

SEZIONE 5 – REGOLAMENTO TECNICO CANOA POLO

(Consiglio Federale del 28/02/2015 delibera n.30/15)

Sommario

PARTE 1 – NORME DI CARATTERE GENERALE PER LA CANOA POLO	3
Art. 1.1 – Scopo del gioco.....	3
Art. 1.2 – Definizioni	3
Art. 1.3 – Classificazione dei tornei e campionati	3
Art. 1.4 – Disciplina Tornei / Campionati	3
Art. 1.5 – Indizione Campionati e Coppa Italia	3
Art. 1.6 – Iscrizioni Campionati	4
Art. 1.7 – Iscrizioni e tasse di iscrizione Tornei e Giornate Campionato	4
Art. 1.8 – Bando di gara	4
Art. 1.9 – Calendario Agonistico e concomitanze	5
Art. 1.10 – Punteggio e classifiche per società	5
Art. 1.11 – Partecipazione.....	5
Art. 1.12 – Categorie.....	5
Art. 1.13 – Squadre	6
Art. 1.14 – Obblighi delle Società	6
Art. 1.15 – Partecipazione Società e atleti ai Campionati	6
Art. 1.16 – Partecipazione di atlete a Tornei/Campionati maschili	7
Art. 1.17 – Atleti stranieri comunitari	7
Art. 1.18 – Prestito temporaneo degli atleti di Canoa polo	7
Art. 1.19 – Pubblicità	8
PARTE 2 – NORME DI CARATTERE ORGANIZZATIVO	8
Art. 2.1 – Il Comitato Organizzatore – costituzione e compiti.....	8
Art. 2.2 – Segreteria - costituzione e compiti	9
Art. 2.3 – Soccorso medico.....	10
Art. 2.4 – Direttore di Gara	10
Art. 2.5 – Giuria - designazione e convocazione.....	10
Art. 2.6 – Giudice Arbitro Principale (G.A.P.).....	11
Art. 2.7 – Collaboratori Arbitri Polo (CA-Polo).....	11
Art. 2.8 – Arbitri.....	11
Art. 2.9 – Guardalinee.....	12
Art. 2.10 – Ispettore	12
Art. 2.11 – Cronometristi	12
Art. 2.12 – Segnapunti	12
Art. 2.13 – Rappresentanti di Società	12
Art. 2.14 – Attrezzatura tecnica	13
Art. 2.15 – Sospensione e ripresa di una partita per cause di forza maggiore.....	13
Art. 2.16 – Lotta al doping.....	13
PARTE 3 – REGOLE GENERALI PER LA CANOA POLO	13
Art. 3.1 – Area di Gara.....	13
Art. 3.2 –Area di gioco e area tecnica	13
Art. 3.3 – Segnali e bordi dell’area di gioco	14
Art. 3.4 – Le porte	14
Art. 3.5 – La palla	14
Art. 3.6 – Kayak.....	15
Art. 3.7 – Pagaie.....	15
Art. 3.8 – Equipaggiamento personale	15
Art. 3.9 – Cambio di equipaggiamento	15
Art. 3.10 – Ispezione	15
Art. 3.11 – Numero dei giocatori	15

Art. 3.12 – Riconoscimento	16
Art. 3.13 – Tempi di gioco	16
Art. 3.14 – Regola shot-clock.....	16
Art. 3.15 – Time out.....	16
Art. 3.16 – Scelta del campo.....	17
Art. 3.17 – Inizio del gioco.....	17
Art. 3.18 – Palla fuori dal campo	17
Art. 3.19 – Assegnazione di un goal.....	18
Art. 3.20 – Ripresa del gioco dopo un goal	18
Art. 3.21 – Giocatore capovolto.....	18
Art. 3.22 – Ingresso nell’area di gioco, rientro e sostituzione	18
Art. 3.23 – Sostituzione irregolare e ingresso nell’area di gioco	18
Art. 3.24 – Uso illegale della pagaia.....	19
Art. 3.25 – Possesso irregolare	19
Art. 3.26 – Spinta irregolare	19
Art. 3.27 – Contatto di kayak irregolare	19
Art. 3.28 – Contrasto irregolare.....	20
Art. 3.29 - Ostruzione.....	20
Art. 3.30 – Trattenuta irregolare.....	20
Art. 3.31 – Comportamento antisportivo.....	20
Art. 3.32 – Difesa della porta.....	21
Art. 3.33 – Palla a due.....	21
Art. 3.34 – Vantaggio	21
Art. 3.35 – Sanzioni arbitrali.....	22
Art. 3.36 – Eseguire un tiro	23
Art. 3.37 – Battere un tiro di rigore	24
Art. 3.38 – Fine della partita.....	24
Art. 3.39 – Supplementari.....	24
 PARTE 4 – MULTE E INFRAZIONI DISCIPLINARI	24
Art. 4.1 - Multe	24
Art. 4.2 – Infrazioni disciplinari.....	25

Premessa

Il contenuto del presente regolamento è stato approvato dalla Federazione Italiana Canoa Kayak, e fissa le regole che governano le gare di Canoa Polo bandite dalla Federazione stessa.

Abbreviazioni

- FICK = Federazione Italiana Canoa Kayak;
- ICF = International Canoe Federation;
- ECA = European Canoe Federation;
- CONI = Comitato Olimpico Nazionale Italiano;
- CIO = Comitato Olimpico Internazionale;
- FICr = Federazione Italiana Cronometristi;
- G.A.P. = Giudice Arbitro Principale;
- UU.G. = Ufficiali di Gara.
- CA-Polo = Collaboratori Arbitrali Polo

PARTE 1 – NORME DI CARATTERE GENERALE PER LA CANOA POLO**Art. 1.1 – Scopo del gioco**

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

Art. 1.2 – Definizioni

1. Per **Giocatore** si intende il soggetto che, iscritto in una squadra, partecipa alla Partita. Il Giocatore è il singolo atleta (di sesso maschile o femminile).
2. Per **Squadra** si intende l'insieme dei concorrenti 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 2 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 effettuata in un fine settimana,
6. Per **Programma** si intende la sequenza delle partite che costituiscono la Gara.
7. Per **Attività Agonistica Federale di Canoa Polo** si intende l'insieme dei Campionati/Manifestazioni banditi dalla FICK.
8. Per **Calendario Agonistico di Canoa Polo** si intende l'insieme delle giornate di Campionati/Tornei banditi dalla FICK nel corso di una stagione sportiva.

Art. 1.3 – Classificazione dei tornei e campionati

1. Le manifestazioni agonistiche di canoa polo sono classificate in internazionali, nazionali e regionali.
2. Le manifestazioni internazionali sono indette dal Consiglio Federale e sono inserite nel calendario internazionale dell'ICF e dell'ECA. Ai soli fini del punteggio di cui all'Allegato A dello Statuto conservano tale classificazione purché alle stesse partecipino almeno tre squadre straniere, In caso contrario vengono derubricate in nazionali.
3. Le manifestazioni nazionali sono indette annualmente dal Consiglio Federale e sono:
 - Campionato italiano di serie A (maschile e femminile);
 - Campionato italiano di serie A1 maschile;
 - Campionato italiano di serie B maschile;
 - Campionato italiano under 21 maschile;
 - Campionato italiano juniores;
 - Torneo Canoa Polo giovani;
 - Coppa Italia;
 - Tornei nazionali;
 - Tornei promozionali 3vs3.
4. Le manifestazioni regionali sono indette dal Consiglio Regionale. Queste sono il campionato regionale ed i tornei regionali. I campionati/tornei regionali sono classificati in senior maschile, femminile, under 21, juniores e allievi/cadetti. Per la validità del Campionato Regionale devono essere iscritte allo stesso almeno tre squadre.
5. I tornei promozionali 3vs3 sono ammessi per tutte le categorie. L'attività deve essere proposta e gestita dalla FICK o dai Comitati Regionali insieme alle Società partecipanti. I punti verranno assegnati sulla base dell'attività promozionale (all. "A" Statuto Federale). Tali tornei non fanno cumulo con il numero massimo di tornei e campionati regionali consentiti dal programma di attività.
6. Indipendentemente dalle serie e categoria, l'annuale programma di attività riporta le formule e le modalità di svolgimento dei campionati. Laddove sono previsti i play off/out le partite sono così dette "secche", ovvero sono incontri unici e non prevedono più partite per l'avanzamento del turno o assegnazione di titoli.
7. Le formule e le modalità di svolgimento della Coppa Italia e dei Tornei nazionali sono stabilite dalla FICK e adottate dagli organizzatori

Art. 1.4 – Disciplina Tornei / Campionati

1. I Campionati Italiani, le Tornei Nazionali, i tornei Interregionali, i Campionati Regionali ed i Tornei Regionali sono disciplinati dal presente Codice, i Tornei o Campionati Internazionali dal Canoe Polo Competition Rules approvato dall'ICF.

Art. 1.5 – 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:
 5. 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).
 6. 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).
 7. 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
8. 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.
9. Non possono essere ripescate, salvo contraria espressa disposizione del Consiglio Federale:
 - le squadre retrocesse e già reintegrate la stagione precedente;
 - le squadre retrocesse per non aver ultimato il Campionato;
 - le squadre retrocesse in conseguenza della relativa sanzione disciplinare.
10. 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 sopracitata richiesta;
 - d) il trasferimento avvenga alla pari senza conguaglio in denaro.
11. Per quanto non contemplato, il Consiglio Federale deciderà in merito

Art 1.6 - Iscrizioni Campionati

1. Annualmente per la partecipazione ai Campionati Nazionali di serie A Maschile e Femminile, A1, B, Under 21, Junior e Torneo Canoa Giovani le società devono effettuare un'iscrizione entro i termini stabiliti annualmente dal Consiglio Federale. Per la partecipazione ai Campionati è necessario aver provveduto alla riaffiliazione; essere in regola con il pagamento di eventuali sanzioni amministrative; aver versato la tassa d'iscrizione agli Uffici Federali.
2. Le iscrizioni pervenute oltre i termini indicati nella Circolare Federale dovranno essere approvate dal Consiglio Federale con il contestuale versamento della sanzione relativa.

Art. 1.7 - Iscrizioni e tasse di iscrizione Tornei e Giornate Campionato

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 a tutti i Tornei/Giornate devono essere effettuate direttamente dagli Affiliati nei modi e nei termini indicati dal Bando di Gara. 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, il codice di tesseramento.

Art. 1.8 - Bando di gara

1. Il Bando di Gara è redatto dal Comitato Organizzatore secondo le prescrizioni contenute nel presente Codice nonché secondo le indicazioni della FICK e deve contenere le seguenti indicazioni:
 - località e data di svolgimento del Torneo/Giornata;
 - classificazione del Torneo/Giornata;
 - nominativi del Responsabile del Comitato Organizzatore;
 - recapiti del Comitato Organizzatore;

- modalità e scadenza delle Iscrizioni;
 - ammontare della Tassa di Iscrizione per squadra;
 - data, ora e luogo dell'Accredito;
 - ora dell'inizio e del termine delle partite e loro sequenza;
2. Il Bando di Gara deve essere controfirmato:
 - dal Presidente Federale e dal Segretario Generale della FICK per i Campionati Italiani, per le Gare Nazionali e per le Gare Interregionali;
 - dal Presidente del Comitato Regionale e dal Segretario del Comitato Regionale (o dal Delegato Regionale) per i Campionati Regionali e per le Gare 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. Eventuali modifiche possono essere apportate, per giustificati motivi, solo se autorizzate dal Direttore di Gara.
 4. Il Bando di Gara relativo ai Campionati Italiani, alle Gare Nazionali ed Interregionali, 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 Comitato Regionale o della Delegazione Regionale, almeno 10 giorni prima della data della gara deve essere inviato 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. 1.9 – Calendario Agonistico e concomitanze

1. Il *Calendario Agonistico di Canoa Polo* ha ciclicità annuale, deve essere approvato dal Consiglio Federale e successivamente pubblicato sul sito internet della FICK nonché trasmesso agli Affiliati con apposita Circolare Federale.
2. Il Calendario fissa per ciascuna Torneo o giornata la data, la località di svolgimento e il Comitato Organizzatore a cui è stata affidata l'organizzazione. Il Calendario è redatto in funzione della programmazione tecnica del Settore Canoa Polo e in considerazione degli impegni delle Squadre Nazionali.
3. Campionati Regionali o Tornei Regionali non possono essere banditi in concomitanza con Campionati Italiani ove sia prevista la partecipazione di squadre delle stesse Categorie.
4. Un Comitato Regionale o un Delegato Regionale non possono bandire due Tornei Regionali (anche se una delle due è Campionato Regionale) nella stessa data.

Art. 1.10 – Punteggio e classifiche per società

Agli Affiliati i cui atleti partecipano ai Tornei / Campionati indicati dal Calendario Agonistico di Canoa Polo è assegnato il punteggio indicato dall'Allegato A allo Statuto Federale per i Tornei / Campionati di Canoa Polo.

Art. 1.11 – Partecipazione

1. La partecipazione ai Campionati Italiani, ai Campionati Regionali, ai Tornei Canoagiovani, alla Coppa Italia, ai Tornei nazionali e ai Tornei Regionali è consentita solo agli Affiliati alla FICK e avviene mediante l'iscrizione degli Atleti da loro tesserati nell'anno in corso nelle squadre relative.
2. La partecipazione ai Tornei Internazionali è consentita solo agli atleti italiani tesserati alla FICK per l'anno in corso e solo agli atleti stranieri tesserati alle rispettive federazioni sportive nazionali riconosciute dall'ICF.
3. Ai Campionati Regionali ed ai Tornei Regionali possono partecipare Affiliati di altre regioni.
4. Ad un Affiliato o a un Tesserato che risulta sospeso, squalificato o radiato dagli Organi di Giustizia della FICK o dell'ICF è vietata la partecipazione a qualsiasi Torneo / Campionato.
5. Agli Affiliati o ai singoli Tesserati, pena il deferimento agli Organi di Giustizia Federali, è vietato partecipare a competizioni o aderire a manifestazioni organizzate in contrasto alla FICK o alle sue finalità istituzionali.

Art. 1.12 – Categorie

1. I concorrenti sono suddivisi per età nelle seguenti Categorie (maschili e femminili):
 - ALLIEVO/A "A": è l'atleta che nell'anno in cui si tessera ha compiuto l'8° e non ha superato il 10° anno di età;
 - ALLIEVO/A "B": è l'atleta che nell'anno in cui si tessera ha compiuto il 10° e non ha superato il 12° anno di età;
 - CADETTO/A "A": è l'atleta che nell'anno in cui si tessera ha compiuto il 12° e non ha superato il 13° anno di età;

- CADETTO/A "B": è l'atleta che nell'anno in cui si tessera ha compiuto il 13° e non ha superato il 14° anno di età;
 - RAGAZZO/A: è l'atleta che nell'anno in cui si tessera ha compiuto il 14° e non ha superato il 16° anno di età;
 - JUNIOR: è l'atleta che al nell'anno in cui si tessera ha compiuto il 16° e non ha superato il 18° anno di età;
 - SENIOR: è l'atleta che nell'anno in cui si tessera ha compiuto il 18° anno di età;
2. La categoria minima di appartenenza per poter disputare i Campionati di Juniores – Under 21 – Serie B – A1 - A è quella Ragazzi/e.
 3. Per le categorie Allievi/e B e Cadetti/e verranno indetti Tornei di Categoria

Art. 1.13 – 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 non partecipazione della squadra/società alla singola partita di campionato/torneo, comporta la sconfitta a tavolino della partita stessa per 0-3 ed un punto di penalizzazione in classifica e una sanzione stabilita annualmente dal C.F..
3. Ciascuna squadra deve iniziare ogni partita con 5 giocatori in acqua pena la sconfitta a tavolino della partita stessa per 0-3 ed un punto di penalizzazione in classifica e una sanzione stabilita annualmente dal C.F..
4. In caso di recidiva da quanto previsto ai commi 2 e 3 sarà sanzionata una multa fissata all'inizio di ogni stagione agonistica dal Consiglio Federale.
5. 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.** ~~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.~~ **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 Consiglio Federale.

Art. 1.14 – Obblighi delle Società

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~~ **Nei modi e nei termini indicati dal bando di gara le Società iscritte devono comunicare al Comitato Organizzatore (o Società Organizzatrice) l'elenco dei giocatori con cognome e nome, numero tessera e numero corpetto per ciascun atleta, oltre ai nominativi degli eventuali CA-Polo, del rappresentante di società di cui al comma 4 del presente articolo e degli eventuali tre tesserati che potranno stare all'interno dell'area tecnica durante le partite.**
3. Se nell'elenco di cui al comma 2 del presente articolo, sono indicati più di otto (8) atleti, almeno mezz'ora prima dell'inizio delle singole partite, da parte delle Società interessate, deve essere presentato al tavolo della Giuria l'elenco degli otto giocatori che scenderanno in acqua.
4. Nei Tornei o Giornate di Campionato è obbligatoria la rappresentanza di ogni Società iscritta. Chiunque sia il Rappresentante di Società mantiene tale qualifica per tutta la durata del Torneo o Giornata di Campionato.
5. I rappresentanti delle Società sono obbligati a partecipare alle riunioni indette dal Direttore di Gara o dal Comitato Organizzatore, che possono essere convocate in qualsiasi momento del Torneo o giornata di Campionato.

Art. 1.15 – Partecipazione Società e atleti ai Campionati

1. Le società partecipanti ad un Campionato Nazionale maschile e femminile di serie A e A1 possono avere una sola squadra iscritta per serie.
2. Per i Campionati Under 21 maschile, Juniores, serie B e nel Torneo Canoagiovani polo ci possono

essere più squadre della stessa società nello stesso girone. I Giocatori sono vincolati alla squadra che ha inserito il nominativo nel foglio contenente l'elenco dei giocatori consegnato al tavolo giuria in occasione della prima partita di campionato.

3. Un giocatore il cui nominativo è stato inserito nell'elenco dei giocatori consegnato al tavolo giuria in occasione di una o più partite di Campionato di qualunque serie (A, A1, B) non può prendere parte ad altra serie, né con la propria Società, né con altra (anche se in possesso di nulla osta societario). Inoltre non può partecipare nella stessa serie con altra Società.
4. Gli atleti che prendono parte al Campionato Under 21 o Juniores 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. 1.16 – Partecipazione di atlete a Tornei/Campionati maschili

1. Alle atlete donne è consentito di giocare nelle competizioni maschili, ad esclusione della serie A, con le società di appartenenza, sempre che la società sia in grado di poter schierare in acqua una squadra con almeno 5 **4** giocatori di sesso maschile.
2. Il numero massimo di atlete donne che si possono iscrivere per ogni partita è di due (2).
3. Vale l'art. 1.7 con la seguente limitazione:
 - in caso di concomitanza tra impegni con la Nazionale e Campionati maschili, le atlete donne convocate sono tenute a presentarsi alle convocazioni della nazionale.
 - La partecipazione ad un campionato diverso da quello femminile di serie A non potrà essere considerato valido motivo per non rispettare la convocazione in Nazionale
4. **Dall'anno 2016 le atlete donna che vorranno partecipare ai campionati maschili dovranno obbligatoriamente partecipare al campionato italiano femminile.**

Art. 1.17 – Atleti stranieri comunitari

1. Solo alle squadre partecipanti al Campionato di serie A maschile e femminile è consentita la partecipazione di un solo atleta straniero.
2. Pertanto, per ciascun anno, un solo giocatore straniero 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 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 che partecipa ai tornei/campionati regionali dovrà essere lo stesso che fa parte della squadra Senior del Campionato Italiano di Serie A.
7. A tal fine verranno predisposti dei moduli che le società dovranno compilare ed inviare all'Ufficio Tesseramento FICK entro 15 gg. dall'inizio del primo Torneo / Campionato in cui partecipa lo straniero.
8. Stante la vigente normativa nazionale e le disposizioni del CONI relative agli atleti extracomunitari, il tesseramento degli atleti extracomunitari per la canoa polo non è possibile.

Art. 1.18 – Prestito temporaneo degli atleti di Canoa polo

1. La società può autorizzare i propri atleti, purché abbia già provveduto a tesserarli e gli stessi **non** siano stati già utilizzati in attività ufficiali di Campionato 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.
2. La possibilità di prestito atleti è riservata agli atleti delle categorie Ragazzi, Junior e Under 21 per disputare soltanto i Campionati assoluti (A,A1,B). Gli stessi atleti dovranno essere utilizzati dalle società di appartenenza limitatamente ai campionati di categoria giovanile (R,J/U21).
3. La documentazione per il prestito dovrà essere presentata fino a 15 gg. prima dell'inizio del Campionato Assoluto.
4. Il prestito è concesso una sola volta nella stagione sportiva, a patto che siano rispettate le seguenti condizioni:
 - 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. **
 - 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;
 - 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. 1.19 – Pubblicità

1. Sulle imbarcazioni, sulle pagaie, sugli accessori e sull'abbigliamento sportivo utilizzato dai concorrenti possono essere apposti marchi di sponsor e simboli pubblicitari legati al concorrente stesso o all'Affiliato che lo ha tesserato. I marchi e i simboli devono essere posizionati in modo da non interferire con il numero di gara, **purché i simboli pubblicitari siano uguali per tutti i concorrenti.**
2. Previa preventiva autorizzazione della FICK i Comitati Organizzatori possono vendere spazi pubblicitari a terzi purché garantiscano adeguati spazi pubblicitari per gli sponsor della Federazione, dell'ECA o dell'ICF se si tratta di gare internazionali.
3. Non è consentita la pubblicità di sigarette o di bevande ad alto tasso alcolico e devono essere rispettate tutte le norme dettate dal CIO, dal CONI e dall'ICF.
4. I Comitati Organizzatori devono rispettare anche tutte le normative di legge vigenti e i regolamenti locali in materia di pubblicità.

PARTE 2 – NORME DI CARATTERE ORGANIZZATIVO

Art. 2.1 – Il Comitato Organizzatore – costituzione e compiti

1. La FICK, attraverso i propri Organi Federali, individua per ciascuna manifestazione un *Comitato Organizzatore*.
2. La FICK conferisce al Comitato Organizzatore l'incarico di organizzare il Torneo/Giornata al momento dell'approvazione del Calendario Agonistico.
3. Il Comitato Organizzatore può essere composto da uno o più soggetti di cui almeno uno deve essere Affiliato alla FICK.
4. Il Comitato Organizzatore deve operare in conformità al presente Codice di Gara e alle disposizioni ricevute dalla Federazione stessa.
5. Il Comitato Organizzatore deve essere guidato da un Responsabile che, per le particolari funzioni affidategli, deve essere persona particolarmente qualificata e in quel contesto non deve ricoprire altri incarichi.
6. Entro i 30 giorni successivi al conferimento dell'incarico o almeno 60 giorni prima della data di inizio del Torneo/Giornata il Responsabile del Comitato Organizzatore deve trasmettere ai competenti Uffici Federali tutte le notizie richieste, compilando scrupolosamente l'apposita scheda informativa diramata dagli stessi Uffici, nonché predisporre e trasmettere la bozza del Bando di Gara.
7. Il Responsabile del Comitato Organizzatore affida gli incarichi organizzativi ai diversi soggetti coinvolti nello staff organizzativo e ne coordina l'attività in quanto egli è l'unico responsabile nei confronti della FICK del funzionamento del Comitato stesso.
8. I compiti del Comitato Organizzatore sono:
 - a. attendere a tutte le disposizioni impartite dal presente codice e dai competenti Organi e/o Uffici Federali;
 - b. informare le autorità di P.S. in merito all'organizzazione del Torneo/Giornata;
 - c. organizzare la Segreteria 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;
 - d. prevedere per i concorrenti e per gli accompagnatori un'agevole sistemazione logistica in prossimità del campo di gioco;
 - e. organizzare una comunicazione continua, tempestiva ed efficace con i tutti i soggetti coinvolti e in particolare con i Rappresentanti di Società;
 - f. organizzare l'Accredito in locali idonei e in modo efficace;
 - g. mettere a disposizione tutte le attrezzature necessarie per l'espletamento del Torno/Giornata;
 - h. mettere a disposizione idonei spazi dove riunire i diversi soggetti operanti;
 - i. mettere a disposizione idonei locali dove effettuare i controlli antidoping;
 - j. fornire informazioni e assistenza costante al Direttore di Gara, al G.A.P. e agli UU.G.;
 - k. fornire agli UU.G. un luogo idoneo e tutta l'attrezzatura necessaria per le verifiche di conformità delle imbarcazioni e delle dotazioni di sicurezza;
 - l. predisporre un efficace servizio di cronometraggio;
 - m. predisporre un adeguato Servizio medico per tutta la durata del Torneo/Giornata (ved. Art. 2.3);

- n. predisporre in prossimità della segreteria un albo per le comunicazioni ufficiali;
- o. curare tutte le varie fasi del cerimoniale, in particolare quelle relative alla Cerimonia di Premiazione, qualora prevista;
- p. organizzare un ufficio stampa in grado di promuovere la manifestazione a ogni livello, di fornire con tempestività tutte le notizie sull'andamento della manifestazione, nonché di interagire con l'ufficio stampa federale;
- q. predisporre un adeguato impianto di amplificazione e individuare una persona capace di commentare appropriatamente tutta la manifestazione;
- r. in funzione alle caratteristiche del luogo, garantire la presenza di strutture idonee a ospitare il pubblico;
- s. conservare per almeno 24 mesi dal termine del Torneo/Giornata copia di tutta la documentazione relativa alla gara o prodotta durante il suo svolgimento;
- t. ORARI di GARA: Saranno fissi (es inizio gare ore 13,00) imposti dalla FICK e immutabili in sede gara. Non potrà essere concessa nessuna variazione di orario salvo per gravi problemi oggettivi. Qualora l'orario dovesse essere modificato non verrà comunque concesso di variare l'ordine delle partite.
- u. COLLAUDO del CAMPO di Gioco: Il primo giorno di gara verrà effettuato 3 ore prima dell'inizio della prima partita tra il GAP ed il Responsabile dell'Organizzazione. A quell'ora il campo e le attrezzature devono essere montate e perfettamente efficienti. Il secondo giorno di partita il collaudo sarà effettuato 1 ora prima dell'inizio della prima partita. IL GAP non inizierà le partite in condizione di difformità del campo di gioco o di inefficienza dell'attrezzature.
- v. GUARDALINEE e TAVOLO GIURIA: **per tutti i campionati di A, A1 B, U21 e Junior** e per la Coppa Italia la gestione del tavolo viene affidata, insieme ad un rappresentante del comitato organizzatore, alle squadre iscritte al Campionato/Giornata/Torneo che devono mettere a disposizione almeno 2 persone al tavolo e 2 guardalinee **(questi ultimi non obbligatori per la serie B)**. Almeno 1 ora prima dall'inizio delle Partite il Comitato organizzatore comunicherà alle squadre la sequenza della gestione del tavolo che dovrà essere rispettata pena il pagamento di una sanzione che verrà stabilita annualmente dalla FICK con apposita circolare.
Per il ~~tutte le altre serie e per i Campionati Giovanili (Under 21, Juniores,~~ Canoa Polo Giovani vi è l'obbligo di fornire da parte del comitato organizzatore le persone per gestire il tavolo ed i guardalinee (tesserati FICK) come da scheda di candidatura.
Al tavolo potranno accedere solo gli addetti.
- w. Il comitato organizzatore mette a disposizione tutta l'attrezzatura per la gestione del tavolo (cronometri, shot clock, bandierine, segnapunti, etc.).
- x. Il Comitato Organizzatore deve predisporre un'area per arbitri ufficiali dove potersi sedere e collocare i propri effetti e deve far rispettare l'accesso riservato a queste aree con il massimo rigore.

Art. 2.2 - Segreteria - costituzione e compiti

1. Il Comitato Organizzatore deve organizzare la *Segreteria* e contestualmente individuarne un *Responsabile* di provate capacità. La Segreteria deve essere dotata di almeno un collegamento telefonico e alla rete internet, nonché di tutte le attrezzature necessarie a garantire un adeguato funzionamento. Per tutto il periodo del Torneo/Giornata la Segreteria deve essere attiva e deve essere ospitata in locali idonei e nelle immediate vicinanze della zona di gioco.
2. I compiti della Segreteria sono:
 - a. gestire le iscrizioni pervenute secondo le disposizioni fissate dal Bando di Gara. In particolar modo la Segreteria deve verificare che gli Affiliati iscrivano solo gli *atleti, tecnici e dirigenti regolarmente tesserati alla FICK* per l'anno in corso, rifiutando le iscrizioni di soggetti irregolari e dandone tempestiva comunicazione all'Affiliato stesso;
 - b. verificare che la categoria in cui il concorrente è iscritto sia compatibile con la sua età, con le disposizioni del bando e con le norme del presente regolamento;
 - c. predisporre tutta la modulistica necessaria;
 - d. gestire l'Accredito, riscuotere le tasse di iscrizione ed emettere le relative ricevute;
 - e. compilare le classifiche al termine di ogni Prova in base ai Risultati Ufficiali consegnati dal G.A.P. e affiggerle tempestivamente all'albo delle comunicazioni ufficiali;
 - f. riscuotere le sanzioni pecuniarie emettendo le relative ricevute per le somme definitivamente riscosse;
 - g. dare tutte le informazioni logistiche e sul Torneo/Giornata ai Rappresentanti di Società, al Direttore di Gara, agli UU.G. e ai Cronometristi;
 - h. fornire al Direttore di Gara e al G.A.P. l'elenco dei Rappresentanti degli Affiliati;
 - i. predisporre il Programma, l'ordine delle partite e la Classifica Ufficiale utilizzando il software gestionale predisposto dalla FICK;

- j. inviare ai competenti Uffici Federali, entro 10 giorni dal termine del Torneo/Giornata, tutti i dati e la cartellina gara, in particolare la Classifica Definitiva che deve essere firmata dal G.A.P.

Art. 2.3 – Soccorso medico

Il Comitato Organizzatore deve assicurare per tutta la durata del Torneo/Giornata un adeguato soccorso medico che preveda la presenza costante nei pressi del campo di gioco di almeno un'autoambulanza con relativo personale e di un medico.

Art. 2.4 – Direttore di Gara

1. Il *Direttore di Gara* è nominato:
 - dal Presidente Federale per i Campionati Italiani, per Tornei Nazionali e Interregionali;
 - dal Presidente Regionale o dal Delegato Regionale per i Campionati Regionali e per le Tornei Regionali.
2. Il Direttore di Gara rappresenta la FICK sul luogo di gara. Ad eccezione degli aspetti relativi alle decisioni arbitrali di competenza del G.A.P., al Direttore di Gara compete la direzione del Torneo/Giornata 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 FICK.
3. Il Direttore di Gara, nella sua azione, deve interagire costantemente con il G.A.P. e con il Responsabile del Comitato Organizzatore.
4. I compiti del Direttore di Gara sono:
 - a. contattare con largo anticipo il Responsabile del Comitato Organizzatore e verificare che le fasi organizzative procedano nei tempi e nei modi programmati;
 - b. vigilare affinché il Comitato Organizzatore si predisponga per organizzare la manifestazione secondo quanto prescritto dal presente Codice e le indicazioni del Bando di Gara;
 - c. verificare la correttezza del Programma e della lista dei concorrenti iscritti;
 - d. verificare che il campo di gioco sia conforme alla normativa del presente Codice.
 - e. sovrintendere alle operazioni di Accredito dirimendo tutte le eventuali controversie che dovessero insorgere;
 - f. riunire, ogni qualvolta ne ravvisasse la necessità, i Rappresentanti di Società;
 - g. su indicazione del G.A.P. nominare sul campo UU.G. Ausiliari;
 - h. verificare che siano rispettate tutte le regole prescritte dal presente Codice;
 - i. verificare che per tutta la durata del Torneo/Giornata sussistano le condizioni necessarie per garantire un'adeguata Assistenza medica;
 - j. interrompere immediatamente il Torneo/Giornata, sino a quando le condizioni non siano tornate normali, per il venir meno delle condizioni ai due precedenti punti, nonché per il verificarsi di altri improvvisi impedimenti oggettivi;
 - k. conseguentemente ad una interruzione, sentito il parere del G.A.P., del Responsabile del Comitato Organizzatore e dei Responsabili di Società, adeguare il Programma e gli orari delle partite per consentire la ripresa e l'ordinato svolgimento del Torneo/Giornata stesso;
 - l. in caso di prolungata persistenza di un impedimento che ha provocato l'interruzione di un Torneo/Giornata, verificata l'impossibilità di applicarvi validi rimedi, sentito il parere del G.A.P. e del Responsabile del Comitato Organizzatore, sospendere il Torneo/Giornata;
 - m. informando tempestivamente il G.A.P. comminare multe - secondo quanto stabilito dal Consiglio Federale all'inizio di ogni anno – nei confronti di affiliati o di tesserati che abbiano osteggiato il regolare svolgimento della Giornata/Torneo;
 - n. segnalare agli Organi di Giustizia Federale i casi ove si abbia raffigurato l'ipotesi di illecito sportivo e/o disciplinare;
 - o. decidere in merito a ogni altra questione insorta durante lo svolgimento della manifestazione;
 - p. attendere a tutte le eventuali richieste avanzate dai competenti Uffici Federali.
5. Le decisioni del Direttore di Gara sono inappellabili e hanno esecutività immediata.

Art. 2.5 – Giuria - designazione e convocazione

1. La *Giuria* è composta dal Giudice Arbitro Principale (G.A.P.), dagli Ufficiali di Gara (UU.G.) e dai Collaboratori Arbitrali Polo (CA-Polo).
2. Per le Gare Internazionali in Italia ad esclusione di quelle bandite da ICF ed ECA, per i Campionati Italiani, per le Gare Nazionali e per le Gare Interregionali la Giuria è designata dalla Direzione Arbitrale Canoa (D.A.C.) ed è convocata dal Presidente della D.A.C. almeno 10 giorni prima la data della gara tramite fax o messaggio e-mail con conferma di ricevimento, tranne i CA-Polo che saranno convocati nominalmente dal Consigliere DAC.
3. Per i Campionati Regionali e i Tornei Regionali, la Giuria è designata dal Fiduciario Arbitrale Regionale (F.A.R.) ed è convocate Presidente/Delegato Regionale della Regione di competenza

almeno 10 giorni prima della data della gara tramite fax o messaggio e-mail con conferma di ricevimento.

Art. 2.6 – Giudice Arbitro Principale (G.A.P.)

1. Il *Giudice Arbitro Principale* presiede la Giuria ed esercita la direzione della gara per tutto quanto concerne gli aspetti arbitrali.
2. La presenza del G.A.P. è requisito indispensabile per dare inizio al Torneo/Giornata. In caso di improvvisa mancanza o impedimento del G.A.P. designato, il ruolo viene assunto dal secondo componente della Giuria con maggiore anzianità arbitrale, in ordine di convocazione
3. I compiti del G.A.P. sono i seguenti:
 - a. attribuire gli incarichi arbitrali a ciascun U.G.;
 - b. per giustificati motivi chiedere al Direttore di Gara la nomina sul campo di UU.G. Ausiliari;
 - c. riunire gli UU.G. e i CA-Polo al termine della prima Torneo/Giornata. Il primo giorno di Torneo/Giornata verrà effettuata una riunione al termine dell'ultima partita tra il GAP, gli UU.G. e CA-Polo designati;
 - d. disporre controlli a campione per verificare l'identità degli atleti che deve essere comprovata dall'esibizione di un documento di riconoscimento con validità legale;
 - e. far rispettare tutte le disposizioni contemplate nel presente Codice in materia arbitrale;
 - f. verificare che i risultati rispecchino quanto indicato dai rapporti dei cronometristi e degli UU.G.;
 - g. notificare ai Rappresentati di Società le squalifiche comminate dagli UU.G.;
 - h. esaminare e pronunciarsi in merito a tutti i reclami relativi alle decisioni arbitrali o a particolari episodi tecnici verificatisi nel corso del Torneo/Giornata .
 - i. Il GAP dovrà diramare almeno 24 ore prima dell'inizio della competizione le convocazioni dei CA-Polo. Per la serie A il GAP oltre a diramare le convocazioni almeno 24 ore prima dei CA-Polo dovrà indicare anche le squadre per ogni partita che dovranno gestire tavolo e guardalinee. Le società inadempienti saranno sanzionate con una multa di € 100,00.

Art. 2.7 – Collaboratori Arbitri Polo (CA-Polo)

1. Sono quei tesserati alla FICK non appartenenti al Collegio Ufficiali di Gara, **iscritti all'albo come previsto dall'apposito regolamento** che potranno arbitrare le partite dei campionati e tornei nazionali e regionali.
2. I CA-Polo verranno convocati nominalmente dal Consigliere DAC (responsabile della Polo) messi sul foglio partite che ogni GAP 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 mancata presenza produrrà la sanzione prevista (doppia quota d'iscrizione).
4. Per i Campionati Regionali verrà data comunicazione dalla DAC al FAR di competenza sui nominativi da convocare.
5. I CA-Polo avranno esclusivamente funzioni arbitrali, ma le squalifiche e la gestione della gara e/o delle partite fa capo solo al G.A.P. (Giudice Arbitro Principale).
6. Si richiede un'uniformità di divisa per i Ca-Polo.

Art. 2.8 – Arbitri

1. Gli Arbitri 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.
- j. Tutte le decisioni degli arbitri su questioni di gioco sono definitive e la loro interpretazione delle regole deve essere assolutamente rispettata. Nessuna protesta o appello può essere fatta in relazione ad interpretazione delle decisioni arbitrali. Gli arbitri non fanno alcuna presunzione sui fatti di gioco ma interpreteranno quanto osservato al meglio delle loro possibilità.
- k. 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.
1. L'Arbitro ha il potere di ordinare l'allontanamento dal campo di gioco ad ogni persona il cui comportamento potrebbe portare l'Arbitro a prendere decisioni in maniera parziale.
- l. Gli Arbitri hanno il potere di abbandonare il gioco in ogni momento se, secondo la loro opinione, il comportamento dei giocatori, dirigenti o altre circostanze impediscono che la partita possa concludersi regolarmente. Se il gioco è stato abbandonato dagli Arbitri questi devono riferire rapporto al Procuratore Federale.
1. Nel caso di Doppio arbitraggio se gli arbitri non sono d'accordo sulla decisione, il primo arbitro prenderà la decisione finale.
7. Se uno degli arbitri non può continuare ad arbitrare una partita a causa di infortunio, malattia o per qualsiasi ragione, il Giudice Arbitro Principale lo dovrà sostituire con un arbitro adeguato alla partita.

Art. 2.9 – Guardalinee

1. I Guardalinee sono disposti diagonalmente opposti, ognuno alla sinistra di ogni arbitro.
2. Compiti del Guardalinee:
 - 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.
 - a) 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 **possono essere Ufficiali di gara o CA-Polo.**

Art. 2.10 – Ispettore

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

Art. 2.11 – Cronometristi

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) 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) 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 2.12.a) e 2.12.b), il secondo 2.12.c) e 2.12.d)
5. Uno dei cronometristi dovrà gestire lo shot-clock.

Art. 2.12 – Segnapunti

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

Art. 2.13 – Rappresentanti di Società

1. Con le iscrizioni, e attraverso conferma in sede di Accredito, ciascun Affiliato comunica il nominativo di un suo tesserato (Dirigente, Tecnico) ivi presente che lo rappresenterà per tutta la durata del Torneo/Giornata.
2. 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 gara, attenendosi scrupolosamente a quanto previsto dal presente codice. L'Affiliato può delegare, con atto sottoscritto da un suo dirigente tesserato, la propria rappresentanza l'intero Torneo/Giornata, al Rappresentante di un altro Affiliato già presente.
3. **Il rappresentante al momento dell'iscrizione comunicherà i tre nominativi dei tesserati che potranno stare all'interno dell'area tecnica durante le partite. In caso di variazione di tali nominativi, almeno 30 minuti prima dell'inizio di ogni singola partita, la società interessata, deve presentare al tavolo della Giuria l'aggiornamento dei tre tesserati**

autorizzati ad accedere nell'area tecnica. I tre nominativi dovranno essere tesserati con la FICK e dovranno indossare un abbigliamento consono, pena l'allontanamento dall'area tecnica.

Art. 2.14 – Attrezzatura tecnica

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

Art. 2.15 – Sospensione e ripresa di una partita per cause di forza maggiore

1. In caso di sospensione o interruzione di una partita per causa di forza maggiore, indipendente dalle volontà dell'organizzazione, si procede come di seguito:
 3. 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;
 4. 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;
 5. 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. 2.16 – Lotta al doping

1. Il doping è severamente vietato e possono essere disposti nei confronti dei concorrenti opportuni accertamenti sanitari, che saranno effettuati con le modalità stabilite dalla FICK (delibera n.120/92 e successive), dal CONI e dal Ministero per la Salute.
2. Gli elenchi delle categorie delle sostanze dopanti e dei metodi di doping corrispondono a quelli approvati dal CIO e sono contenuti nelle relative delibere FICK di pari oggetto (n. 180/93 e successive).
3. Possono inoltre essere effettuati controlli a sorpresa, sia da parte dell'ICF che da parte del CONI (delibera FICK n. 57/94 e successive) che dal Ministero per la Salute.

PARTI 3 – REGOLE GENERALI PER LA CANOA POLO

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 Under21 e Under18**, 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.
 - d) Per i tornei promozionali 3vs3 la lunghezza del campo di gioco va da un minimo di 18 mt. ad un massimo di 22 mt.
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
- 4. L'Area tecnica si trova intorno il campo di gioco, dietro le porte e dietro l'area degli arbitri. Solo le persone coinvolte direttamente nella partita in corso possono accedervi (giocatori, allenatori, medico, capo squadra) o la stampa accreditata o ufficiali di gara autorizzati.**

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., 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. 3.4 – 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 deve interferire con le manovre dei giocatori o con la traiettoria della palla nell'area di gioco.
2. Per le gare Allievi B e Cadetti/e, la parte inferiore deve essere posta a 1,5 m. dalla superficie dell'acqua.
3. 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.
4. 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. 3.5 – 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 400 gr. e non più di 450 gr.
3. Per le categorie maschili, senior e under 21 e junior, la circonferenza della palla non è meno di 68 cm e non più di 71 cm. La pressione deve essere 90-97 KPa.

4. Per le categorie femminile, senior e under 21, la circonferenza della palla non sarà meno di 65 cm e non più di 67 cm. La pressione dovrà essere 83-90 Kpa.
- e) 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.
- 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. 3.6 – Kayak

1. Ogni kayak dovrà essere approvato dal Arbitro/Ispettore. (vedi Allegato II)
2. Si devono usare canoe con lunghezza compresa tra 2,1 e 3,1 metri, inclusa la protezione; la larghezza è compresa tra 50 e 60 cm. Il peso a secco, incluse le protezioni, non deve essere inferiore a 7 kg. Le canoe non devono presentare parti spigolose o taglienti; deve essere assicurata una idonea e ben salda imbottitura alla prua ed alla poppa della canoa.
1. I kayak di canoa polo con protezioni integrate a poppa e a prua non possono superare i 3000 mm. I kayak privi di protezione integrate possono arrivare ad un massimo di 3100 mm una volta che vengono attaccate le imbottiture. I kayak con una protezione integrata ed una non integrata non possono superare i 3000 mm precedentemente al posizionamento della protezione.

Art. 3.7 – Pagaie

1. Devono essere approvate dal Arbitro/Ispettore. Devono essere a pala doppia e arrotondate, senza spigoli o parti taglienti. La lunghezza massima deve essere di 220 cm. e devono avere uno spessore minimo di 5 mm. Le pale non possono superare le dimensioni di 50x25 cm. (lunghezza x larghezza). Le pagaie con punta in metallo non sono ammesse, così come pagaie forate nel manico o nella pala.

Art. 3.8 – Equipaggiamento personale

1. Ogni giocatore deve indossare un caschetto con la griglia. La griglia deve avere spazi interni non superiori a 7 cm ed i numeri dovranno essere posti sui due lati. Il tutto dovrà essere approvato dall'Ispettore.
2. **I corpetti devono avere i numeri nella parte anteriore di 10 cm e nella parte posteriore di 20 cm** e devono essere approvati dall'ispettore.
3. I giocatori devono indossare maglie identiche nella forma e nel colore con le maniche atte a coprire la parte superiore del braccio fino al gomito.
4. E' permesso ai giocatori, sotto all'equipaggiamento indicato, l'utilizzo di abbigliamento personale. Protezioni per le mani, avambracci e gomito sono permessi se attaccate in modo da non danneggiare gli altri giocatori.
5. I giocatori non possono applicare sostanze grasse nel loro equipaggiamento.
6. Nessuna modifica deve essere fatta a canoe, pagaie, giubbetti e caschetti del team dopo aver completato il processo di registrazione.

Art. 3.9 – Cambio di equipaggiamento

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

Art. 3.10 – Ispezione

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

Art. 3.11 – Numero dei giocatori

1. Ogni squadra è formata da un massimo di 8 giocatori per ogni partita non più di 5 giocatori possono stare all'interno del campo di gioco contemporaneamente. Ogni giocatore può essere considerato come riserva. Una squadra deve iniziare ogni partita in 5 giocatori, pronti a partire sulla propria linea di porta. Se in un qualsiasi momento una squadra è ridotta a 2 giocatori l'arbitro dichiarerà terminata la partita e riferirà al Direttore di Gara affinché possa prendere la appropriata sanzione.
2. Per le gare Allievi B e Cadetti/e 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. Nei tornei promozionali 3vs3 ogni squadra è formata da un massimo di 5 giocatori per ogni partita.

Art. 3.12 – 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. 3.13 – 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 due minuti.**
4. Le squadre devono cambiare campo alla fine di ogni tempo.
5. 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. 3.14 – 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 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.
11. Nelle categorie Giovanissimi non è previsto lo Shot-Clock.

Art. 3.15 – 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 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. 3.16 – 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 Direttore di gara richiedano il lancio di una monetina

Art. 3.17 – 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 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
6. Se una squadra non si presenta in prossimità del campo all'orario previsto dal calendario ufficiale delle partite, gli arbitri dopo aver atteso 10 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 3-0 e alla perdente sarà decurtato n.1 punto dalla classifica finale in base all'art. 3.37 del presente Codice di Gara.
8. Eventuali modifiche alla lista dei giocatori partecipanti ad una partita devono essere consegnata in forma scritta dal dirigente della società al tavolo della giuria almeno trenta minuti prima dell'inizio della partita.

Art. 3.18 – 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 17

14. Il giocatore che esegue il lancio d'angolo deve posizionarsi col suo kayak all'angolo dell'area di gioco.

Art. 3.19 – Assegnazione di un goal

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

Art. 3.20 – 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. L'Arbitro fischia la ripresa del gioco. Al giocatore non è richiesto di tenere la palla sopra la propria testa.
2. Tutti i giocatori di entrambe le squadre devono trovarsi col proprio corpo all'interno della propria metà campo.
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 entro 10-15 sec. Qualunque ritardo deliberato verrà sanzionato con un TW 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. 3.21 – 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 determina la severità della sanzione

Art. 3.22 – 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 baschetto rimanessero all'interno dell'area di gioco.
4. Un giocatore che lascia l'area di gioco solamente come parte di una azione non è soggetto alle condizioni di rientro.
5. Il giocatore capovolto che non ha lasciato il campo dalla sua linea di porta può essere sostituito solo quando si verifica la successiva interruzione del gioco. Tutto l'equipaggiamento del giocatore capovolto deve essere rimossa dal campo prima che sia permesso la sostituzione
6. È consentito ad ogni giocatore di lasciare l'area di gioco per cambiare qualsiasi parte del suo equipaggiamento, assicurandosi che questo siano stato preventivamente approvate dall'Arbitro o addetto al controllo equipaggiamento. Il giocatore in oggetto deve conservare il materiale sostituito nella propria area delle riserve.

Art. 3.23 – 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 segnale 7 e 14
2. Nel caso che una riserva metta la propria pagaia in campo per impedire che una rete venga segnata deve essere assegnato un tiro di rigore. Il responsabile è penalizzato con un cartellino rosso. Si applicano i segnali 16 e 17

Art. 3.24 – Uso illegale della pagaia

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

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

Art. 3.25 – Possesso irregolare

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

Art. 3.26 – 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) Per le gare Allievi B è vietata la spinta.

Art. 3.27 – Contatto di kayak irregolare

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

1. Quanto segue definisce il contrasto illecito
 - a) Ogni contrasto di kayak che porta ad un contatto significativo tra il kayak e la testa o corpo di un avversario o che lo metta in pericolo. Il braccio del giocatore non è considerato come una parte del corpo quando una parte di esso è alzato lontano dal corpo.
 - b) Ogni 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.**

Art. 3.28 – Contrasto irregolare

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

Art. 3.29 - Ostruzione

Segnale 9 e 15, le seguenti ostruzioni sono illegali:

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

Art. 3.30 – Trattenuta irregolare

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. 3.31 – Comportamento antisportivo

Segnale 17/18 con cartellino verde. Dito di una mano agitato dal lato ripetutamente.

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.

Art. 3.32 – 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. Segnali 10 e 15
3. Se un attaccante muove il portiere spingendo un difensore sul portiere, dove nessun difensore ha il possesso di palla, l'attaccante sarà penalizzato. Se il difensore ha un'opportunità di evitare un contatto col portiere dopo essere stato spinto, l'attaccante che ha spinto tale difensore non è punito.
4. Se un difensore spinge un attaccante sul portiere l'attaccante non è penalizzato. Se però l'attaccante ha l'opportunità di evitare il contatto col portiere dopo una spinta, l'attaccante è penalizzato.
5. Se un attaccante, in possesso di palla, la cui originale direzione o velocità non lo avrebbe portato a contatto con il portiere, è spinto da un difensore sul portiere, non è penalizzato
6. Se un portiere che non ha il possesso di palla, ma che sta cercando di entrarne in possesso della palla in acqua, può essere contrastato come qualsiasi altro giocatore. Se il portiere non ha guadagnato il possesso non può riguadagnarsi lo status di portiere fino che l'attaccante tira o passa la palla. Dopo che un attaccante perde il possesso l'attaccante non deve impedire attivamente al portiere di riguadagnarsi la posizione sotto porta.
7. Entro l'area dei 6 metri un attaccante non deve attivamente impedire ad un difensore di tentare di occupare la posizione del portiere. Un difensore può spingere un attaccante con il suo kayak per prendere la posizione del portiere senza essere penalizzato, a meno di fare un gioco pericoloso
8. Quando una squadra conquista il possesso di palla non può più essere considerata in difesa e di conseguenza nessun giocatore può essere definito come portiere

Art. 3.33 – 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 è concessa per un evento verificatosi nell'area dei sei metri, la palla a due è battuta sulla linea dei sei metri più vicina. Segnale 8 e TO
4. Due avversari si posizionano a 90 gradi della linea laterale dal lato della loro linea di porta, nel punto più vicino della linea laterale dove si è verificato l'evento, un metro di fronte all'arbitro. Posizionano le loro pagaie sull'acqua non tra i loro kayak e le loro mani dovranno posizionarle sul pozzetto o sulla pagaia.
5. Tutti gli altri giocatori dovranno stare almeno a 3 metri dai giocatori che giocano la palla a due.
6. L'Arbitro tira la palla sull'acqua tra i giocatori e fischia la ripresa del gioco. Entrambi i giocatori possono fare un tentativo per conquistare la palla con le mani non appena la palla ha toccato l'acqua. I giocatori non possono conquistare la palla prima che questa abbia toccato l'acqua.. Infrazione di tale regola incorre a sanzione segnale 11 e 15.

Art. 3.34 – 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 assegnata la sanzione appropriata. L'arbitro indicherà dove sarà effettuata la ripresa del gioco.

Art. 3.35 – 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, Rigori, Avvisi, Espulsioni con Cartellino Giallo ed Espulsioni con Cartellino Rosso. Le seguenti definizioni devono essere usate per determinare che tipo di sanzione imporre:
 - Fallo Deliberato: un fallo senza che sia stato fatto nessun tentativo di evitare il gioco illegale.
 - Fallo Pericoloso: un contatto significativo con le braccia, la testa o il corpo dell'avversario che possa causare un infortunio ed è illegale.
 - Contatto Significativo: ogni contatto violento che possa danneggiare l'equipaggiamento o causare un infortunio.
 - 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.
 - Goal Quasi Certo: l'arbitro deve essere certo che il goal sarebbe stato realizzato con molta probabilità se il gioco fosse continuato.
 - 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.
 - Squadra in Possesso: la squadra è in possesso, e quindi considerata in attacco, se uno dei suoi giocatori ha il possesso o il controllo della palla.
3. Tiro di rigore, segnale 16 TO
 - a) Un tiro di rigore verrà concesso per ogni fallo deliberato e/o pericoloso dentro l'area dei 6 metri quando un giocatore subisce il fallo mentre sta tirando.
 - b) Un tiro di rigore verrà concesso per ogni fallo deliberato e/o pericoloso dentro l'area dei 6 metri quando un giocatore subisce il fallo mentre sta passando o posizionandosi per un goal quasi certo.
 - c) Un tiro di rigore verrà concesso per ogni fallo deliberato e/o pericoloso dentro l'area dei 6 metri quando un giocatore subisce il fallo mentre sta cercando di effettuare un Tiro Diretto.
 - d) Fuori dall'area dei sei (6) metri viene assegnato un rigore per ogni fallo deliberato o pericoloso su un giocatore in azione di tiro per un goal quasi certo verso una porta non difesa.
 - e) Fuori dall'area dei sei (6) metri viene assegnato un rigore per ogni fallo deliberato o pericoloso su un giocatore che sta passando o posizionandosi per un goal quasi certo mentre la porta non è difesa.
4. Tiro diretto segnale 15. Un Tiro Diretto può essere diretto verso la porta.
 - a) Il tiro diretto viene assegnato per un fallo quando non è stato assegnato un tiro di rigore.
5. Lancio Libero segnale 14. Un lancio Libero non può essere diretto in porta.
 - a) Viene assegnato un lancio libero quando la palla esce dal campo o quando non è assegnato un rigore o un tiro diretto.
 - b) Un lancio libero non deve essere diretto in porta. In caso di infrazione viene assegnato un lancio libero agli avversari. Si applica il segnale 11 e 14. I lanci laterali, i rinvii da fondo campo, gli angoli e le rimesse in gioco dopo il goal sono da considerarsi lanci liberi e non possono essere diretti in rete.
6. Cartellino Rosso. Il giocatore, allenatore o dirigente verrà mandato fuori per il resto del gioco e non potrà essere rimpiazzato. Inoltre, il giocatore espulso con un Cartellino Rosso, sarà squalificato automaticamente per la partita successiva. Eventuali sanzioni ulteriori possono essere comminate dai competenti Organi di Giustizia. Qualora il Cartellino Rosso dovesse essere assegnato all'ultima partita della giornata/torneo. La squalifica verrà scontata nella prima partita della successiva giornata di campionato/torneo, Segnale 17 con Cartellino Rosso.
 - a) Un Cartellino Rosso viene assegnato ad un giocatore che ha ricevuto **due** Cartellini Gialli per qualsiasi motivo.
 - b) Un Cartellino Rosso verrà assegnato all'allenatore o al dirigente quando un Cartellino Verde è già stato contestato e non ha prodotto l'effetto desiderato di indurre quella persona a controllare il **proprio comportamento**.
 - c) Un Cartellino Rosso potrà essere concesso se un giocatore aggredisce un altro giocatore.
 - d) Un Cartellino Rosso potrà essere concesso per un fallo pericoloso o deliberato che, a discrezione dell'arbitro, ha ottenuto una grande influenza sul gioco, indistintamente da ogni altra sanzione eventualmente assegnata.
 - e) Se un giocatore è stato mandato fuori per il resto del gioco, tale persona riceverà automaticamente una partita di sospensione e non potrà prendere parte alla partita successiva di quella competizione.
7. Cartellino Giallo, il giocatore verrà mandato fuori per due minuti e non potrà essere rimpiazzato. Il periodo di espulsione viene sospeso durante i Time Out o negli intervalli tra i tempi. Segnale 17 con

Cartellino Giallo.

- a) Un Cartellino Giallo verrà assegnato ad un giocatore che ha ricevuto 3 Cartellini Verde per qualsiasi motivo incluso il Team Warning.
 - b) Un Cartellino Giallo verrà assegnato per un fallo deliberato o pericoloso che previene la realizzazione di un goal, a meno che l'arbitro non ritenga che il rigore possa essere una sanzione sufficiente.
 - c) Un Cartellino Giallo verrà concesso per un fallo che l'arbitro considera deliberato e pericoloso senza che venga assegnato un Cartellino Rosso.
 - d) Un Cartellino Giallo verrà assegnato per una continua contestazione delle decisioni arbitrali per un fallo deliberato o pericoloso che sia ripetuto, o dopo che è già stato assegnato un Cartellino Verde a quel giocatore o un Team Warning per lo stesso motivo.
 - e) Un Cartellino Giallo verrà concesso per ripetute e continuate proteste sull'operato dell'arbitro.
 - f) Un Cartellino Giallo verrà concesso per un linguaggio offensivo indirizzato ad un avversario o ad un ufficiale di gara.
 - g) I giocatori espulsi devono osservare le regole di entrata in campo per rientrare al termine del periodo di espulsione
8. Avviso segnale 17 e Cartellino Verde. Ha lo scopo di avvisare un giocatore, una squadra, un allenatore o un dirigente di controllare il proprio gioco o comportamento perché non rischi un cartellino giallo o rosso in caso l'infrazione continui.
- a) Un Cartellino Verde verrà assegnato per ogni fallo deliberato o pericoloso a meno che non venga assegnato un Cartellino Giallo o Rosso.
 - b) Un Cartellino Verde verrà assegnato al giocatore, allenatore o dirigente per un'inutile comunicazione verso l'Arbitro, Ufficiale di Gara o avversario, o per ogni comportamento antisportivo a meno che non venga assegnato un Cartellino Giallo o Rosso.
 - c) Un cartellino 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. L'allenatore o il Team Official che ha ricevuto il cartellino rosso deve lasciare immediatamente l'area tecnica e non può essere sostituito. Il gioco non riprenderà finché lo stesso non avrà lasciato l'area tecnica. Se lo stesso si rifiuta di lasciare l'area tecnica, gli arbitri possono abbandonare il campo e riferire l'accaduto al Direttore di Gara.**
 - 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.**
9. Avviso alla squadra segnale 17 Cartellino Verde. Una squadra è avvisata quando l'Arbitro assegnerà un cartellino verde a tutta la squadra
- a) Un Cartellino Verde alla squadra verrà assegnato per una ripetuta infrazione per un fallo deliberato o pericoloso eseguito da più di un giocatore della stessa squadra.
 - b) Un Cartellino Verde alla squadra verrà assegnato quando più di un giocatore della stessa squadra protestano o usano linguaggio inappropriato verso Arbitro, Ufficiali di Gara o avversari, o per ogni altro fallo antisportivo ripetuto da più di un giocatore della stessa squadra.
 - c) Dopo un avviso alla squadra un Cartellino Verde verrà assegnato un Cartellino Giallo a qualsiasi giocatore di tale squadra che ha continuato a commettere lo stesso fallo.

Art. 3.36 – 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, Segnale 11 e 14
- 2. Il giocatore che deve battere una rimessa laterale, tiro d'angolo, tiro diretto deve poter raggiungere la giusta posizione. Nessun avversario può impedire al giocatore di prendere la posizione o contattare il giocatore o la sua attrezzatura, o deliberatamente impedire o limitare il movimento del giocatore incaricato della battuta fino a quando la palla è nuovamente in gioco. Infrazione di tale regola incorre a sanzione segnale 11 e 15 o 16.
- 3. La palla non è gioco fin quando non è stato battuto un tiro e la palla non abbia viaggiato oltre 1 metro orizzontalmente dal punto della battuta o abbia cambiato il possesso ad altro giocatore della stessa squadra. Gli avversari non possono tentare di giocare la palla prima che questa abbia percorso un metro o cambiato possesso. Si applicano i segnali 11 a 15 o 16. L'unica eccezione

- riguarda i Tiri Diretti assegnati entro 2 metri dalla porta: ai difensori (incluso il portiere) è consentito di giocare la palla dopo che ha lasciato la mano del tiratore e prima che abbia percorso un metro ma con una pagaia ferma o con una mano ferma. Tutte le pagaie e le mani dei difensori devono essere fuori dalla portata delle mani del tiratore e qualsiasi movimento del difensore verso il battitore, sia con la pagaia che con le mani, o bloccando la palla prima che abbia percorso un metro, verrà considerata un'azione deliberata e verrà punita con un tiro di rigore
4. Il giocatore deve lanciare la palla entro 5 secondi da quando ne è entrato in possesso ed è nella posizione di battere il lancio. I 5 secondi partono da quando qualsiasi giocatore della squadra è nella posizione di eseguire il tiro. Ogni caduta o palla persa non è considerata come battuta purché la battuta venga eseguita nei 5 secondi. L'infrazione di tale regola incorre nella sanzione con la squadra avversaria che entra in possesso di palla. Segnale 11 e 14.
 5. Dove battere un lancio libero o tiro diretto. Il tiro o il lancio libero devono essere battuti nel punto che, in base alla discrezione dell'arbitro, è più vantaggioso per la squadra. L'Arbitro deve indicare che il tiro dovrà essere battuto sia dove l'infrazione si è verificata che dove la palla si trova al momento del fallo o dove la palla è caduta se era in volo al momento del fallo.
 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. Segnale 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. Sanzione 1, 15 e 16. L'unica eccezione sarà per i tiri diretti entro 2 metri dalla porta: i difensori (incluso il portiere) possono intercettare la palla prima che abbia percorso 1 metro con la pagaia o la mano stazionaria. Tutte le pagaie e le mani dei difensori devono essere tenute lontane dal raggio delle mani e qualunque movimento verso il giocatore che sta effettuando il tiro diretto causato dalla pagaia o dalle mani o bloccare la palla prima che sia stata lanciata sarà giudicato deliberato e comporterà un tiro di rigore.**

Art. 3.37 – Battere un tiro di rigore

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

Art. 3.38 – 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, la palla verrà fermata immediatamente dopo il tiro se arriva in acqua o sulla cornice di porta o ritorna dentro l'area di gioco.

Art. 3.39 – 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.

PARTE 4 – MULTE E INFRAZIONI DISCIPLINARI

Art. 4.1 - Multe

1. Il Direttore di Gara può proporre di comminare una multa pecuniaria alla Società e/o al singolo

tesserato (giocatore, allenatore, accompagnatore, ecc.) che incorrano nelle seguenti infrazioni :

2. Mancato rispetto di quanto stabilito dall'art. 1.13
3. Mancato rispetto di quanto stabilito dall'art. 1.14
4. Mancato rispetto di quanto stabilito dall'art. 3.8
5. Abbandono del campo durante una partita.
6. Ingresso nell'area di gara di persone non ammesse.
7. Mancato rispetto del limite dell'area stabilita per la presenza dell'allenatore o suo delegato
8. 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, il GAP può raddoppiare l'ammenda prevista.
9. Tutte le multe comminate dovranno essere riportate in un apposito verbale, compilato e firmato dal Direttore di Gara, dal responsabile del Comitato Organizzatore e dal G.A.P., ed inserito nella Cartellina Gare che sarà inviata alla FICK.
10. Tutte le multe vanno pagate alla FICK al termine della manifestazione.
11. Il Consiglio Federale emanerà ogni anno 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.