadra tireranno alternandosi con la squadra avversaria ogni tiro. L'A. tirerà una monetina e i capitani sceglieranno testa o croce per chi tirerà per primo. Entrambe le squadre tireranno dalla stessa porta. A meno che si stato il comitato organizzatore a scegliere la porta sarà l'arbitro a decidere quale porta dovrà essere utilizzata.~~

~~ART. 5.47 - BATTERE UN TIRO TIE BREAKER~~

- ~~1. Il giocatore che eseguire il tiro T. dovrà posizionarsi fermo a 4.5 m dalla linea di porta.~~
- ~~2. Un giocatore della squadra in difesa, si incaricherà di difendere la porta con la pagaia (Portiere). Il corpo del Portiere deve essere rivolto verso l'are di gioco e deve cercare di mantenersi in posizione entro 1 metro dal centro della linea di porta. Il portiere non può abbandonare questa posizione durante il rigore.~~
- ~~3. Tutti gli altri giocatori devono aspettare nell'altra metà campo di gioco fino a che non è terminata la sessione dei tiri di rigore.~~
- ~~4. Il tiro potrà essere effettuato dopo che l'arbitro avrà fischiato. Si applica la regola dei 5 secondi.~~
- ~~5. Il giocatore deve effettuare il tiro direttamente in porta.~~

ART. 5.47 - SQUADRE

1. Tutti i giocatori devono essere tesserati alla F.I.C.K. come atleti ed appartenere alla stessa società, (salvo quanto previsto dall'art.1.13 regolamento generale).
2. La categoria minima di appartenenza per poter disputare il campionato e tutti gli altri incontri è quella Ragazzi.
3. La non partecipazione della squadra/società alla singola partita di campionato/torneo, comporta la sconfitta a tavolino della partita stessa per 0-3, un punto di penalizzazione in classifica **e una sanzione stabilita annualmente dal C.F..**
4. Ciascuna squadra deve iniziare ogni partita con 5 giocatori in acqua pena la sconfitta a tavolino della partita stessa per 0-3, un punto di penalizzazione in classifica **e una sanzione stabilita annualmente dal C.F..**
5. In caso di recidiva da quanto previsto ai commi 3° e 4° sarà sanzionata una multa fissata all'inizio di ogni stagione agonistica dal Consiglio Federale.
6. Durante lo svolgimento delle giornate di Campionato Italiano, le squadre che si sono regolarmente iscritte secondo quanto riportato nelle circolari relative, ma che non si presentano in campo o si presentano all'inizio di una partita in numero inferiore a 5, verranno penalizzate con le seguenti sanzioni:
 - a) Nella prima giornata in cui si determina tale situazione la squadra sarà sanzionata come previsto dal comma 3 e 4;
 - b) Dalla seconda giornata in poi, in cui si determina tale situazione, la squadra verrà esclusa automaticamente anche dalle restanti giornate di campionato. Tutti i risultati precedentemente acquisiti dalla squadra esclusa saranno annullati. Le squadre della società esclusa non potranno partecipare ad alcuna competizione di canoa polo regionale, nazionale ed internazionale in Italia nell'anno in corso ed in quello successivo. Saranno soggette al pagamento di una multa il cui importo sarà fissato all'inizio di ogni stagione dal consiglio federale.

ART. 5.48 - ATTREZZATURA TECNICA

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

ART. 5.50 – OBBLIGHI DELLE SOCIETA'

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

ART. 5.51 - INDIZIONE CAMPIONATI E COPPA ITALIA

1. Ogni anno il Consiglio Federale provvederà ad indire i Campionati Nazionali di Canoa Polo e **della Coppa Italia.**
2. Con apposita circolare, **per i primi** provvederà a stabilire le modalità di promozione e di retrocessione, **formula dei play off ove previsti, per i secondi le modalità di svolgimento.**
3. Il Consiglio Federale può provvedere a completare gli organici dei rispettivi Campionati qualora, per un qualsiasi motivo, le squadre effettivamente partecipanti siano in numero inferiore a quello fissato nelle circolari di indizione e modalità di svolgimento dei rispettivi campionati, tramite i ripescaggi.
4. I ripescaggi si identificano in quattro tipi e si applicano con il seguente ordine di priorità:
 - reintegrazione per la serie A
della quartultima squadra retrocessa (ovvero della 11a classificata al termine dell'ultimo Campionato) e, a seguire, della terzultima (12a classificata al termine dell'ultimo Campionato), penultima (13a classificata al termine dell'ultimo Campionato) e dell'ultima (14a classificata al termine dell'ultimo Campionato).
 - reintegrazione per la serie A1

della penultima squadra retrocessa (ovvero della 10a classificata al termine dell'ultimo Campionato) e, a seguire, dell'ultima (11a classificata al termine dell'ultimo Campionato).

- integrazione per la serie A

squadra meglio classificata dopo le squadre promosse, ovvero stilando una unica classifica con il punteggio finale di tutte le squadre della serie A1 e, in caso di ulteriore parità, la differenza reti complessiva e i goal fatti.

- integrazione per la serie A1

squadra meglio classificata ai play off dopo le squadre promosse

5. Il completamento degli organici può essere effettuato con le modalità ed entro i termini che vengono fissati nelle circolari di indizione e modalità di svolgimento dei rispettivi campionati.
6. Non possono essere ripescate, salvo contraria espressa disposizione del Consiglio Federale:
 - 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. E' consentito, per i soli campionati di serie A1 e B, che Società che hanno terminato regolarmente il Campionato dell'anno precedente, appartenenti al medesimo Comitato Regionale possano permutare il loro diritto sportivo a partecipare ad uno dei campionati alle seguenti condizioni:
 - a) i relativi campionati interessati alla permuta del titolo siano stati indetti dalla Federazione;
 - b) le Società interessate abbiano i requisiti a partecipare ai campionati suddetti, ne facciano richiesta alla FICK nei termini stabiliti dal Consiglio Federale e si impegnino entrambe a partecipare ai rispettivi Campionati;
 - c) il provvedimento di trasferimento del diritto al Campionato sia adottato dai due competenti organi sociali e trasmessi alla Segreteria federale congiuntamente alla sopraccitata richiesta;
 - d) il trasferimento avvenga alla pari senza conguaglio in denaro.
8. Per quanto non contemplato, il Consiglio Federale deciderà in merito.