CODICE DI GARA – SEZIONE 7
DISCIPLINA DELLE GARE DI CANOA POLO
(aggiornamento del 15 dicembre 2023 delibera n.248/23)

SOMMARIO

PREMESSA 4
ABBREVIAZIONI 4
PARTE 1 – NORME DI CARATTERE GENERALE PER LE GARE DI CANOA POLO 5
Art. 1.1 – Scopo delle gare di Canoa Polo 5
Art. 1.2 – Definizioni 5
Art. 1.3 – Classificazione delle gare 5
Art. 1.4 – Disciplina delle gare 5
Art. 1.5 – Indizione manifestazioni nazionali (Campionati Italiani, Coppa Italia, Tornei Nazionali) 6
Art. 1.6 – Calendario agonistico 7
Art. 1.7 – Punteggio federale 7
Art. 1.8 – Partecipazione alle gare in Italia e all'estero 7
Art. 1.9 – Categorie 7
Art. 1.10 – Pubblicità 8
PARTE 2 – NORME DI CARATTERE ORGANIZZATIVO 8
Art. 2.1 – Il Comitato Organizzatore – costituzione e compiti 8
Art. 2.2 – Attrezzature tecnica 9
Art. 2.3 – Segreteria gara – costituzione e compiti 9
Art. 2.4 – Soccorso medico 10
Art. 2.5 – Direttore di Gara 10
Art. 2.6 – Giuria: designazione e convocazione 11
Art. 2.7 – Giudice Arbitro Principale 11
Art. 2.8 – Ufficiali di Gara 12
Art. 2.9 – Collaboratori Arbitrali 12
Art. 2.10 – Guardalinee 13
Art. 2.11 – Ispettore 13
Art. 2.12 – Cronometraggio 13
Art. 2.13 – Segnapunti 13
Art. 2.14 – Rappresentanti di Società 14
Art. 2.15 – Bando di Gara 14
Art. 2.16 – Iscrizioni societarie alle manifestazioni nazionali 15
Art. 2.17 – Iscrizioni nominative e tasse di iscrizione alle manifestazioni nazionali 15
Art. 2.18 – Squadre 15
Art. 2.19 – Partecipazione Società ed atleti ai Campionati 16
Art. 2.20 – Partecipazione di atlete a Tornei/Campionati maschili 16
Art. 2.21 – Atleti stranieri 16
Art. 2.22 – Prestito temporaneo degli atleti di Canoa Polo 17
Art. 2.23 – Norme in caso di parità nei gironi 18
PARTE 3 – REGOLE DI GARA 18
Art. 3.1 - EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE 18
Art. 3.2 – ATTREZZATURA PERSONALE 18
Art. 3.4 – SOSTITUZIONE EQUIPAGGIAMENTO 19
Art. 3.5 – CONTROLLO MATERIALI 19

Art. 3.6 – RICONOSCIMENTO....19
Art. 3.7 - AREA DI GIOCO – INTRODUZIONE....20
Art. 3.8 – AREA DI GIOCO - MISURE....20
Art. 3.9 – BORDI E SEGNALATORI DEL CAMPO DI GIOCO....20
Art. 3.10 - PORTE....21
Art. 3.11 – PALLONI....21
Art. 3.12 - AREA DELLE RISERVE....21
Art. 3.13 – AREA DEGLI ARBITRI....21
Art. 3.14 – AREA DI RISCALDAMENTO....21
Art. 3.15 – AREA DEGLI ALLENATORI....21
Art. 3.16 – AREA DELLA MANIFESTAZIONE....22
Art. 3.17 - NUMERO DI GIOCATORI....22
Art. 3.18 - TEMPO DI GIOCO....22
Art. 3.19 - SCELTA DEL CAMPO....22
Art. 3.20 - INIZIO DEL GIOCO....22
Art. 3.21 - PALLA FUORI DAL CAMPO....23
Art. 3.22 - TIME-OUT....23
Art. 3.23 – ASSEGNAZIONE GOL....24
Art. 3.24 - RIPARTENZA DOPO GOL....24
Art. 3.25 - DIFESA DELLA PORTA....24
Art. 3.26 - PALLA A DUE....25
Art. 3.27 - VANTAGGIO....25
Art. 3.28 - GIOCATORE CAPOVOLTO....25
Art. 3.29 - INGRESSO NELL'AREA DI GIOCO, RIENTRO E SOSTITUZIONE....25
Art. 3.30 - ASSISTENZA O INTERFERENZA ESTERNA....26
Art. 3.31 - FINE DELLA PARTITA....26
Art. 3.32 - TEMPI SUPPLEMENTARI....26
Art. 3.33 - SOSTITUZIONE IRREGOLARE E INGRESSO IN AREA DI GIOCO....26
Art. 3.34 - USO IRREGOLARE DELLA PAGAIA....26
Art. 3.35 - POSSESSO IRREGOLARE....27
Art. 3.36 - SPINTA IRREGOLARE....27
Art. 3.37 - CONTRASTO DI KAYAK IRREGOLARE....27
Art. 3.38 - JOSTLE IRREGOLARE....28
Art. 3.39 - OSTRUZIONE....28
Art. 3.40 - TRATTENUTA IRREGOLARE....28
Art. 3.41 - COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO....28
Art. 3.42 - SANZIONI – DEFINIZIONI....29
Art. 3.43 - SANZIONI....29
Art. 3.44 - TIRO DI RIGORE....29
Art. 3.45 - DIRETTO....30
Art. 3.46 - LANCIO....30
Art. 3.47 - CARTELLINI SANZIONATORI....30
Art. 3.48 - POWER PLAY – DEFINIZIONE....30
Art. 3.49 - ESPULSIONE CARTELLINO ROSSO DEFINITIVO....30
Art. 3.50 - CARTELLINI SANZIONATORIE VERDI, GIALLE E ROSSE....31
Art. 3.51 - UFFICIALI E ALLENATORI....31
Art. 3.52 - ESECUZIONE....32

Art. 3.53 - TIRO DI RIGORE IN RETE 33
Art. 3.54 - FUNZIONAMENTO DELLO SHOT CLOCK 33
Art. 3.55 – SOSPENSIONE E RIPRESA DI UNA PARTITA PER CAUSA DI FORZA MAGGIORE 33
Art. 3.56 – RECLAMI 34
Art. 3.57 – DISPOSIZIONI FINALI 34
PARTE 4 – MULTE ED INFRAZIONI DISCIPLINARI 34
Art. 4.1 - Multe 34
Art. 4.2 – Infrazioni disciplinari 34
PARTE 5 – RESPONSABILITA' E DOPING 35
Art. 5.1 – Responsabilità ed obbligo di soccorso 35
Art. 5.1 – Lotta al doping 35
ALLEGATO 2 REQUISITI ATTREZZATURE 41

PREMESSA

QUESTA SEZIONE, PARTE INTEGRANTE DEL CODICE DI GARA APPROVATO DALLA F.I.C.K., FISSA LE REGOLE CHE GOVERNANO LE GARE DI **CANOA POLO** BANDITE DALLA FEDERAZIONE STESSA.

ABBREVIAZIONI

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

PARTE 1 – NORME DI CARATTERE GENERALE PER LE GARE DI CANOA POLO

Art. 1.1 – Scopo delle gare di Canoa Polo

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

Art. 1.2 – Definizioni

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

Art. 1.3 – Classificazione delle gare

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

Art. 1.4 – Disciplina delle gare

1. I Campionati Italiani, le gare Nazionali, i Campionati Regionali e le gare Regionali sono disciplinati dal presente codice di gara, le gare Internazionali dal vigente I.C.F. Canoe Polo Competition Rules.
2. Le gare sono considerate Internazionali se alle stesse partecipano almeno tre squadre straniere. In caso contrario saranno considerate gare Nazionali.
3. I Comitati Regionali/Delegati Regionali non possono bandire Campionati Regionali o tornei Regionali in concomitanza a Campionati Italiani, ove sia prevista la partecipazione di squadre della stessa categoria.
4. Un Comitato Regionale/Delegato Regionale, non può bandire, nella stessa data, due tornei Regionali,

anche se uno dei due è Campionato Regionale.

5. Le manifestazioni promozionali possono essere disciplinate anche da speciali norme che in quel caso dovranno essere specificate nei relativi bandi.

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

1. Ogni anno il C.F. provvederà, tramite Programma di Attività ed apposite circolari di riferimento, ad indire e stabilire le modalità e le formule di tutte le manifestazioni nazionali di propria competenza (Campionati Italiani, Coppa Italia e Tornei Nazionali).
2. Con apposita circolare, per i primi provvederà a stabilire le modalità di promozione e di retrocessione, formula dei play off ove previsti, per i secondi le modalità di svolgimento.
3. Il C.F. può provvedere a completare gli organici dei rispettivi Campionati qualora, per un qualsiasi motivo, le squadre effettivamente partecipanti siano in numero inferiore a quello fissato nelle circolari di indizione e modalità di svolgimento dei rispettivi campionati, tramite i ripescaggi.
4. I ripescaggi si applicano con il seguente ordine di priorità:

Per la SERIE "A"

a) Seguendo l'ordine dalla prima all'ultima squadra retrocessa al termine del Campionato Serie "A".
b) Nel caso non si potesse applicare quanto previsto nel comma lett.a), si dovrà procedere con il completamento con la squadra meglio classificata in serie "A1", prendendo in considerazione il raggruppamento territoriale in cui il posto risulta vacante, tenendo in considerazione come fattore prioritario l'area geografica.

Per la SERIE "A1"

c) Seguendo l'ordine dalla prima all'ultima squadra retrocessa al termine del Campionato Serie "A1", prendendo in considerazione il raggruppamento territoriale in cui il posto risulta vacante, tenendo in considerazione come fattore prioritario l'area geografica
d) Nel caso non si potesse applicare quanto previsto nel comma 4 lett. c) si dovrà procedere con l'integrazione con la squadra meglio classificata ai Play Off di Serie B dopo le squadre promosse.
e) Nel caso non si potesse applicare quanto previsto nelle lettere nel comma 4 Lett. c) e d) si dovrà procedere con il completamento con la squadra meglio classificata in Serie B, prendendo in considerazione il raggruppamento territoriale in cui il posto risulta vacante, tenendo in considerazione come fattore prioritario l'area geografica.

5. Il completamento degli organici può essere effettuato con le modalità ed entro i termini che vengono fissati nelle circolari di indizione e modalità di svolgimento dei rispettivi campionati.
6. Non possono essere ripescate, salvo contraria espressa disposizione del Consiglio Federale:
   a) le squadre retrocesse e già reintegrate la stagione precedente;
   b) le squadre retrocesse per non aver ultimato il Campionato;
   c) le squadre retrocesse in conseguenza della relativa sanzione disciplinare;
7. In caso di rinuncia alla promozione o rinuncia all'iscrizione nel campionato di competenza da parte delle squadre aventi diritto, queste verranno automaticamente retrocesse nell'ultima serie.
8. Le Società che hanno già una squadra nella serie immediatamente superiore a quella giocata non potranno disputare eventuali Play Off/Play Out qualora fossero previsti.
9. Le Società che hanno già una squadra nella serie immediatamente superiore a quella giocata non potranno essere promosse.
10. Le squadre aventi diritto a partecipare ai Play Off, in caso di mancata partecipazione e/o rinuncia, saranno soggette a una multa il cui importo è stabilito annualmente dal Consiglio Federale. Non verrà applicata nessuna sanzione nel caso di rinuncia di eventuali squadre ripescate.
11. Per quanto non contemplato, il C.F. deciderà in merito.
12. Le squadre aventi diritto a partecipare ai Play Off nei campionati giovanili Ragazzi, Junior e Under 21 maschile e femminile, in caso di mancata partecipazione e/o rinuncia, saranno soggette a una multa il cui importo è stabilito annualmente dal Consiglio Federale. Non verrà applicata nessuna sanzione nel caso di rinuncia di eventuali squadre ripescate. In caso di rinunce verranno ripescate le altre squadre considerando la classifica parziale degli eventuali gironi in cui si trova la squadra classificata che ha rinunciato. Nel caso in cui la squadra avente diritto rinuncia a sua volta verrà ripescata la squadra a

seguire in classifica tenendo conto la classifica di tutti i gironi

Art. 1.6 – Calendario agonistico

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

Art. 1.7 – Punteggio federale

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

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

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

Art. 1.9 – Categorie

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

3. La categoria minima di appartenenza per poter disputare i tornei/Campionati Under 14 è la categoria Allievi/e "B".

Art. 1.10 – Pubblicità

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

PARTE 2 – NORME DI CARATTERE ORGANIZZATIVO

Art. 2.1 – Il Comitato Organizzatore – costituzione e compiti

1. La F.I.C.K., attraverso i propri organi federali, individua per ciascuna manifestazione un C.O.
2. La F.I.C.K. conferisce al C.O. l'incarico di organizzare la manifestazione al momento dell'approvazione del calendario agonistico.
3. Nei 45 giorni antecedenti la manifestazione il C.O. deve comunicare il Responsabile del C.O. ed il Responsabile della Segreteria Gare;
4. Il C.O. fa riferimento ad un affiliato, o a più soggetti di cui almeno uno deve essere affiliato alla F.I.C.K.
5. Il C.O. deve operare in conformità al presente Codice di Gara e alle disposizioni ricevute dalla Federazione stessa.
6. Il C.O. è guidato da un responsabile che è l'unico responsabile nei confronti della F.I.C.K. del funzionamento del Comitato.
7. Il Responsabile del C.O. che deve essere una persona particolarmente qualificata, capace di organizzare e coordinare il C.O. affinché quest'ultimo possa attendere al meglio ai diversi compiti di sua competenza, affida gli incarichi ai diversi componenti del Comitato stesso coordinandone le attività e seguendo scrupolosamente le disposizioni impartite dalla F.I.C.K. Durante la manifestazione il Responsabile del C.O. deve operare in stretto e costante contatto con il D.G., a cui risponde del funzionamento del C.O., oltreché alla Federazione.
8. Il Responsabile del C.O., per tutta la durata della manifestazione, non può svolgere altre funzioni sia di carattere organizzativo che di altro tipo.
9. Almeno un'ora prima dell'inizio delle gare, il Responsabile del C.O. deve dare al D.G. un quadro completo e definitivo sul funzionamento del Comitato per tutta la durata della manifestazione.
10. I compiti del C.O. sono:
    a) trasmettere ai competenti uffici federali, tutte le informazioni necessarie per compilare il bando di gara secondo le modalità e nei tempi indicati dagli stessi uffici;
    b) attendere a tutte le disposizioni impartite dal presente codice e dai competenti organi e/o uffici federali;
    c) informare le autorità di pubblica sicurezza in merito all'organizzazione della manifestazione;
    d) ottenere dalle competenti autorità le ordinanze di divieto di navigazione o di cauta navigazione per tutto il periodo della manifestazione, nonché tutti gli eventuali altri permessi necessari;
    e) preparare il campo di gara secondo le disposizioni contenute nel presente codice;
    f) organizzare la segreteria gara in spazi idonei, nonché con attrezzature e personale di capacità adeguate ad assolvere tutti i compiti di sua competenza rispettando le indicazioni pervenute dai rispettivi uffici federali;
    g) prevedere per i concorrenti e per gli accompagnatori un'agevole sistemazione logistica in

prossimità del campo di gioco;
h) organizzare una comunicazione continua, tempestiva ed efficace con tutti i soggetti coinvolti e in particolare con il D.G., il G.A.P., il Responsabile del C.O., e i Rappresentanti di Società;
i) organizzare l'accredito in locali idonei e in modo efficace;
j) mettere a disposizione tutte le attrezzature necessarie (shot clock, bandierine, segnapunti, ecc.) per l'espletamento della gara;
k) mettere a disposizione idonei spazi dove gli UU.G. possono riunirsi e collocare i propri effetti, facendo rispettare l'accesso a questa area riservata, con il massimo rigore;
l) mettere a disposizione idonei spazi dove riunire i diversi soggetti operanti, con una rete Internet che consenta un adeguato collegamento con il sistema gestionale delle partite;
m) mettere a disposizione idonei locali dove effettuare i controlli antidoping;
n) fornire informazioni e assistenza costante al D.G., al G.A.P. e agli UU.G.;
o) ove previsto fornire agli UU.G. un luogo idoneo e tutta l'attrezzatura necessaria per le verifiche di conformità delle imbarcazioni e delle dotazioni di sicurezza;
p) incaricare il/i soggetto/i che svolgono il servizio di cronometraggio/gestione tavolo;
q) predisporre un adeguato servizio medico per tutta la durata della manifestazione (art. 2.4)
r) predisporre in prossimità della segreteria gara uno o più albi per le comunicazioni ufficiali;
s) curare tutte le varie fasi del cerimoniale, in particolare quelle relative alla cerimonia di premiazione, se prevista;
t) promuovere la manifestazione a ogni livello, fornire con tempestività notizie sull'andamento della manifestazione interagendo anche con l'ufficio stampa federale;
u) predisporre un adeguato impianto di amplificazione e individuare una persona capace di commentare appropriatamente per tutta la manifestazione;
v) in funzione delle caratteristiche del luogo, garantire la presenza di strutture idonee a ospitare il pubblico;
w) archivia e conserva per almeno 12 mesi ogni documento relativo alla gara (es. copia dei rapporti cronometristi e/o giudici, classifiche, OdP, ecc.), avendo cura che siano debitamente firmato dagli organi che li hanno emessi (Giuria, Cronometristi). Nelle manifestazioni regionali, nel caso di mancata distribuzione e su richiesta delle Società partecipanti, dovrà trasmettere gli ordini di arrivo o alternativamente, potrà pubblicarli sul sito web delle Società o del C.R.
x) attendere a tutte le altre richieste avanzate dai competenti uffici federali.

Art. 2.2 – Attrezzature tecnica

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

Art. 2.3 – Segreteria gara – costituzione e compiti

1. Il C.O. deve costituire la segreteria gare ed affidarne la guida ad un responsabile di comprovate capacità. La segreteria gare deve essere dotata di almeno un collegamento telefonico e rete wi-fi (per le gare regionali sono sufficienti i telefoni cellulari), di una fotocopiatrice, nonché di tutte le attrezzature necessarie per garantirne un adeguato funzionamento. Per tutto il periodo della manifestazione la segreteria gare deve essere attiva in locali idonei e nelle vicinanze della zona di gioco.
2. I compiti della segreteria gara sono:
   a) raccogliere le iscrizioni pervenute secondo le disposizioni fissate dal bando di gara verificando che tutti gli iscritti siano atleti, tecnici e dirigenti tesserati alla F.I.C.K. per l'anno in corso, rifiutare le

iscrizioni di soggetti irregolari dandone tempestiva comunicazione all'affiliato che li ha iscritti;
b) verificare che la categoria in cui il concorrente è iscritto sia compatibile con la sua età, con le disposizioni del bando di gara e con le norme del presente codice;
c) organizzare ed attendere all'accredito, riscuotere le tasse di iscrizione ed emettere le relative ricevute;
d) dare tutte le informazioni (logistiche e sulla gara) ai Rappresentanti di Società, al D.G., al G.A.P., agli UU.G. e ai cronometristi;
e) fornire al D.G. ed al G.A.P., l'elenco dei Rappresentanti di Società:
f) predisporre tutta la modulistica necessaria;
g) gestire la gara (compilazione programma, ordine delle partite e classifica ufficiale) utilizzando i supporti informatici indicati dalla F.I.C.K.;

Art. 2.4 – Soccorso medico

Il C.O. deve assicurare per l'intera durata della manifestazione la presenza costante di un adeguato soccorso medico che preveda almeno un'autoambulanza con dispositivi di rianimazione e con relativo personale e di un medico.

Art. 2.5 – Direttore di Gara

1. Il D.G. è nominato, con comunicazione scritta:
   - dal Presidente Federale, per i Campionati Italiani, per i Tornei Nazionali e Interregionali:
   - dal Presidente del C.R., o dal D.R., per i Campionati Regionali e per i Tornei Regionali.
2. Il D.G. rappresenta la F.I.C.K. sul luogo di gara per tutti gli aspetti inerenti all'organizzazione ed allo svolgimento della manifestazione e deve presentarsi sul luogo di gara almeno 30 minuti prima dell'inizio dell'accredito. Tutti gli aspetti relativi alle decisioni arbitrali sono di esclusiva competenza del G.A.P. al D.G. compete la direzione della manifestazione e deve adoperarsi e disporre affinché il tutto si svolga al meglio, nella massima sicurezza e secondo le norme contenute nel presente codice, nonché in linea con tutti i dettami propri della F.I.C.K.
3. La presenza del D.G. è uno dei requisiti indispensabili per lo svolgimento della manifestazione. In caso di sua assenza o per un improvviso e grave impedimento o per causa di forza maggiore, egli deve immediatamente comunicarlo al C.O., al G.A.P ed al competente organo nominante. Quest'ultimo deve provvedere alla nomina per iscritto di un suo sostituto che svolgerà la medesima funzione. Tale comunicazione deve essere trasmessa, oltre al nominato, al C.O. ed al G.A.P.
4. Il D.G. svolge il suo compito interagendo costantemente con il G.A.P. e con il Responsabile del C.O.
5. I compiti del D.G. sono:
   a) contattare con largo anticipo il Responsabile del C.O. per verificare che le fasi organizzative procedano nei tempi e nei modi programmati;
   b) verificare che siano rispettate tutte le norme organizzative prescritte dal presente codice;
   c) vigilare affinché il C.O. si predisponga per organizzare la manifestazione secondo quanto prescritto dal presente codice e le indicazioni del bando di gara;
   d) verificare la correttezza del programma e della lista dei concorrenti iscritti. Effettua un controllo anagrafico a campione per ogni squadra;
   e) verificare che il campo di gara sia conforme alle prescrizioni del presente codice;
   f) spostare, in caso di giustificati motivi, gli orari di inizio partita o, in caso di prolungata persistenza dell'impedimento, sopprimere la gara. In questo caso la gara viene spostata o annullata secondo quanto indicato dall'art. 3.36;
   g) sovraintendere alle operazioni di accredito dirimendo tutte le eventuali controversie che dovessero insorgere;
   h) riunire, ogni qualvolta ne ravvisasse la necessità, i Rappresentanti di Società;
   i) nominare sul campo, a seguito di giustificati motivi, su indicazione del G.A.P., UU.G. e/o C.A.;
   j) verificato che sussistono i requisiti necessari, ricevuto l'assenso dal G.A.P., dal Responsabile del C.O., e dal Responsabile dei cronometristi, dare l'autorizzazione all'inizio della gara;
   k) verificare che per tutta la durata della manifestazione sussistano le condizioni necessarie per

garantire un'adeguata assistenza medica;

l) interrompere immediatamente la manifestazione, sino a quando le condizioni non siano tornate normali, per il venir meno del requisito di cui al punto precedente, nonché per il verificarsi di altri improvvisi impedimenti oggettivi;

m) conseguentemente ad una interruzione, sentito il parere del G.A.P., del Responsabile del C.O. e dei Rappresentanti di Società, adeguare il programma e gli orari delle partite per consentire la ripresa e l'ordinato svolgimento del torneo/giornata stesso;

n) in caso di prolungata persistenza di un impedimento che ha provocato l'interruzione di un torneo/giornata, verificata l'impossibilità di applicarvi rimedi validi, sentito i pareri del G.A.P. e del Responsabile del C.O. sospendere il/la torneo/giornata;

o) comminare multe (secondo quanto stabilito dal C.F. all'inizio di ogni anno), estromettere dalle singole competizioni o adottare altri provvedimenti disciplinari dei confronti di affiliati o di atleti che, durante lo svolgimento di una singola competizione o durante lo svolgimento della gara, abbiano violato le norme di correttezza sportiva. Di tali provvedimenti informerà il G.A.P.

p) segnalare agli organi di Giustizia Federale i casi dove abbia raffigurato l'ipotesi di illecito sportivo e/o disciplinare;

q) decidere in merito ad ogni altra questione insorta durante lo svolgimento della manifestazione, e non normata dai Regolamenti Federali;

r) attendere a tutte le eventuali richieste avanzate dai competenti Uffici Federali;

s) terminata la manifestazione trasmettere per via telematica entro 7 giorni ai competenti Uffici Federali la Cartellina documentazione di gara compilata in ogni sua parte segnalando ogni eventuale anomalia che si fosse verificata nel corso della manifestazione. In particolare la copia della classifica firmata dal G.A.P., il database registrato del software gestionale o, in assenza di questo, l'elenco delle partite, l'elenco degli affiliati con i relativi atleti partecipanti suddivisi per categorie.

6. Le decisioni del D.G. sono inappellabili ed hanno esecutività immediata.

Art. 2.6 – Giuria: designazione e convocazione

1. La giuria è composta dal G.A.P. e dagli UU.G. ausiliari e, se nominati, dai C.A.; la presenza del G.A.P. è requisito necessario per la validità della manifestazione.
2. Le giurie sono designate e convocate:
   a) per le gare Internazionali in Italia, ad esclusione di quelle bandite da I.C.F. ed E.C.A. e per le Gare/Campionati Nazionali, le giurie sono designate dalla D.A.C. e convocate dal Presidente D.A.C., almeno 15 giorni prima, tramite e-mail con conferma di ricevimento. I C.A. saranno nominati dal Consigliere di settore D.A.C.;
   b) per le Gare/Campionati Regionali le giurie sono designate dal F.A.R. della regione in cui si svolge la gara che designa UU.G. della stessa regione ma può avvalersi, per manifestazioni di particolare complessità, anche di UU.G. provenienti da fuori regione. Le giurie saranno convocate dal Presidente/Delegato della regione in cui si svolge la gara, almeno 10 giorni prima, tramite e-mail con conferma di ricevimento.

Art. 2.7 – Giudice Arbitro Principale

1. Il G.A.P. presiede la giuria ed esercita la direzione tecnica della gara, avvalendosi della collaborazione degli UU.G. ausiliari e, se nominati, dei C.A.;
2. In particolare, le attribuzioni del G.A.P. sono:
   a) assegnare gli incarichi arbitrali a ciascun U.G. che compone la giuria;
   b) per giustificati motivi, chiedere al D.G. la nomina sul campo di UU.G. ausiliari e di C.A.;
   c) riunire gli UU.G. e i C.A. al termine del primo torneo/giornata;
   d) ispezionare il campo di gara per verificarne la conformità con le norme indicate dal presente codice;
   e) disporre controlli a campione per verificarne l'identità degli atleti che deve essere comprovata dall'esibizione di un documento di riconoscimento con validità legale;
   f) far rispettare tutte le disposizioni del presente Codice riguardanti materia arbitrale;
   g) verificare che la classifica rispecchi quanto indicato dai rapporti dei cronometristi e degli UU.G.;

h) notificare ai Rappresentanti di Società le squalifiche comminate dagli UU.G.;
i) esaminare e pronunciarsi in merito a tutte le richieste di verifica relative alle decisioni arbitrali, o a particolari episodi tecnici verificatisi nel corso della gara;
j) esaminare e pronunciarsi in merito ai reclami, relativi allo svolgimento delle gare o alle decisioni arbitrali, presentati dai Rappresentanti di Società;
k) diramare almeno 24 ore prima dell'inizio della competizione, le convocazioni dei C.A. La Segreteria Federale contestualmente alla comunicazione del programma degli incontri dovrà indicare anche le squadre per ogni partita che dovranno gestire il tavolo;
l) chiedere al D.G., per giustificati motivi tecnici e/o di sicurezza, la sospensione immediata della partita e/o torneo e/o manifestazione.

Art. 2.8 – Ufficiali di Gara

1. Gli UU.G. hanno l'assoluto controllo del gioco. La loro autorità è effettiva durante il tempo di gioco e fin quando i giocatori si trovano nel campo di gioco e nell'area di gara.
2. Tutte le decisioni degli UU.G. su questioni di gioco sono definitive e la loro interpretazione delle regole deve essere assolutamente rispettata. Nessuna protesta o appello può essere fatta in relazione ad interpretazione delle decisioni arbitrali. Gli UU.G. non fanno alcuna presunzione sui fatti di gioco ma interpreteranno quanto osservato al meglio delle loro possibilità.
3. Gli UU.G. fischiano per l'inizio del gioco, la ripresa del gioco e l'assegnazione di un goal, la rimessa dalla linea di fondo campo, la rimessa d'angolo, la violazione delle regole con il relativo segnale e il time-out. Un U.G. può modificare le sue decisioni prima di rimettere la palla in gioco, ma deve garantire che, prima della ripresa del gioco, la sua scelta non svantaggi nessuna delle due squadre.
4. L'U.G. ha il potere di ordinare l'allontanamento dal campo di gioco ad ogni persona il cui comportamento potrebbe portare l'U.G. a prendere decisioni in maniera parziale.
5. Gli UU.G. hanno il potere di abbandonare il gioco in ogni momento se, secondo la loro opinione, il comporta- mento dei giocatori, dirigenti o altre circostanze impediscono che la partita possa concludersi regolarmente. Se il gioco è stato abbandonato dagli UU.G. questi devono riferire rapporto al Procuratore Federale.
6. Nel caso di doppio arbitraggio se gli UU.G. non sono d'accordo sulla decisione, il primo arbitro prenderà la decisione finale. Se gli arbitri mostrano segnali differenti riguardo l'assegnazione di goal, tiri di rigore, cartellini gialli o rossi, possono chiamare il time out e consultarsi. In caso di ulteriore disaccordo, la decisione finale spetterà al primo arbitro.
7. Se uno degli UU.G. non può continuare ad arbitrare una partita a causa di infortunio, malattia o per qualsiasi ragione, il G.A.P. lo dovrà sostituire con un U.G. adeguato alla partita.
8. Gli arbitri e i segnapunti possono utilizzare dispositivi elettronici per comunicare tra loro durante il gioco.

Art. 2.9 – Collaboratori Arbitrali

1. Sono quei tesserati alla F.I.C.K. non appartenenti al Collegio UU.G., iscritti all'albo come previsto dall'apposito regolamento, che potranno arbitrare le partite dei campionati e tornei nazionali e regionali.
2. I C.A. verranno convocati nominalmente dal Consigliere D.A.C. (responsabile della Polo) messi sul foglio partite che ogni G.A.P. produrrà per le partite di sua competenza. Dovranno presentarsi in convocazione giuria almeno 2 ore prima per un'eventuale briefing pre-Torneo/Giornata.
3. La presenza dei C.A. è obbligatoria per tutte le squadre di ogni serie e categoria**.** La mancata presenza comporterà una multa stabilita annualmente dal C.F.
4. Le squadre di ogni serie e categoria che sono iscritte al Torneo/Campionato per la prima volta, o quelle alle quali sia stato revocato il C.A. nell'anno in corso, sono esonerate da quanto stabilito nel precedente comma, ma dovranno adeguarsi entro l'inizio della successiva stagione agonistica.
5. Le società neo-affiliate, quelle al loro primo anno assoluto di iscrizione al Campionato di ogni serie e categoria sprovviste di C.A. e tutte le società che ne avranno necessità, potranno fare richiesta ai rispettivi C.R./D.R. della volontà di attivare una classe di esame. Potranno partecipare agli esami banditi tutti i tesserati F.I.C.K. maggiorenni. I C.R./D.R., per il tramite della D.A.C. e secondo un calendario

annuale approvato dalla F.I.C.K., potranno organizzare localmente degli incontri deputati ad esplicitare tale richiesta. Coloro i quali avranno superato con successo gli esami, avranno la qualifica di C.A. e potranno arbitrare le partite dei campionati e tornei nazionali e regionali.

6. Per i Campionati Regionali verrà data comunicazione dalla D.A.C. al F.A.R. di competenza sui nominativi da convocare.
7. I C.A. avranno esclusivamente funzioni arbitrali. Le squalifiche e la gestione della gara e/o delle partite fa capo solo al G.A.P.
8. Si richiede uniformità di divisa per i C.A. Polo.

Art. 2.10 – Guardalinee

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

Art. 2.11 – Ispettore

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

Art. 2.12 – Cronometraggio

1. Il servizio di cronometraggio, previa indicazione sul Bando di Gara, sarà affidato ad un soggetto incaricato dal C.O.
2. I compiti sono:
   a) controllare il tempo di gioco, i time out (T.O.) e l'intervallo tra i tempi;
   b) controllare il tempo del T.O. segnalandolo con la bandierina verde affinché l'Arbitro segnali la fine del T.O.;
   c) prendere nota dell'uscita corretta dei giocatori dal campo in accordo con le regole e contemporaneamente segnalare il rientro di un giocatore o di un suo sostituto;
   d) controllare il tempo di espulsione dei giocatori e segnalerà la fine con un segnale visibile o sollevando e utilizzando la bandierina verde.
3. Un cronometrista segnala con un meccanismo acustico realmente udibile, la fine di ogni tempo di gioco, indipendentemente dagli Arbitri e dai loro segnali, salvo che sia stato assegnato simultaneamente un rigore, nel qual caso il tiro di rigore deve essere effettuato come da regolamento.
4. Il primo cronometrista svolge i compiti di cui al punto 2.12.a) e 2.12.b), il secondo 2.12.c) 2.12.d) ed uno dei due dovrà gestire lo shot-clock.

Art. 2.13 – Segnapunti

1. Il servizio di segnapunti, previa indicazione sul Bando di Gara, sarà affidato ad un soggetto incaricato dal C.O.
2. I loro compiti sono:
   a) prendere nota del goal e mantenere aggiornato il tabellone durante il gioco;

b) prendere nota del punteggio includendo i giocatori, i goals ed i cartellini eventualmente assegnati.

Art. 2.14 – Rappresentanti di Società

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

Art. 2.15 – Bando di Gara

1. Il Bando di Gara è redatto dal C.O. secondo le prescrizioni contenute nel presente Codice nonché secondo le indicazioni della F.I.C.K. e deve contenere le seguenti indicazioni:
   a) località e data di svolgimento del Torneo/Giornata;
   b) classificazione del Torneo/Giornata;
   c) nominativi del Responsabile del C.O.;
   d) recapiti del C.O.;
   e) modalità e scadenza delle iscrizioni;
   f) ammontare della tassa di iscrizione per squadra;
   g) ora dell'inizio e del termine delle partite e loro sequenza;
   h) le modalità di controllo delle attrezzature da parte degli UU.G. preposti saranno stabilite, secondo quanto previsto all'art. 3.5.
2. Il Bando di Gara deve essere controfirmato:
   - dal Presidente Federale e dal Segretario Generale della F.I.C.K. per i Campionati Italiani, per le manifestazioni Nazionali;
   - dal Presidente del C.R. e dal Segretario del C.R. (o dal Delegato Regionale) per i Campionati Regionali e per le manifestazioni Regionali.
3. I Comitati Organizzatori devono rispettare tutte le indicazioni del Bando di Gara, in particolare quelle relative agli orari e alla sequenza delle partite. La sequenza delle partite non potrà essere variata per nessun motivo. Qualora per gravi e giustificati motivi l'orario di inizio della Giornata/Torneo dovesse essere posticipa- to/anticipato dal D.G., la sequenza delle partite rimarrà invariata.
4. Il Bando di Gara relativo a tutte le manifestazioni nazionali indette dalla F.I.C.K. (Campionati Italiani, Coppa Italia e Tornei Nazionali), a cura della Segreteria Federale, deve essere pubblicato sul sito internet federale o tra- smesso agli Affiliati almeno 15 giorni prima della data della gara.
5. Il bando di Gara relativo ai Campionati Regionali e alle Gare Regionali, a cura del C.R. o della Delegazione Regionale, almeno 10 giorni prima della data della gara, deve essere inviata alla Segreteria Federale, almeno 7 giorni prima della data della gara pubblicato sul rispettivo sito internet o trasmesso agli Affilati 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.
7. Gli orari di gara sono fissi, imposti dalla F.I.C.K. ed immutabili in sede gara. Non può essere concessa nessuna variazione di orario salvo quanto previsto dall'art. 2.15.3.
8. Il collaudo del campo viene effettuato il primo giorno di gara, 1 ora prima dell'inizio della prima partita dal G.A.P. e dal Responsabile del C.O. Al momento del controllo il campo e le attrezzature devono essere

montate e perfettamente efficienti. Anche il secondo giorno di gare il collaudo sarà effettuato 1 ora dell'inizio della prima partita. Il G.A.P. non inizierà le partite in caso di difformità del campo di gioco o di inefficienza dell'attrezzatura.

9. Per tutti i campionati e tornei nazionali, ad eccezione dell'Under 14, la gestione del Tavolo giuria viene affidata, insieme ad un rappresentante del C.O., alle squadre iscritte al Campionato/Giornata/Torneo che devono mettere a disposizione almeno 2 persone maggiorenni. All'interno del bando di gara sarà comunicata alle squadre la sequenza della gestione del tavolo che dovrà essere obbligatoriamente rispettata pena il pagamento di una multa che viene stabilita annualmente dal C.F. con apposita circolare. Se la sequenza non fosse riportata sul bando di gara, la stessa sarà comunicata dal C.O. almeno un'ora prima dell'inizio delle partite. Per il Campionato Under 14, il C.O. deve fornire le persone, tesserate F.I.C.K., per gestire il tavolo, come da scheda candidatura. Al tavolo possono accedere solamente gli addetti.

Art. 2.16 – Iscrizioni societarie alle manifestazioni nazionali

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

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

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

Art. 2.18 – Squadre

1. La non partecipazione della squadra/società alla singola partita di campionato/torneo, comporta la sconfitta a tavolino della partita stessa per 0 – 7, un punto di penalizzazione in classifica e una multa stabilita annualmente dal C.F.
2. Ciascuna squadra deve iniziare ogni partita con 5 giocatori in acqua pena la sconfitta a tavolino della partita stessa per 0 – 7 ed un punto di penalizzazione in classifica e una multa stabilita annualmente dal C.F.
3. In caso di recidiva da quanto previsto ai commi 2 e 3 sarà sanzionata una multa fissata all'inizio di ogni stagione agonistica dal C.F.
4. Durante lo svolgimento delle giornate di Campionato Italiano, le squadre che si sono regolarmente iscritte secondo quanto riportato nelle circolari relative, ma che non si presentano in campo o si presentano all'inizio di una partita in numero inferiore a 5, verranno penalizzate con le seguenti sanzioni:
   a) Nella prima giornata in cui si determina tale situazione la squadra sarà sanzionata come previsto dal comma 2 e 3;

b) Dalla seconda giornata in poi, anche non consecutiva, in cui si determina tale situazione, la squadra verrà esclusa automaticamente anche dalle restanti giornate di campionato. Tutti i risultati precedentemente acquisiti dalla squadra esclusa saranno annullati e per l'anno successivo la stessa dovrà ricominciare dall'ultima serie inferiore. Saranno soggette al pagamento di una multa il cui importo sarà fissato all'inizio di ogni stagione agonistica dal C.F.

Art. 2.19 – Partecipazione Società ed atleti ai Campionati

1. Le società partecipanti al Campionato Italiano di Serie A Maschile, di Serie A Femminile e di Serie A1 possono avere una sola squadra iscritta per serie.
2. Per i restanti Campionati/Tornei ci possono essere più squadre della stessa società nello stesso girone. I giocatori sono vincolati per l'intero anno agonistico alla squadra per la quale risultano iscritti alla prima partita di Torneo/Campionato.
3. Un giocatore che risulta iscritto nello stesso anno agonistico ad una o più partite di Torneo/Campionato di serie A, A1, B non può, in nessun caso, prendere parte ad altra serie, né con la propria Società, né con altra. Inoltre, non può partecipare nella stessa serie con altra Società.
4. Le disposizioni di cui al comma 3 del presente articolo non si applicano, per tutte le tipologie di Torneo/Campionato, della categoria maschili ragazzi, junior, U 21.
   Le disposizioni non si applicano alla categoria femminile per tutte le tipologie di Torneo/Campionato, per le categorie ragazzi, junior, U21, assoluti. Al giocatore concesso in prestito è sempre consentito giocare con la propria società in qualunque Torneo/Campionato differente rispetto a quella in cui gioca in prestito.

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

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

Art. 2.21 – Atleti stranieri

1. Gli atleti stranieri residenti in Italia da più di 12 mesi sono considerati al pari degli atleti italiani, e quindi hanno libero accesso ai Campionati/Tornei regionali e nazionali di ogni categoria, ordine e grado.
2. Esclusivamente alle squadre partecipanti al Campionato di serie A maschile, Serie A femminile e Serie A1 è consentita la partecipazione di un solo atleta straniero non residente. Non vi è limite numerico per gli atleti stranieri residenti in Italia da più di 12 mesi indicati al punto 1.
3. Per ciascun anno potrà essere iscritto un solo giocatore straniero non residente non **sostituibile** per nessun motivo. Si precisa che per l'atleta straniero non residente si intende colui che è in possesso di passaporto non italiano e che non risiede sul territorio italiano, ovvero vi risiede da meno di 12 mesi.
4. L'atleta straniero non residente potrà far parte della squadra anche nei tornei nazionali e regionali che avranno luogo in Italia nell'anno di tesseramento. Previa autorizzazione da parte della Federazione di appartenenza potrà prendere parte anche ai tornei internazionali per Club (es. Campionato Europeo per Club).

5. Si precisa infine, che l'atleta straniero non residente che partecipa ai Tornei/Campionati regionali, nazionali ed internazionali dovrà essere lo/a stesso/a che fa parte della squadra Senior del Campionato Italiano di Serie A o Serie A1.
6. A tal fine verranno predisposti appositi ~~dei~~ moduli che le società dovranno compilare ed inviare all'Ufficio Tesseramento F.I.C.K. entro 15 gg. dall'inizio del primo Torneo/Campionato a cui parteciperà lo straniero non residente.

Art. 2.22 – Prestito temporaneo degli atleti di Canoa Polo

1. Per gli atleti uomini il prestito temporaneo è disciplinato come segue:
   a) La società può autorizzare i propri atleti, purché abbia già provveduto a tesserarli e gli stessi non siano stati già utilizzati in manifestazioni nazionali ufficiali nell'anno in corso, ad effettuare un prestito provvisorio per altra società affiliata esclusivamente al fine di disputare i Campionati di Canoa Polo a cui è iscritta la società a cui si è dati in prestito, e non potranno quindi giocare gli stessi campionati con la società di provenienza.
   b) La possibilità di prestito è riservata agli atleti uomini delle categorie Ragazzi, Junior e Under 21. Potranno disputare con la società in prestito sia i campionati senior di serie A, A1, B, Coppa Italia Senior e Tornei Internazionali per Club maschili che i singoli campionati giovanili.
   c) È consentito agli Atleti in prestito di disputare i campionati senior o giovanili a condizione che la società possa schierare in campo almeno cinque tesserati Atleti non in prestito.
   d) La documentazione per il prestito dovrà essere presentata fino a 15 gg. prima dell'inizio del Campionato/Torneo a cui parteciperà l'atleta.
2. Il prestito è concesso una sola volta nella stagione sportiva, a patto che siano rispettate le seguenti condizioni:
   a) Una squadra che ha ricevuto in prestito almeno un giocatore deve sempre schierare all'inizio di ogni partita almeno cinque giocatori non provenienti da prestito (**).
   b) La dichiarazione deve riportare che il prestito è avvenuto senza versamento di somme di denaro, che l'atleta sarà impiegato, solo ed esclusivamente, per le manifestazioni di canoa polo;
   c) le eventuali sanzioni disciplinari e amministrative sono a carico solo dell'atleta e della società che lo ha in prestito, che tutti i benefici maturati per l'impiego di tale atleta sono a carico della società che lo ha in prestito, ivi inclusi premi medaglia, premi societari e per tecnici.

3. Per le atlete donne il prestito temporaneo è disciplinato come segue:
   a) La società può autorizzare il prestito temporaneo di atlete donne delle categorie Ragazzi, Junior, Under 21 e Senior, per partecipare ai campionati di serie A1, B, ad esclusione della serie A maschile, ovvero ai Campionati/Tornei femminili, purché la società di origine abbia provveduto a tesserarle.
   b) Le atlete donne potranno partecipare ai campionati/tornei femminili senior con una società (per la quale sono tesserate o date in prestito) e partecipare al Campionato Serie A Under 21 femminile con un'altra società per la quale sono tesserate o date in prestito). Si precisa che la Coppa Italia dovrà essere giocata per la medesima società con la quale parteciperanno al Campionato femminile senior.
   c) La documentazione per il prestito dovrà essere presentata fino a 15 gg. prima dell'inizio del Campionato/Torneo a cui parteciperà l'atleta.
   d) Le atlete donna delle categorie Ragazzi, Junior e Under 21 potranno partecipare ai Campionati Serie A Ragazzi, Serie A Junior e Serie A Under 21 sia con la società di appartenenza che con quella da cui si è ricevuti in prestito.

4. Il prestito è concesso una sola volta nella stagione sportiva, a patto che siano rispettate le seguenti condizioni:
   a) Una squadra che ha ricevuto in prestito almeno un giocatore deve sempre schierare all'inizio di ogni partita almeno cinque giocatori non provenienti da prestito (**),
   b) La dichiarazione deve riportare che il prestito è avvenuto senza versamento di somme di denaro, che l'atleta sarà impiegata, solo ed esclusivamente, per le manifestazioni di canoa polo;
   c) le eventuali sanzioni disciplinari e amministrative sono a carico solo dell'atleta e della società che

lo ha in prestito, che tutti i benefici maturati per l'impiego di tale atleta sono a carico della società che lo ha in prestito, ivi inclusi premi medaglia, premi societari e per tecnici

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

Art. 2.23 – Norme in caso di parità nei gironi

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

PARTE 3 – REGOLE DI GARA

Art. 3.1 - EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE

1) **KAYAK**
   a) Possono essere usati solo kayak approvati dalla Giuria addetta al controllo materiale.
   b) I kayak che non presentano il marchio di conformità ICF o le copie irregolari non potranno prendere parte alle competizioni e saranno automaticamente rifiutate durante il controllo materiali.
   c) Per ulteriori specifiche sui kayak e protezioni si rimanda all'allegato 2.
2) **PAGAIE**
   d) Possono essere usate pagaie a doppia pala approvate dagli U.U.G. addetti al controllo materiale.
   e) Per ulteriori specifiche su pagaie si rimanda all'allegato 2.
3) Il mancato rispetto dei commi precedenti sarà sanzionato con una multa stabilita annualmente dal C.F.

Art. 3.2 – ATTREZZATURA PERSONALE

1) Ogni giocatore deve indossare (1) un caschetto, provvisto di visiera protettiva, approvato dagli U.U.G. addetti al controllo materiale. Per ulteriori specifiche su caschetti e visiere protettive si rimanda all'allegato 2.
2) Possono essere indossate protezioni per il corpo, approvate dall'Arbitro/Ispettore addetto al controllo materiale. Per ulteriori specifiche sulle protezioni per il corpo si rimanda all'allegato 2.
3) Ogni componente della squadra deve indossare una maglietta dello stesso colore e provvista di maniche che coprano almeno la metà della parte superiore del braccio. I giocatori non possono avere alcuna sostanza scivolosa sul braccio e sul collo.
4) In aggiunta alle attrezzature e agli indumenti sopra indicati, è possibile utilizzare ulteriori indumenti, effetti personali e un paraspruzzi. Protezioni personali su mani, avambraccio e gomito sono ammesse purché siano ben aderenti, ben fissati e non presentino bordi taglienti capaci di danneggiare gli altri giocatori. Non è permesso utilizzare ulteriore equipaggiamento, come, ad esempio, collane, braccialetti e anelli, in quanto capaci di ferire sé stessi e gli altri giocatori.
5) I giocatori non devono applicare alcuna sostanza sul proprio kayak che sia in grado di modificare il coefficiente di attrito della superficie originale.
6) I giocatori non devono applicare alcuna sostanza cerosa sulla pagaia, tranne che sul manico della stessa.
7) Il mancato rispetto dei commi precedenti sarà sanzionato con una multa stabilita annualmente dal C.F.

Art. 3.4 – SOSTITUZIONE EQUIPAGGIAMENTO

1) Ad ogni giocatore è permesso lasciare l'area di gioco per sostituire il proprio equipaggiamento in qualunque momento della partita, purché l'equipaggiamento sia stato preventivamente approvato dalla giuria durante il controllo materiali. La sostituzione del proprio equipaggiamento deve essere effettuata nella propria area delle riserve.

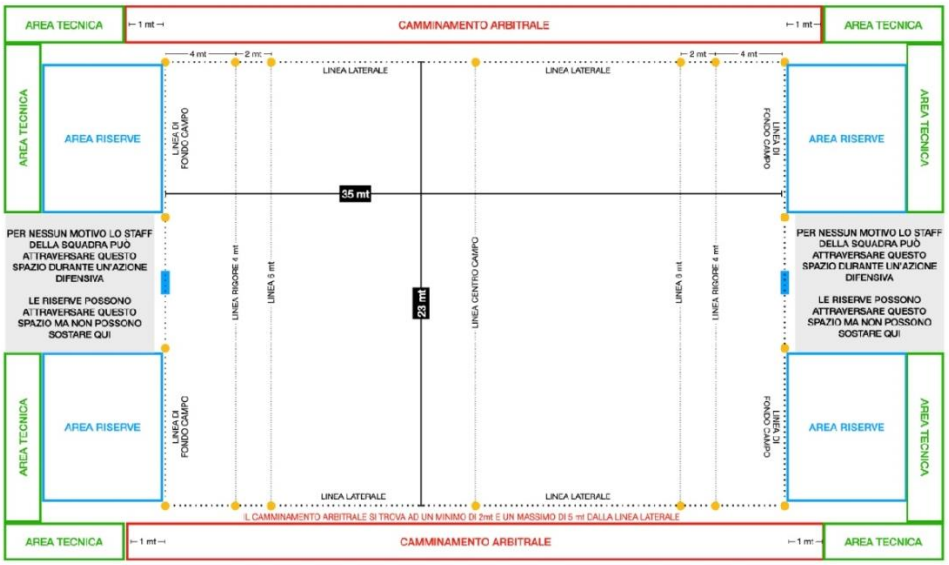
Art. 3.5 – CONTROLLO MATERIALI

1) L'equipaggiamento personale può essere soggetto a verifica prima, durante o dopo una partita.
2) L'Arbitro deve allontanare dall'area di gioco il giocatore il cui equipaggiamento risulti non conforme alle regole. L'allontanamento può avvenire alla prima interruzione di gioco oppure immediatamente se l'equipaggiamento è pericolo per i giocatori.

Art. 3.6 – RICONOSCIMENTO

1) Tutti I giocatori appartenenti alla stessa squadra devono essere conformi nel colore per quanto riguarda canoe, paraspruzzi, magliette, caschetti e giubbottini protettivi.
2) Nel caso in cui l'Arbitro stabilisca che non esista un'adeguata distinzione tra le due squadre in campo può chiedere alla prima squadra inserita in referto di cambiare il colore del proprio giubbottino protettivo
3) I giocatori in campo possono usare numeri identificativi dall'1 al 99. I numeri devono essere posizionati sul giubbottino protettivo e sul caschetto. I giocatori possono scegliere se avere il proprio nome sul retro del giubbottino. Il nome può essere posizionato superiormente o inferiormente al numero identificativo, purché tutti i giocatori della stessa squadra lo abbiano nella stessa posizione.
4) I numeri identificati devono essere chiaramente leggibili dagli Arbitri da qualunque parte del campo. Il numero posizionato sul retro del giubbottino deve avere una altezza di minimo 20 cm. Il numero identificato posizionato sul fronte del giubbottino deve avere un'altezza minima di 10cm. I due numeri posizionato su entrambi i lati laterali del caschetto devono avere un'altezza minima di 7,5 cm. Il capitano di ogni squadra deve distinguersi dagli altri componenti della squadra indossando al braccio la fascia di capitano.
5) Il mancato rispetto dei commi precedenti sarà sanzionato con una multa stabilita annualmente dal C.F.

Art. 3.7 - AREA DI GIOCO – INTRODUZIONE



6) È riservata alle sole squadre che stanno disputando la partita e alle squadre che giocheranno la partita immediatamente successiva.
7) Il tabellone deve chiaramente indicare il punteggio. Nel caso in cui preveda anche il tempo di gioco, deve essere posizionato al centrocampo oppure nel caso ne siano previsti due (2), devono essere posizionati nella stessa posizione relativa a fondo campo o a centrocampo
8) L'ingresso nell'area di persone non autorizzate sarà sanzionato con una multa stabilita annualmente dal C.F.

Art. 3.8 – AREA DI GIOCO - MISURE

1) L'area di gioco, costituita da uno specchio d'acqua ferma e libera da ostacoli, deve essere rettangolare ed avere:
   a) per la disputa di partite dei Campionati di serie A maschile e femminile e per i Play-Off Under 21, Junior e Ragazzi e, laddove fosse possibile anche per le giornate di serie A1 e Under 21, una lunghezza da un minimo di metri 33 ad un massimo di metri 35 ed una larghezza di metri 23, dei pontili o camminamenti liberi, in entrambi i lati della sua lunghezza, per consentire agli UU.G. di seguire il gioco durante la partita.
   b) Per la disputa di partite di Campionato di altre serie, tornei regionali o nazionali una lunghezza da un minimo di metri 25 ad un massimo di metri 35 (è necessario che tra lunghezza e larghezza ci sia un rapporto di 3 x 2 ove sia possibile).
2) L'area intorno al campo di gioco deve essere libera da ostacoli per almeno 1 metro.
3) La profondità del campo di gioco minima è di 90 centimetri.
4) Non devono essere presenti ostacoli per un minimo di 3 metri di altezza o un soffitto posto a meno di 5 mt di altezza.
5) Deve essere un camminamento libero da ostacoli su ogni lato dell'area di gioco per gli UU.G.

Art. 3.9 – BORDI E SEGNALATORI DEL CAMPO DI GIOCO.

1) I bordi più lunghi sono per le linee laterali, quelli più corti per le linee di fondo
2) le linee laterali e le linee di fondo sono indicate da corde galleggianti. La sezione della linea di fondo deve essere libera da galleggianti dal centro della porta per 4 metri su ogni lato al fine di non interferire con il posizionamento del portiere.
3) I galleggianti indicanti la linea di fondo, il centrocampo, i 6 metri e i 4 metri sono posti lungo la linea la linea laterale in modo da essere chiaramente visibili dagli Arbitri e dai giocatori.
4) I galleggianti indicanti l'area dei sostituti sono posti a 4 metri dal centro della porta e sono chiaramente visibili dagli Arbitri e dai giocatori.

Art. 3.10 - PORTE

1) La porta è situata al centro della linea di fondo con la traversa bassa posta a 2 metri di altezza dallo specchio d'acqua.
2) La porta è ancorata in modo tale da prevenire dondolamenti o movimenti.
3) I supporti di ancoraggio della porta non devono impedire il movimento dei giocatori intorno alla porta o essere di impedimento al Pallone quando è in volo.
4) La porta ha un telaio di dimensioni pari a 1 metro di Altezza e 1,5 metri di larghezza.
5) Lo spessore del telaio deve essere al Massimo di 5 centimetri.
6) Il telaio non deve presentare alcun supporto orizzontale o verticale capace di respingere la palla fuori dalla porta.
7) La parte frontale del telaio deve essere libero da reti libere, fissaggi o spigoli vivi capaci di impedire il volo della palla o danneggiare l'equipaggiamento dei giocatori.
8) Il telaio frontale della porta è costituito da strisce bianche e rosse delle dimensioni di 20 centimetri di larghezza.
9) In presenza di più campi di gioco, tutti i campi devono presentare le medesime porte.
10) Ogni porta è provvista di una rete con un forte potere assorbente in grado di indicare chiaramente il passaggio della palla all'interno della porta.
11) La rete deve avere una profondità minima di 50 centimetri e non deve presentare estremità libere penzolanti capaci di interferire con i giocatori o il loro equipaggiamento o impedire alla palla di entrare per via del vento.

Art. 3.11 – PALLONI

1) I palloni devono essere rotondi, impermeabili e provvisti di una camera d'aria. Non devono avere alcun supporto esterno o sostanza grassa coprente
2) Il peso deve essere compreso tra I 400gr e I 450gr.
3) Per le categorie Uomini, Uomini U21 e Uomini Master:
    a) la circonferenza della palla è compresa tra I 68 centimetri e 71 centimetri.
    b) La pressione della palla è stabilita in accordo alle raccomandazioni del fornitore.
4) Per le categorie Donne, Donne U21 e Donne Master:
    a) la circonferenza della palla è compresa tra I 65 centimetri e 67 centimetri cm.
    b) La pressione della palla è stabilita in accordo alle raccomandazioni del fornitore.

Art. 3.12 - AREA DELLE RISERVE

1) L'area delle riserve è posta dietro la linea di fondo campo con eccezione dell'area individuata tra la porta e la boa dei 4 metri.
2) L'area delle riserve è riservata ai giocatori che prendono parte alla partita.

Art. 3.13 – AREA DEGLI ARBITRI

1) È l'area utilizzata dagli Arbitri per il controllo della partita. Nessun' altra persona oltre gli ufficiali di gara hanno accesso all'area degli Arbitri nel corso della partita.
2) L'area degli Arbitri è posta idealmente a 2 metri, e comunque a non più di 5mt, dal campo di gioco.
3) L'area degli Arbitri è separata dall'area occupata dal pubblico da una distanza di almeno 1mt attraverso barriere fisiche che impediscano al pubblico di venire a contatto con l'Arbitro.

Art. 3.14 – AREA DI RISCALDAMENTO

1) L'area di riscaldamento è esterna al campo di gioco e all'area delle riserve. È riservata destinata alle squadre in attesa di iniziare la propria partita.
2) L'area è separata dal campo di gioco per prevenire l'entrata accidentale dei palloni usati per il riscaldamento all'interno del campo di gioco.
3) L'area è riservata esclusivamente alle squadre in attesa di cominciare la partita successiva.

Art. 3.15 – AREA DEGLI ALLENATORI

1) L'area inizia da un metro oltre la linea di fondo e si estende, se esiste un camminamento fisico, fino alla boa dei 4 mt delle riserve dietro la porta.

2) L'area deve essere chiaramente delimitata.
3) All'area tecnica possono accedere massimo tre persone tesserate e iscritti regolarmente alla manifestazione per ogni squadra (es: capo squadra, allenatore, medico).
4) L'ingresso nell'area di persone non autorizzate sarà sanzionato con una multa stabilita annualmente dal C.F.
5) Agli allenatori o rappresentanti di società è vietato passare dietro la propria porta se la propria squadra è in difesa.

Art. 3.16 – AREA DELLA MANIFESTAZIONE

1) L'area della manifestazione comprende l'area di gioco, l'area degli allenatori, l'area di riscaldamento e l'area degli Arbitri. Può includere zone dedicate agli spogliatoi e al deposito materiali.
2) Al pubblico è vietato l'ingresso all'area della manifestazione.
3) Qualunque ufficiale può richiedere l'allontanamento dall'area della manifestazione di chiunque interferisca con il regolare svolgimento della manifestazione.

Art. 3.17 - NUMERO DI GIOCATORI

1) Ogni squadra può essere composta da un massimo di otto (8) giocatori per partita non più di 5 giocatori possono stare all'interno del campo di gioco contemporaneamente.
   a) Per le serie Under 14 ogni squadra è formata da un massimo di 10 giocatori per ogni partita e non più di 5 giocatori possono stare all'interno del campo di gioco contemporaneamente.
   b) Nel torneo 3vs3 ogni squadra è formata da un massimo di 5 giocatori per ogni partita.
2) Non sono ammessi più di cinque (5) giocatori alla volta nell'area di gioco. Eventuali altri giocatori in quel momento sono da considerarsi riserve.
3) Se una squadra è ridotta a due (2) giocatori in qualsiasi momento, l'Arbitro deve terminare la partita e riferire la questione al Direttore di Gara affinché possa comminare la multa stabilita annualmente dalla FICK.

Art. 3.18 - TEMPO DI GIOCO

1) Il tempo di gioco è di due (2) periodi ciascuno della durata di dieci (10) minuti, qualora siano necessari tempi supplementari per decidere il risultato il tempo minimo di gioco sarà di due (2) periodi di sette (7) minuti. Il minimo tempo di gioco è di 7 minuti.
   Nei tornei 3vs3 il tempo di gioco è di 7 minuti per tempo.
2) L'intervallo tra i due tempi sarà di tre (3) minuti. L'intervallo minimo sarà di un (1) minuto.
3) Le squadre devono cambiare campo dopo ogni periodo di gioco.
4) L'Arbitro può chiamare il time-out durante il tempo di gioco. Il Cronometrista fermerà il cronometro quando l'Arbitro segnalerà la sospensione e lo riavvierà quando l'Arbitro riprenderà il gioco con un fischio.

Art. 3.19 - SCELTA DEL CAMPO

La prima squadra nominata sul foglio di gioco partirà dalla linea di porta sul lato sinistro del tavolo ufficiale, a meno che uno dei capitani o l'Arbitro richieda il lancio di una moneta per determinare la scelta dei campi.

Art. 3.20 - INIZIO DEL GIOCO

1) All'inizio di ogni partita (non di ogni periodo), cinque (5) giocatori di ciascuna squadra devono allinearsi fermi con qualsiasi parte dei loro kayak sulla propria linea di porta. All'inizio del secondo tempo e per eventuali tempi supplementari, le squadre devono schierarsi ma a causa di sanzioni o infortuni possono avere meno di 5 giocatori titolari.
2) Se un giocatore scatta prima che l'Arbitro fischi, verrà fischiato un'infrazione iniziale. Si applicano i segnali 1 e 15.
3) Se una squadra provoca deliberatamente un ritardo non necessario, verrà sanzionata un'infrazione alla partenza. Si applicano i segnali 1 e 15.
4) Se una squadra ha meno di cinque (5) giocatori pronti per iniziare la partita cinque (5) minuti dopo l'orario di inizio programmato, gli arbitri ne accerteranno la non partecipazione. Alla squadra regolarmente presente sarà assegnata la vittoria a tavolino. In caso di sconfitta a tavolino, alla squadra

vincente sarà assegnato un punteggio di 7 – 0 e alla perdente sarà decurtato 1 punto dalla classifica finale in base all'art. 2.18 del presente Codice di Gara. Si applica il segnale 2.

5) L'Arbitro fischia l'inizio del gioco e poi rilascia o lancia la palla al centro dell'area di gioco.
6) Se la palla viene rilasciata o tirata dando un netto vantaggio ad una (1) squadra, l'Arbitro chiama la palla e ricomincia il periodo di gioco.
7) L'assistenza fisica da parte di altri giocatori non è consentita al giocatore che tenta di prendere la palla. L'infrazione comporta un lancio. Si applicano i segnali 1 e 14.
8) Solo un (1) giocatore per squadra può tentare di ottenere il possesso della palla. Tutti gli altri giocatori non devono trovarsi entro un raggio di tre (3) metri dal corpo del giocatore che tenta di prendere la palla finché uno (1) di questi due (2) giocatori non ha toccato la palla con la mano/le mani. L'infrazione comporta un diretto. Si applicano i segnali 1 e 15.

Art. 3.21 - PALLA FUORI DAL CAMPO

1) Ostacolo laterale e sopraelevato
   a) Quando qualsiasi parte della palla tocca la linea laterale fisica o il piano verticale della linea laterale fisica, o tocca qualsiasi ostacolo sopra la testa, alla squadra che non è stata l'ultima a toccarla con la propria pagaia, kayak o persona viene assegnato un lancio laterale.
   b) Se la linea laterale fisica viene spostata fuori posizione come conseguenza del normale gioco, il limite compreso con il piano verticale soprastante si sposta con essa. Si applicano i segnali 5 e 14.
   c) Lancio dalla linea laterale: il giocatore che effettua il lancio deve posizionare il proprio kayak nel punto di uscita della palla o nel punto sulla linea laterale più vicino al punto di contatto con un ostacolo sopra la testa.
2) Lancio dalla linea di porta
   a) ICF 10.5.2.a - La linea di porta è sempre misurata dal piano verticale della porta in tutte le situazioni, anche se la porta o la linea fisica di porta sono spostate fuori posizione come conseguenza del normale gioco. Una linea di porta o un tiro d'angolo sarà assegnato quando qualsiasi parte della palla tocca il piano verticale della parte anteriore dell'inquadratura della porta, eccetto quando una palla rimbalza dall'intelaiatura della porta (non i supporti della porta) nell'area di gioco, o dove la palla è ostacolata nell'entrare completamente in porta da una pagaia dei difensori e rimbalza indietro nel campo di gioco, o dove è stato segnato un goal.
   b) Quando la palla esce oltre la linea di porta della squadra ed è stata toccata per l'ultima volta dagli avversari, verrà assegnata una rimessa dalla linea di porta. Si applicano i segnali 6 e 14. Il giocatore che effettua il lancio deve essere posizionato con il proprio kayak sulla linea di porta.
3) Lancio d'angolo
   a) Quando la palla esce oltre la propria linea di porta ed è stata toccata per l'ultima volta dalla propria squadra, verrà assegnato un lancio d'angolo.
   b) Si applicano i segnali 5 e 14.
   c) Il giocatore che esegue il lancio deve essere posizionato con il suo kayak nell'angolo dell'area di gioco.

Art. 3.22 - TIME-OUT

1) L'Arbitro deve usare un triplice fischio per fermare il gioco per la sospensione, tranne quando viene segnato un goal, nel qual caso verrà usato un lungo fischio.
2) Il time-out deve essere concesso se un giocatore capovolto o il suo equipaggiamento interferisce con il gioco.
3) Il time-out dovrebbe essere utilizzato immediatamente quando le regole del gioco vengono violate pericolosamente o se l'attrezzatura del campo necessita di correzioni o aggiustamenti (ad esempio: mettere in pericolo un altro giocatore a causa di una pagaia rotta).
4) Il time-out dovrebbe essere utilizzato se si è verificato un infortunio o se un giocatore è illegalmente in campo, a condizione che ciò non arrechi svantaggio all'altra squadra.
5) Il time-out può essere utilizzato dopo che è stato segnato un goal e deve essere utilizzato se viene assegnato un tiro di rigore. Può essere utilizzato per qualsiasi altra situazione a discrezione dell'Arbitro.
6) ICF 10.6.6 - Se l'Arbitro ha chiamato il Time Out, non a causa di un'interruzione del gioco e dove nessuna delle due squadre ha commesso un errore (ad es. errore dell'Arbitro, goal errato, infortunio) il gioco verrà ripreso con un lancio alla squadra che aveva possesso. Quando è stata concessa un Time Out per

un giocatore capovolto, agli avversari viene concesso un lancio per ripartire.
7) Se l'Arbitro non può determinare chi avesse il possesso al momento del fischio, l'Arbitro riprenderà il gioco con una palla a due. Si applica il segnale 8.

Art. 3.23 – ASSEGNAZIONE GOL

1) Una squadra segna una rete quando tutta la palla passa attraverso il piano della parte anteriore della porta della porta avversaria. Se una porta non è fissata rigidamente e si muove, la palla deve passare attraverso la porta. L'Arbitro indicherà allo Segnapunti il numero del giocatore che ha segnato la rete. Si applica il segnale 3 e un (1) fischio lungo da parte dell'Arbitro. Il time-out deve essere utilizzato dopo che è stato segnato un goal.
2) Se un difensore o una riserva impediscono alla palla di entrare in rete usando la pagaia da dietro la porta un goal verrà assegnato.

Art. 3.24 - RIPARTENZA DOPO GOL

1) Dopo che una rete è stata segnata, la squadra che ha realizzato la rete deve rientrare nella propria metà campo il più rapidamente possibile. Qualsiasi ritardo intenzionale sarà sanzionato con un cartellino al/i giocatore/i colpevole/i per comportamento antisportivo per le tattiche di ritardo intenzionale. Si applicano i segnali 15, 17 e 18.
2) Il primo (1°) Arbitro può riprendere il gioco non appena la squadra in attacco è pronta e almeno tre (3) giocatori della squadra in difesa sono rientrati nella propria metà campo. Nessun giocatore della squadra in difesa può prendere parte al gioco fino a quando il suo corpo non ha attraversato la linea centrale per tornare alla propria metà campo difensiva. L'infrazione comporta una sanzione per il giocatore che ha commesso l'infrazione. Si applicano i segnali 1, 15 e 17.
3) Il giocatore che effettua il tiro di ripartenza deve posizionare parte del proprio corpo da qualche parte lungo la linea centrale dell'area di gioco. Il resto della squadra in attacco non deve oltrepassare la linea centrale fino a quando non viene fischiato per riprendere il gioco. Il giocatore che effettua il tiro deve essere fermo e indicherà di essere pronto a effettuare il tiro alzando la palla. Il primo (1°) Arbitro fischierà per riprendere il gioco.

Art. 3.25 - DIFESA DELLA PORTA

1) Il giocatore in difesa più direttamente sotto la porta, al fine di difendere la porta con la pagaia, è considerato il portiere in quel momento. Il corpo del portiere deve essere rivolto verso l'area di gioco e cercare di mantenere una posizione entro un (1) metro dal centro della linea di porta. Se due (2) o più giocatori sono direttamente sotto la porta, il giocatore più direttamente sotto la porta è considerato il portiere in quel momento.
2) Se il portiere non è in possesso di palla ed è mosso o sbilanciato dal contatto di un giocatore avversario, allora quel giocatore ha commesso un contrasto irregolare. La violazione comporta una sanzione. Si applicano i segnali 10 e 15.
3) Se un attaccante sposta il portiere spingendo un difensore contro il portiere, dove nessuno dei difensori ha il possesso della palla, l'attaccante sarà penalizzato.
4) Se il difensore ha l'opportunità di evitare il contatto con il portiere dopo essere stato spinto, ma non lo fa, l'attaccante non sarà penalizzato.
5) Se un difensore spinge l'attaccante contro il portiere, allora l'attaccante non sarà penalizzato.
6) Se l'attaccante ha l'opportunità di evitare il contatto con il portiere dopo essere stato spinto, ma non lo fa, l'attaccante sarà penalizzato.
7) Se un attaccante, in possesso di palla, la cui direzione o velocità originaria non avrebbe portato al contatto con il portiere, viene spinto contro il portiere da un difensore, l'attaccante non sarà penalizzato.
8) Un portiere che non è in possesso di palla, ma sta tentando di prendere la palla in acqua, può essere contrastato come qualsiasi altro giocatore. Se il portiere non ottiene il possesso, non riacquisterà lo status di portiere fino a quando l'attaccante non avrà tirato o passato la palla. Dopo che l'attaccante ha perso il possesso della palla, l'attaccante non deve ostacolare attivamente il tentativo del portiere di riconquistare o mantenere la propria posizione.
9) All'interno dell'area di sei (6) metri, un attaccante non deve impedire attivamente a un difensore di assumere la posizione di portiere. Un difensore potrà spingere un attaccante con il kayak, in modo da

assumere la posizione di portiere senza penalità, a meno che non venga utilizzato un gioco pericoloso.
10) Non appena una squadra ha il controllo della palla non può più essere considerata in difesa e quindi non può avere un giocatore definito portiere.

Art. 3.26 - PALLA A DUE

1) La palla a due sarà dichiarata quando due (2) o più giocatori di squadre avversarie hanno una (1) o più mani saldamente sulla palla, in modo che entrambi condividano il possesso della palla per cinque (5) secondi.
2) Se il contatto iniziale viene effettuato direttamente sulla palla, le trattenute irregolare si applicherà solo se uno dei giocatori utilizza l'avversario per appoggiarsi.
3) Se l'Arbitro ha bisogno di fermare la partita, non durante un'interruzione del gioco e dove nessuna delle due squadre è colpevole (es. errore dell'Arbitro, gol sbagliati, infortunio) e l'Arbitro non può determinare chi avesse il possesso al momento del fischio, l'Arbitro riprenderà il gioco con una palla a due.
4) Una palla a due sarà presa nel punto della linea laterale più vicino all'incidente. Se la palla a due viene assegnata per un incidente che si verifica tra la linea dei sei (6) metri e la linea di goal, la palla a due sarà portata sulla linea dei sei (6) metri più vicina. Si applicano il segnale 8 e il time-out.
5) Due giocatori avversari si allineeranno ad angolo retto rispetto alla linea laterale, sul lato più vicino alla propria linea di porta, vicino alla linea laterale dove si è verificata la situazione, a un (1) metro di distanza di fronte all'Arbitro. Metteranno le loro pagaie sull'acqua, ma non tra i loro kayak e le loro mani sulla coperta del kayak o sulla loro pagaia.
6) Tutti gli altri giocatori devono trovarsi ad almeno tre (3) metri di distanza dal punto tra i due (2) giocatori che partecipano alla palla dell'Arbitro.
7) L'Arbitro lancerà la palla nell'acqua tra i giocatori e fischierà per riprendere il gioco. Entrambi i giocatori devono tentare di prendere la palla con le mani non appena questa tocca l'acqua. I giocatori non devono giocare la palla prima che colpisca l'acqua. La violazione comporta una sanzione. Si applicano i segnali 11 e 15.

Art. 3.27 - VANTAGGIO

1) Gli Arbitri possono applicare il vantaggio quando si verifica un'infrazione fintanto che nessuno degli Arbitri ha fischiato. Gli Arbitri applicheranno il vantaggio se la squadra che ha subito l'infrazione trarrà maggior vantaggio dal proseguimento del gioco. Quando si gioca il vantaggio, gli Arbitri devono riconoscere il gioco IRREGOLARE chiamando "vantaggio" e segnalando per tutto il tempo in cui stanno giocando in vantaggio fino a un massimo di cinque (5) secondi. Si applicano i segnali 13 e 14.
2) L'Arbitro può sanzionare qualsiasi giocatore che causi un'infrazione per la quale viene applicato un vantaggio alla successiva interruzione del gioco con un cartellino.
3) Quando si gioca il vantaggio, se il passaggio o il tiro successivo è influenzato dal fallo originale o non c'è un chiaro vantaggio per la squadra che ha subito il fallo, l'infrazione originale deve essere fischiata e devono essere assegnate le sanzioni con segnali appropriati. L'Arbitro deve indicare dove deve essere ripreso il gioco.

Art. 3.28 - GIOCATORE CAPOVOLTO

1) Se un giocatore si capovolge e lascia il suo kayak, lo stesso non può più prendere parte al gioco e deve lasciare immediatamente l'area di gioco, con tutta la sua attrezzatura.
2) Se un giocatore che si è capovolto desidera rientrare in gioco deve farlo secondo le regole di ingresso sul campo di gioco.
3) Nessuno può entrare nell'area di gioco per aiutare un giocatore con il proprio equipaggiamento, e nessuno può ostacolare l'Arbitro mentre assiste un giocatore.
4) Una squadra può essere sanzionata durante una partita per qualsiasi assistenza esterna irregolare o per qualsiasi interferenza con gli avversari che costituisce assistenza esterna. L'Arbitro determinerà la gravità della sanzione.

Art. 3.29 - INGRESSO NELL'AREA DI GIOCO, RIENTRO E SOSTITUZIONE

1) Non più del numero legale consentito di giocatori di una squadra può trovarsi nell'area di gioco in qualsiasi momento.

2) I sostituti devono stazionare nella propria area di riserva.
3) La sostituzione è consentita in qualsiasi momento, anche durante i time out. L'uscita e l'ingresso dei giocatori per la sostituzione possono avvenire ovunque lungo la linea di fondo campo della squadra a condizione che tutto il kayak e l'attrezzatura del giocatore abbiano lasciato l'area di gioco prima che il sostituto possa entrare nell'area di gioco. Un giocatore che lascia l'area di gioco esclusivamente come parte dell'azione del gioco non è soggetto alle condizioni per il rientro.
4) Un giocatore capovolto che lascia l'area di gioco in un punto diverso dalla propria linea di fondo campo, può essere sostituito solo alla successiva interruzione del gioco. Tutte le attrezzature dei giocatori capovolte (ad esempio kayak e/o pagaia) devono essere rimosse dall'area di gioco prima che sia consentita una sostituzione.
5) Ad ogni giocatore è consentito lasciare l'area di gioco e scambiare qualsiasi attrezzatura, in qualsiasi momento durante la partita, a condizione che l'attrezzatura sia stata approvata dagli Arbitri addetti al controllo materiali. Il giocatore interessato deve ritirare l'equipaggiamento in corso di sostituzione dall'area del proprio sostituto.

Art. 3.30 - ASSISTENZA O INTERFERENZA ESTERNA

Nessuna assistenza elettronica può essere utilizzata per dirigere o comunicare con i giocatori durante una partita, ad eccezione delle comunicazioni da parte degli ufficiali di gara.

Art. 3.31 - FINE DELLA PARTITA

1) Il Cronometrista indicherà la fine del tempo di gioco mediante un segnale acustico. Se la palla è in volo verso la porta al momento del segnale dei cronometristi, la palla può completare il viaggio. Affinché una rete sia validata, la palla deve aver lasciato la mano del giocatore prima del segnale acustico dei cronometristi. L'Arbitro deve utilizzare il segnale 2 per confermare il segnale del Cronometrista.
2) Se un tiro di rigore in porta è stato assegnato prima del segnale di fine gioco, il tiro di rigore in porta deve essere effettuato prima che il gioco sia considerato completato. In questa situazione, l'Arbitro segnalerà la fine del gioco se viene segnata una rete o se il tiro viene bloccato dal portiere o se il tiro rimbalza fuori dalla porta o se la palla esce dal campo di gioco.
3) Tutti i membri e tecnici di una squadra devono lasciare l'area di gioco, delle riserve e degli Arbitri immediatamente al termine della loro partita.
4) Devono inoltre assicurarsi che tutta la loro attrezzatura sia rimossa da queste aree.

Art. 3.32 - TEMPI SUPPLEMENTARI

1) I tempi supplementari consisteranno in periodi consecutivi di cinque (5) minuti ciascuno; con la squadra che segna il primo gol considerata vincitrice.
2) Ci deve essere una pausa di tre (3) minuti prima dell'inizio dei tempi supplementari e una pausa di un (1) minuto tra i periodi, con un cambio di campo.

Art. 3.33 - SOSTITUZIONE IRREGOLARE E INGRESSO IN AREA DI GIOCO

1) Se più del numero legalmente consentito di giocatori di una squadra si trova nell'area di gioco in qualsiasi momento, il/i giocatore/i che entrano illegalmente nell'area di gioco devono ricevere un cartellino giallo. Se non è chiaro quale o quali giocatori devono uscire dall'area di gioco, il capitano della squadra deve nominare uno o più giocatori. La violazione comporta una sanzione. Si applicano i segnali 7 e 14.
2) Quando un sostituto posiziona la propria pagaia nell'area di gioco per impedire che una rete venga segnata, viene assegnato un tiro di rigore. Il giocatore colpevole viene penalizzato con un cartellino rosso di espulsione. La violazione comporta una sanzione. Si applicano i segnali 16, 7 e 20

Art. 3.34 - USO IRREGOLARE DELLA PAGAIA

1) Si applicano i segnali 12 e 15. Quanto segue è definito come uso IRREGOLARE della pagaia.
2) Toccare un avversario.
3) Giocare o tentare di giocare la palla con una pagaia quando la palla è a portata di mano di un avversario e quell'avversario sta tentando di giocare la palla con la mano.
4) Giocare o tentare di giocare la palla con una pagaia attraversando lo spazio del pozzetto del kayak avversario, a portata di mano dell'avversario in posizione di una pagaiata normale.

5) Mettere la pagaia a portata di mano di un avversario che ha la palla in mano. Un portiere è escluso da questa regola ed è autorizzato a difendersi direttamente da un tiro in porta purché la pagaia non sia spostata verso l'avversario al momento del tiro e non si traduca in un contatto significativo con l'avversario.
6) Quando un giocatore, con la sua pagaia, tenta di limitare un avversario usando la sua pagaia.
7) Prendere la pagaia di un avversario invece della palla.
8) Lancio di una pagaia.
9) Qualsiasi altro uso di una pagaia che metta in pericolo un giocatore.

Art. 3.35 - POSSESSO IRREGOLARE

1) Si applicano i segnali 11 e 15. Un giocatore è in possesso della palla quando ha la palla in mano o è in grado di raggiungerla con la mano, quando la palla è in acqua e non in aria. Anche un giocatore che tiene in equilibrio la palla sulla propria pagaia sarà considerato in possesso.
2) Un giocatore deve giocare la palla entro cinque (5) secondi da quando ne è in possesso, passandola a un altro giocatore o eseguendo un (1) tiro che faccia muovere la palla di almeno un (1) metro misurato orizzontalmente dal punto di rilascio.
3) Se un giocatore condivide il possesso con un altro giocatore o la palla esce dalla portata delle sue braccia mentre viene contrastato, i cinque (5) secondi ricominceranno una volta che un giocatore ha riacquistato il possesso.
4) Un giocatore che si capovolge al punto da finire sott'acqua con tutto il corpo e la testa si considera che abbia perso il possesso se non ha la palla nelle mani.
5) Un giocatore non deve manovrare il proprio kayak con le mani o con la pagaia mentre la palla è appoggiata sullo spray deck.
6) Un giocatore non deve pagaiare o manovrare attivamente il proprio kayak con due (2) mani sulla pagaia mentre trasporta la palla in alcun modo.

Art. 3.36 - SPINTA IRREGOLARE

1) Si applicano i segnali 19 e 15. Una spinta avviene quando un giocatore spinge un avversario con una (1) mano.
2) Le seguenti spinte sono irregolari:
    a) Qualsiasi spinta in cui il giocatore spinto non ha il possesso della palla o non condivide il possesso della palla con un altro giocatore.
    b) Qualsiasi contatto del corpo diverso da una (1) mano aperta sulla schiena, sul braccio o sul fianco dell'avversario.
    c) Qualsiasi spinta che metta in pericolo il giocatore spinto.
    d) Qualsiasi spinta di lato o da dietro, che colpisce o tira indietro il braccio di lancio di un giocatore che sta per lanciare o passare la palla.

Art. 3.37 - CONTRASTO DI KAYAK IRREGOLARE

1) Si applicano i segnali 10 e 15.
2) Un contrasto di kayak avviene quando un giocatore manovra il proprio kayak contro il kayak di un avversario nel tentativo di ottenere il possesso della palla.
3) I seguenti contrasti di kayak sono irregolari:
    a) Qualsiasi contrasto con il kayak che provochi un contatto significativo tra quel kayak e la testa o il corpo di un giocatore avversario o che metta in pericolo un giocatore. Il braccio del giocatore non è considerato parte del corpo quando qualsiasi parte di esso è sollevata rispetto al corpo.
    b) Qualsiasi contrasto intenzionale con il kayak che risulta in un contatto significativo o continuo col paraspruzzi dell'avversario o dove il giocatore continua a contrastare dentro o sopra il paraspruzzi. Dopo un contrasto di kayak, quando la palla non è più in possesso di nessuno dei giocatori, questi possono allontanarsi l'uno dal kayak dell'altro spingendosi in maniera controllata.
    c) Un giocatore in possesso di palla che non riesce ad evitare un contatto significativo tra la prua del suo kayak e la testa o il corpo dell'avversario.
    d) Qualsiasi contrasto duro, che provochi un contatto significativo con il lato del kayak, con un angolo compreso tra ottanta (80) e cento (100) gradi.

e) Contrastare un avversario che non si trova a meno di tre (3) metri dalla palla.
f) Contrastare un avversario quando non si sta cercando di conquistare la palla.

Art. 3.38 - JOSTLE IRREGOLARE

1) Si applicano i segnali 9 e 15.
2) Il jostle è quando un giocatore manovra il proprio kayak contro il kayak di un avversario tra la linea dei sei (6) metri e la linea di fondo campo, nella parte del campo di attacco, per guadagnare una posizione.
3) Il seguente jostle è IRREGOLARE.
   a) Quando un giocatore è fermo o tenta di mantenere una posizione e il suo corpo viene spostato di più di due (2) metri dal contatto prolungato del kayak di un avversario.
   b) Quando il contatto con il kayak dell'avversario sarebbe definito come contrasto irregolare di kayak secondo qualsiasi sezione della regola 3.17.– ICF 10.22.
   c) Quando il corpo del giocatore contrastato è dietro la linea di fondo.

Art. 3.39 - OSTRUZIONE

1) Si applicano i segnali 9 e 15.
2) La seguente ostruzione è irregolare:
   a) Un giocatore che impedisce attivamente o deliberatamente l'avanzata di un avversario quando nessuno dei due giocatori si trova a meno di tre (3) metri dalla palla, eccetto quando i giocatori si stanno spingendo per la posizione all'estremità del campo di attacco come previsto dalla regola 3.38.– ICF 10.23. Nota: si considera che un giocatore stia attivamente ostacolando l'avanzamento di un avversario quando il suo kayak è in movimento o sta tentando di pagaiare in modo attivo.
   b) Un giocatore che non sta cercando di conquistare la palla che ostacola attivamente l'avanzamento di un avversario che sta cercando di conquistare la palla quando questa si trova in acqua e non in aria.

Art. 3.40 - TRATTENUTA IRREGOLARE

1) Si applicano i segnali 19 e 15.
2) La seguente trattenuta è irregolare:
   a) Un giocatore che ottiene supporto o propulsione mettendo la mano, il braccio, il corpo o la pagaia sul kayak di un avversario, o trattenendo il giocatore avversario o il suo equipaggiamento.
   b) Un giocatore che utilizza per la propulsione o il supporto, o si sposta da un punto, qualsiasi attrezzatura dell'area di gioco, ad esempio marcatori di confine, supporti della porta o qualsiasi oggetto circostante.
   c) Un giocatore che utilizza la propria pagaia per sollevare, tirare o trattenere il kayak di un avversario mentre è in atto il jostling nell'area dei sei (6) metri, o sta tentando un contrasto di kayak con la mano.
   d) Un giocatore che si difende da un tentativo di contrasto di mano o di kayak di un avversario usando la mano o l'avambraccio, o il gomito verso l'avversario.
   e) Un difensore che usa una o entrambe le mani in modo da contattare il braccio dell'avversario, o la palla che è ancora in contatto con la mano dell'avversario, mentre questi è in atto di tirare o passare, influenzando l'azione di lancio dell'avversario. Se il giocatore che sta tentando di tirare o passare tocca le mani o le braccia ferme di un difensore, come parte dell'azione di lancio, il difensore non sarà penalizzato.

Art. 3.41 - COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

1) Si applicano i segnali 17 e 18 con apposito cartellino sanzionatorio.
2) Si definisce comportamento antisportivo:
   a) Qualsiasi infrazione commessa da un giocatore durante un'interruzione del gioco.
   b) Ostacolare il tentativo di un altro giocatore di raddrizzarsi dopo il ribaltamento. Un giocatore che è a testa in giù deve poter sollevare la testa e entrambe le spalle sopra l'acqua prima che un avversario possa tentare un altro placcaggio.
   c) Interferenza con l'equipaggiamento di un avversario. Come tenere o spostare la pagaia di un altro giocatore fuori dalla sua portata o impedire deliberatamente al giocatore di riprendere possesso

della pagaia.

d) Uso deliberato di tattiche di ritardo, come gettare via la palla o ostacolare deliberatamente gli avversari, per ritardare una rapida ripresa dopo un'infrazione o un gol. Quando una squadra viene penalizzata, qualsiasi giocatore di quella squadra che ha il possesso della palla deve immediatamente mettere la palla sull'acqua e non impedire o ritardare in alcun modo l'avversario dal fare un rapido riavvio.
e) Giocatori che mostrano dissenso.
f) Reazione.
g) Linguaggio volgare o offensivo.
h) Altro comportamento antisportivo nei confronti di un giocatore, arbitro o altro funzionario o comportamento considerato dannoso per lo spirito del gioco a discrezione dell'arbitro, inclusa la simulazione di infortunio.
i) Far rimbalzare la palla fuori gioco dal kayak di un avversario per ottenere un vantaggio.

Art. 3.42 - SANZIONI – DEFINIZIONI

1) L'arbitro può imporre qualsiasi combinazione delle seguenti sanzioni per gioco illegale a seconda della gravità e/o della frequenza delle infrazioni penalizzate.
2) Le sanzioni a disposizione degli Arbitri sono Lancio, Diretto, tiri di rigore i e cartellini sanzionatori.

Art. 3.43 - SANZIONI

1) Le seguenti definizioni dovrebbero essere utilizzate per determinare quale sanzione imporre:
   a) Fallo intenzionale: un fallo in cui non è stato fatto alcuno sforzo per evitare il gioco illegale. Il primo (1°) fallo intenzionale di un giocatore sarà indicato dall'arbitro mostrando il numero del giocatore, subito dopo il segnale del fallo. Fallo intenzionale: un fallo in cui non è stato fatto alcuno sforzo per evitare il gioco illegale.
   b) Fallo pericoloso: è un contatto significativo con il braccio, la testa o il corpo dell'avversario che può provocare lesioni personali ed è illegale.
   c) Contatto significativo: qualsiasi contatto violento che può provocare danni all'equipaggiamento o lesioni personali.
   d) L'atto del passaggio o del tiro: inizia quando un giocatore ha la palla in mano, o si tiene in equilibrio sulla pagaia, e sta chiaramente tentando di passare la palla a un compagno di squadra o di tirare in porta.
   e) Un goal quasi certo: l'arbitro deve essere certo che un goal sia il risultato finale più probabile se il gioco fosse continuato.
   f) Controllo della palla: si considera che un giocatore abbia il controllo della palla se quel giocatore è in possesso della palla o è il giocatore più vicino alla palla e si trova entro tre (3) metri dalla palla sul l'acqua.
   g) Possesso di squadra: una squadra è considerata in possesso di squadra e quindi è la squadra in attacco se un qualsiasi membro di quella squadra ha il possesso o il controllo della palla.

Art. 3.44 - TIRO DI RIGORE

1) Si applicano il segnale 16 e il time out.
2) All'interno dell'area dei sei (6) metri, sarà concesso un tiro di rigore in porta per qualsiasi fallo intenzionale o pericoloso su un giocatore in atto di tiro.
3) All'interno dell'area dei sei (6) metri, sarà assegnato un tiro di rigore per qualsiasi fallo intenzionale o pericoloso su un giocatore nell'atto di passaggio o di posizionamento per un goal quasi certo.
4) All'interno dell'area dei sei (6) metri, sarà concesso un tiro di rigore in porta per un fallo intenzionale o pericoloso su un giocatore che sta tentando di effettuare un diretto.
5) Al di fuori dell'area dei sei (6) metri, sarà concesso un tiro di rigore in porta per qualsiasi fallo intenzionale o pericoloso su un giocatore in atto di tiro per un goal quasi certo mentre la porta non è difesa.
6) Al di fuori dell'area dei sei (6) metri, sarà assegnato un tiro di rigore in porta per qualsiasi fallo intenzionale o pericoloso su un giocatore nell'atto di passaggio o posizionamento per un goal quasi certo mentre la porta non è difesa.

Art. 3.45 - DIRETTO

1) Si applica il segnale 15.
2) Un Diretto può essere un tiro diretto in porta.
3) Sarà assegnato un Diretto per qualsiasi fallo su un giocatore, a meno che non venga assegnato un tiro di rigore.

Art. 3.46 - LANCIO

1) Si applica il segnale 14.
2) Un Lancio non può essere effettuato direttamente in porta.
3) Sarà assegnato un Lancio per qualsiasi ripresa del gioco, quando non è stato assegnato un tiro di rigore o un Diretto.
4) Un Lancio non può essere effettuato direttamente in porta. L'infrazione comporta una sanzione e all'avversario viene assegnato un Lancio. Si applicano i segnali 11 e 14. I lanci dalla linea laterale, i lanci dalla linea di porta, i lanci d'angolo e le ripartenze dal centro sono considerati Lanci e non possono essere diretti in porta.

Art. 3.47 - CARTELLINI SANZIONATORI

1) I cartellini sanzionatori sono individuali
2) Un giocatore può ricevere un massimo di tre (3) cartellini sanzionatori in ogni partita.
3) Ci sono due modi in cui il sistema di cartellini sanzionatori può influenzare un giocatore:
   a) Il giocatore riceve un cartellino rosso definitivo. Questo giocatore è escluso per il resto della partita e sospeso per la partita successiva. La squadra non può sostituire questo giocatore.
   b) Man mano che il gioco procede, il giocatore riceve il primo cartellino (verde) poi il secondo cartellino (gialla) e poi il terzo e ultimo cartellino (rossa) e a quel punto quel giocatore viene escluso per il resto della partita. Un giocatore che riceve un normale cartellino rosso, che non è un cartellino rosso definitivo, è escluso dal campo di gioco per il resto della partita e non può essere sostituito per un periodo di due (2) minuti.
4) Un arbitro può passare direttamente al 2° o 3° livello di cartellino (giallo o rosso) per qualsiasi fallo intenzionale che secondo l'arbitro è di maggiore influenza per il gioco.
5) Un giocatore che riceve un cartellino rosso o un cartellino rosso definitivo durante una competizione il D.G., su segnalazione dell'arbitro, può sospendere il tesserato per tutte le partite della medesima giornata. Fermo restando la segnalazione ai competenti Organi di Giustizia

Art. 3.48 - POWER PLAY – DEFINIZIONE

1) Un giocatore che riceve un cartellino rosso definitivo viene espulso per il resto della partita e non può essere sostituito. Gli avversari beneficeranno dell'assenza di Power Play per il resto della partita.
2) Un giocatore che riceve il suo primo o secondo cartellino sanzionatorio è escluso dal campo di gioco e non può essere sostituito per un periodo massimo di due (2) minuti.
3) Un giocatore che riceve il suo terzo cartellino sanzionatorio è escluso dal campo di gioco e non può essere sostituito per due (2) minuti.
4) Se un goal viene segnato dagli avversari durante il power play, che non comporta un cartellino rosso definitivo, il giocatore espulso o un compagno di squadra può tornare in campo e il gioco generale riprenderà con una ripresa dal centro campo.
5) Il cronometraggio del power play è sospeso per i periodi di time out o tra i periodi di gioco.
6) Se più di un giocatore della stessa squadra ha ricevuto un cartellino sanzionatorio nel momento in cui l'avversario segna, solo il primo giocatore escluso o un compagno di squadra non escluso non può rientrare in campo. I rimanenti power play devono essere scontati per intero a meno che gli avversari non segnino di nuovo.

Art. 3.49 - ESPULSIONE CARTELLINO ROSSO DEFINITIVO

1) Un giocatore viene espulso per il resto della partita e non può essere sostituito. Si applica i segnali 17 e 20 con cartellino rosso e dichiarazione verbale "rosso definitivo" al giocatore.
2) Un cartellino rosso definitivo deve essere assegnato se si verifica un attacco personale contro un giocatore o se un giocatore riceve un cartellino rosso (dopo verde e giallo) e viene contestato.

3) Un cartellino rosso definitivo deve essere assegnato per un fallo ripetuto intenzionale o pericoloso, che secondo l'opinione dell'arbitro è di grande influenza per il gioco o ferisce/ rischia di ferire un altro giocatore.
4) Un giocatore che riceve un cartellino rosso definitivo durante una competizione non potrà prendere parte alla partita successiva in quella competizione.
5) Un cartellino rosso definitivo verrà assegnato a qualsiasi giocatore, allenatore o dirigente della squadra che si avvicini o parli con qualsiasi arbitro o funzionario di gioco in modo minaccioso, offensivo o aggressivo durante o dopo una partita mentre si trova sul campo dell'area di gioco o di gara.

Art. 3.50 - CARTELLINI SANZIONATORIE VERDI, GIALLE E ROSSE

1) Si applica il segnale 17 con apposito cartellino.
2) Un cartellino sanzionatorio sarà assegnato a un giocatore che commette un fallo intenzionale ripetuto oppure un fallo intenzionale che ha un'influenza significativa sul gioco o un fallo pericoloso.
3) Un cartellino sanzionatorio sarà assegnato a un giocatore che commette un fallo pericoloso che risulta in un contatto significativo del proprio kayak, pagaia o corpo con il braccio, la testa o il corpo dell'avversario che può provocare lesioni personali all'avversario o danni alla loro attrezzatura.
4) Un cartellino sanzionatorio sarà assegnato al giocatore colpevole che commette un fallo intenzionale o pericoloso per il quale l'Arbitro assegnerà un tiro di rigore in porta.
5) Sarà assegnato un cartellino sanzionatorio per un fallo deliberato o pericoloso ripetuto mentre gli arbitri concedono il vantaggio, a meno che non venga assegnato un cartellino rosso diretto. Un cartellino sanzionatorio assegnato dopo che l'arbitro(i) ha concesso un "vantaggio" avrà effetto dal momento in cui il cartellino sanzionatorio viene assegnato, non da quando si è verificato il fallo.
6) Verrà assegnato un cartellino sanzionatorio per qualsiasi contatto intenzionale con il kayak di un avversario che sta tentando di effettuare un tiro libero, un tiro d'angolo, dalla linea laterale o dalla linea di porta.
7) Sarà assegnato un cartellino sanzionatorio per la contestazione ripetuta e continua delle decisioni dell'arbitro.
8) Verrà assegnato un cartellino sanzionatorio per linguaggio volgare o offensivo rivolto a un avversario o a un arbitro.
9) Sarà assegnato un cartellino sanzionatorio a un giocatore per comunicazioni verbali non necessarie rivolte a un arbitro, addetto al tavolo o avversario, o per qualsiasi altro comportamento antisportivo, tranne quando viene assegnato un cartellino rosso diretto.
10) I giocatori espulsi devono rispettare le regole di ingresso nell'area di gioco per il rientro al termine del periodo di espulsione.

Art. 3.51 - UFFICIALI E ALLENATORI

1) Un allenatore o un capitano di squadra può, al momento opportuno, chiedere chiarimenti su una specifica decisione degli arbitri ma solo:
   a) A metà tempo o alla fine della partita.
   b) Quando la palla è fuori dall'area di gioco.
2) Nessuna comunicazione con gli arbitri è consentita quando la palla è in gioco o quando gli arbitri stanno svolgendo attivamente i loro compiti di gioco. Gli altri dirigenti della squadra non devono comunicare con gli arbitri.
3) Un allenatore o un capitano di squadra non deve:
   a) Comunicare con l'arbitro mentre la palla è in gioco, quando gli arbitri stanno svolgendo attivamente i loro compiti o quando non è metà tempo o tempo scaduto.
   b) Essere irrispettosi con parole o gesti e/o impegnarsi in un'eccessiva comunicazione verbale nei confronti di un arbitro, addetto al tavolo o avversario, o impegnarsi in qualsiasi altro comportamento antisportivo, tranne quando viene assegnato un cartellino rosso diretto.
   c) ICF 10.36.3.c - Abbandonare l'area degli allenatori durante il gioco, tranne quando viene assegnato un cartellino rosso diretto. Un capitano della squadra è escluso da questa regola se sta giocando.
4) Qualsiasi infrazione a queste regole deve essere sanzionata con un cartellino verde che verrà applicato a tutti gli allenatori e dirigenti della squadra di quella squadra per tutta la durata della partita. Si applica

il segnale 17 con cartellino verde.

5) Il cartellino verde verrà emesso immediatamente o alla successiva interruzione del gioco a discrezione dell'Arbitro.
6) L'unico cartellino verde a un gruppo di allenatori e dirigenti di squadra è un avvertimento senza esclusione.
7) Un cartellino rosso diretto sarà il cartellino successivo assegnato a un allenatore o a un dirigente della squadra che lascia l'area allenatori dopo che è stato dato un avviso di cartellino verde a qualsiasi allenatore o dirigente della squadra di quella squadra. Si applicano i segnali 17 20 con cartellino rosso.
8) Un allenatore o un dirigente della squadra che riceve un cartellino rosso diretto deve lasciare immediatamente l'area di gara e non può essere sostituito. Il gioco non continuerà fino a quando non avranno lasciato l'area di gara e non potranno più prendere parte al gioco e non potranno comunicare con i giocatori e gli allenatori rimasti.
9) Se l'individuo si rifiuta di lasciare l'area di gara, gli arbitri abbandoneranno il gioco e deferiranno la questione al Direttore di gara.
10) Un allenatore o un dirigente della squadra che riceve un cartellino rosso diretto durante una competizione non potrà prendere parte alla partita successiva in quella competizione. L'individuo deve rimanere fuori dall'area di gara e dall'area degli spettatori durante questa partita e non può comunicare con i giocatori e gli allenatori rimasti durante queste partite.

Art. 3.52 - ESECUZIONE

1) Il giocatore che esegue qualsiasi lancio dalla linea di porta, lancio d'angolo, lancio dalla linea laterale o diretto deve essere nella corretta posizione e stazionario prima di effettuare il tiro. Il giocatore deve chiaramente tenere ferma la palla per un momento sopra il livello delle spalle per indicare che sta effettuando il tiro. Il lancio o diretto iniziale del giocatore deve percorrere un (1) metro misurato orizzontalmente dal punto di rilascio da parte del giocatore o cambiare possesso con un altro giocatore della stessa squadra. L'infrazione comporta una sanzione con il possesso della palla assegnato alla squadra avversaria. Si applicano i segnali 11 e 14.
2) Durante l'esecuzione di qualsiasi lancio o diretto, il giocatore che lo esegue deve poter prendere posizione per effettuarlo. Nessun avversario può impedire al giocatore di prendere posizione o di contrastare il giocatore o con il suo equipaggiamento, o deliberatamente impedire o limitare il movimento del giocatore che effettua il lancio o diretto finché la palla non è di nuovo in gioco. L'infrazione comporta una sanzione. Si applicano i segnali 1 e 15 o 16.
3) La palla non è in gioco finché non ha percorso un (1) metro misurato orizzontalmente dal punto di rilascio da parte del giocatore o ha cambiato possesso con un altro giocatore della stessa squadra. Gli avversari non devono tentare di impedire alla palla di percorrere un (1) metro misurato orizzontalmente o di cambiare possesso. La violazione comporta una sanzione. Si applicano i segnali 1 e 15 o 16. L'unica eccezione sarà per i diretti concessi entro due (2) metri dalla porta: i difensori (compreso il portiere) potranno bloccare il diretto dopo il rilascio, ma prima che abbia percorso 1 metro dal punto di rilascio, con la pagaia o le mani ferme. Tutte le pagaie e le mani dei difensori devono essere tenute fuori dalla portata delle braccia e qualsiasi movimento verso il giocatore che effettua il diretto con una pagaia o una o più mani, o bloccare la palla prima che sia stata rilasciata sarà considerata un'azione deliberata e verrà concesso un tiro di rigore.
4) Il giocatore deve tirare o tirare la palla entro cinque (5) secondi dal possesso e dalla posizione per effettuare il tiro. I cinque (5) secondi per il riavvio si applicano da quando qualsiasi membro della squadra è in grado di raccogliere la palla ed eseguire il tiro. Qualsiasi scivolata o uso maldestro della palla non saranno presi in considerazione, a condizione che il lancio iniziale sia effettuato entro i cinque (5) secondi. L'infrazione comporta una sanzione con il possesso della palla assegnato alla squadra avversaria. Si applicano i segnali 11 e 14.
5) A seguito di un'infrazione che ha portato all'assegnazione di un lancio o diretto, l'Arbitro indicherà dove verrà effettuato il lancio o diretto. Il lancio o diretto saranno effettuati: o dove si è verificata l'infrazione, o dove si trovava la palla al momento dell'infrazione, o dove la palla è atterrata se era in volo al momento dell'infrazione, a seconda di quale sia il maggior vantaggio per la squadra ricevere la sanzione.

Art. 3.53 - TIRO DI RIGORE IN RETE

1) Definizione
   a) Si applicano il segnale 16 e cartellino sanzionatorio (o cartellino rosso definitivo se appropriato).
   b) Un Tiro di Rigore in Porta è un tiro in porta tra un (1) attaccante e un (1) portiere.
   c) Nessun altro giocatore può prendere parte al gioco fino a quando non viene effettuato il tiro in porta.
2) Il gioco generale riprenderà dopo che è stato tentato il tiro in porta.
3) Il giocatore che effettua il tiro di rigore sarà fermo con il corpo sulla linea dei quattro (4) metri. Il portiere della squadra in difesa sarà in posizione sotto l'intelaiatura della porta con il corpo entro un (1) metro dal centro della porta. Il portiere deve rimanere fermo in questa posizione fino a dopo che il tiro è stato effettuato. L'infrazione comporterà la ripetizione della sanzione.
4) Tutti gli altri giocatori e il loro equipaggiamento devono essere posizionati dietro la linea dei sei (6) metri. Solo i sostituti oi giocatori espulsi possono trovarsi dietro la linea di porta. L'ingresso nell'area di sei (6) metri prima che venga tirato il tiro di rigore comporterà la ripetizione del rigore se non segnato e un cartellino sanzionatorio per il/i giocatore/i che ha commesso l'infrazione.
5) Il tiro sarà effettuato al fischio dell'Arbitro. Si applica la regola dei cinque (5) secondi. Quando l'Arbitro fischia, il giocatore che esegue il rigore deve tirare da fermo. Non è richiesta la presentazione della palla.
6) Il gioco riprenderà per tutti i giocatori in campo una volta che la palla avrà lasciato la mano del giocatore che ha eseguito il rigore.
7) Il giocatore che effettua il tiro può rigiocare la palla se il tiro viene bloccato dal portiere o rimbalza fuori dalla porta e rientra in campo di gioco.
8) La persona che ha commesso il fallo che ha causato la penalità deve ricevere un cartellino sanzionatorio (o rosso definitivo se appropriato).

Art. 3.54 - FUNZIONAMENTO DELLO SHOT CLOCK

1) Il cronometro dello Shot Clock sarà azzerato ogni volta che c'è un tiro in porta o un cambio di possesso di squadra.
2) Se una squadra tenta un tiro e la palla rimbalza fuori dalla porta, rimbalza sulla pagaia di un difensore o del portiere, uscendo fuori dal campo o restando in gioco, Il cronometro dello Shot Clock sarà azzerato, anche se la stessa squadra che ha effettuato il tiro ne riprende il possesso della palla.
3) Se una squadra tenta un tiro con la palla che non raggiunge la porta e rimane in gioco, Il cronometro dello Shot Clock non sarà azzerato se la stessa squadra che ha effettuato il tiro riprende il possesso della palla.
4) Se una squadra che non sta tentando un tiro in porta perde il controllo della palla che esce fuori dal campo e ne riprende il possesso a seguito di un tiro dalla linea laterale o di un tiro d'angolo, Il cronometro dello Shot Clock non verrà azzerato.
5) Se due (2) giocatori di squadre avversarie condividono momentaneamente il possesso o il controllo della palla, Il cronometro dello Shot Clock sarà resettato solo se c'è un chiaro cambio di possesso della palla a favore dell'altra squadra.
6) Se una squadra momentaneamente (per un periodo di tempo molto breve) perde il controllo o il possesso della palla e la stessa squadra ne riprende il controllo o il possesso, Il cronometro dello Shot Clock non verrà azzerato.
7) Il cronometro dello Shot Clock sarà azzerato se una squadra riceve un tiro libero a favore o se l'Arbitro concede un "vantaggio" a seguito di un fallo della squadra avversaria.

Art. 3.55 – SOSPENSIONE E RIPRESA DI UNA PARTITA PER CAUSA DI FORZA MAGGIORE

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

sanzioni maturate al momento della sospensione;

c) se l'interruzione avviene nel corso del secondo tempo, dopo che si è disputata almeno la metà cronometrica dello stesso, la partita si considera terminata e non viene ripresa. Il punteggio e le eventuali sanzioni sono quelle maturate al momento della interruzione.

Art. 3.56 – RECLAMI

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

Art. 3.57 – DISPOSIZIONI FINALI

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

PARTE 4 – MULTE ED INFRAZIONI DISCIPLINARI

Art. 4.1 - Multe

1) Su segnalazione del Giudice Arbitro Principale e/o del Responsabile del Comitato Organizzatore, il D.G. può comminare le multe previste nel presente regolamento, i cui importi sono stabiliti annualmente dal C.F.
2) Nel caso in cui la multa sia comminata ad un tesserato che ricopre in quella occasione la figura di: Capitano, Allenatore, Rappresentante della Società o del Presidente della Società di appartenenza della Squadra, l'ammenda prevista può essere raddoppiata.
3) Tutte le multe comminate dovranno essere riportate in un apposito verbale, compilato e firmato dal D.G., dal Responsabile del C.O. e dal G.A.P., ed inserito nella Cartellina Gare che sarà inviata alla F.I.C.K. come previsto dall'art. 2.5 del presente regolamento.
4) Tutte le multe devono essere pagate alla FICK entro e non oltre il termine di 30 giorni dal ricevimento dell'avviso della stessa.
5) Il C.F. emanerà un'apposita circolare in cui saranno stabiliti gli importi delle multe previste.

Art. 4.2 – Infrazioni disciplinari

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

PARTE 5 – RESPONSABILITA' E DOPING

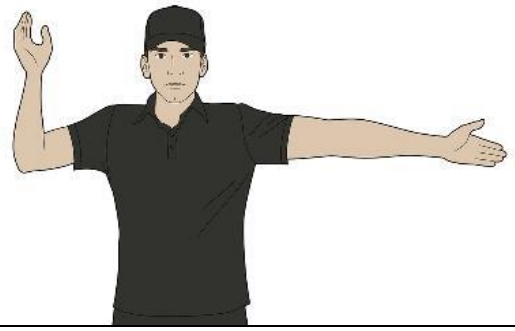
Art. 5.1 – Responsabilità ed obbligo di soccorso

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

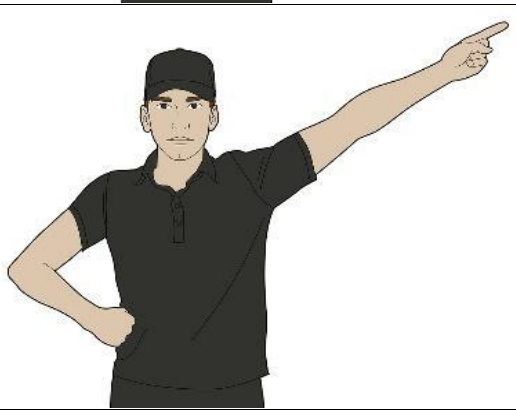
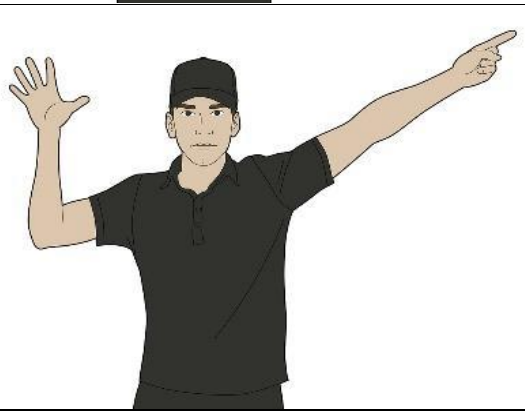
Art. 5.1 – Lotta al doping

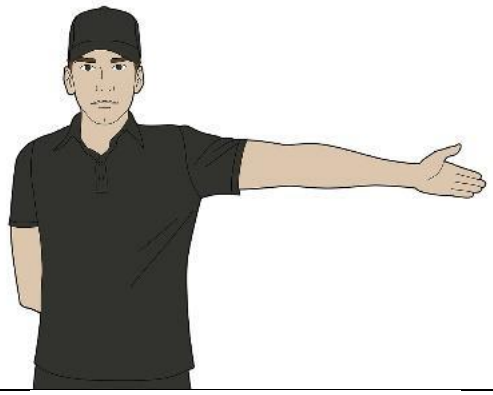
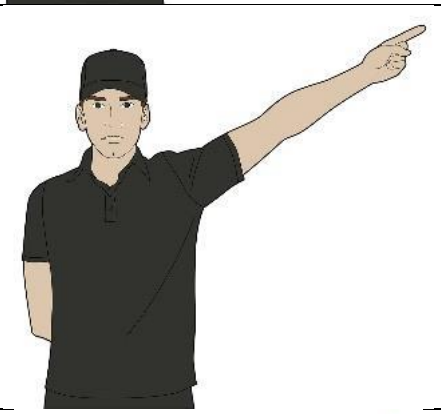
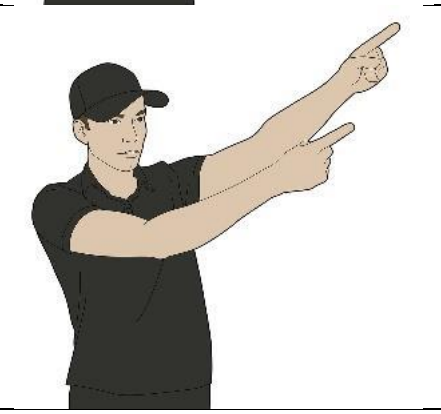
1) Il doping è severamente vietato
2) Tutti gli affiliati e tutti i tesserati della F.I.C.K. che partecipano alle manifestazioni sportive hanno l'obbligo di conoscere e rispettare le Norme Sportive Antidoping (NSA – NADO Italia) quale condizione indispensabile per la partecipazione all'attività sportiva.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

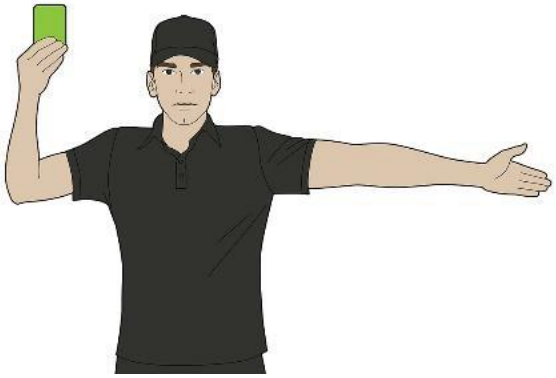
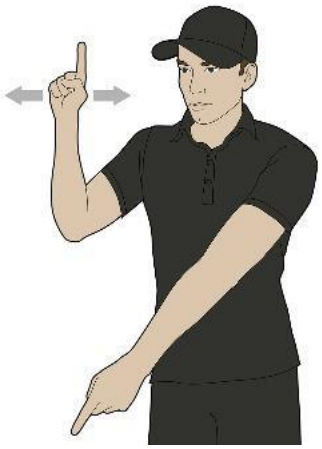
ALLEGATO 1 SEGNALI VISIVI DELL'ARBITRO

	1.PARTENZA / INFRAZIONI Un braccio dritto in avanti ad indicare la direzione del gioco ed uno piegato verso l'alto con il palmo aperto e rivolto lateralmente all'altezza della testa.
	2. FINE DEL PRIMO TEMPO/FINE DELLA PARTITA Entrambe le braccia incrociate davanti al petto con i palmi delle mani in fuori.
	3. GOAL / RETE Entrambe le braccia tese ad indicare il centro del campo con i palmi delle mani uniti.
	4. GOL ANNULLATO Incrocio ripetuto delle braccia all'altezza delle cosce e con I palmi aperti delle mani.

	5. FALLO LATERALE O DEL TIRO D'ANGOLO Un braccio esteso con mano aperta che indica la direzione del gioco mentre l'altro, incrociato sul davanti, indica la linea laterale od il punto d'angolo dal quale riprendere il gioco.
	6. LANCIO DELLA LINEA DELLA PORTA Un braccio esteso con mano aperta lungo la linea di porta, mentre l'altro braccio indica la direzione del gioco.
	7. TIME OUT Utilizzare entrambe le mani sopra la testa a formare una "T"
	3.7.2– ICF 8. PALLA A DUE (PALLA ALL'ARBITRO) Entrambe le braccia distese in avanti parallele all'altezza della spalla, con mani chiuse e pollici alzati.

	9. OSTRUZIONE Un braccio alzato a 90° sulla spalla per almeno due (2) secondi con pugno chiuso e successivamente indicare con l'indice della stessa mano la posizione da cui deve essere effettuato il tiro. L'altro braccio disteso, con pugno chiuso e con l'indice sollevato ad indicare la direzione del gioco.
	3.17.– ICF 10. CONTRASTO DI KAYAK IRREGOLARE Un braccio con pugno chiuso contro l'anca per un periodo di due (2) secondi e successivamente indicare con l'indice della stessa mano la posizione da cui deve essere effettuato il diretto. L'altro braccio disteso, con pugno chiuso e con l'indice sollevato ad indicare la direzione del gioco.
	11. POSSESSO OLTRE 5 SECONDI Un braccio alzato a 90° sulla spalla per almeno due (2) secondi con mano aperta allargando le dita e successivamente indicare con l'indice della stessa mano la posizione da cui deve essere effettuato il diretto. L'altro braccio disteso in alto, con pugno chiuso e con l'indice sollevato ad indicare la direzione del gioco.
	12. USO IRREGOLARE DELLA PAGAIA Con una mano fare il gesto di tagliare ripetutamente l'avambraccio del braccio opposto per almeno due (2) secondi e successivamente indicare con l'indice della stessa mano la posizione da cui deve essere effettuato il diretto. L'altro braccio disteso in alto, con pugno chiuso e con l'indice sollevato ad indicare la direzione del gioco.

	13. VANTAGGIO Con un braccio, col gomito piegato, eseguire un movimento circolare ripetuto per un massimo di cinque (5) secondi davanti alle proprie anche, mentre con l'altro braccio disteso e mano aperta si indica la direzione del gioco.
	14. LANCIO Braccio disteso a 90°, palmo aperto, rivolto nella direzione di gioco parallelamente al lato del campo. L'altro braccio che mostra il segnale dell'infrazione (1, 5, 6, 11 o 13).
	15. DIRETTO Braccio disteso in alto con pugno chiuso ed indice sollevato che indica verso quale direzione attaccare (effettuare il tiro). L'altro braccio che mostra il segnale d'infrazione (9, 10, 11 o 12).
	16. TIRO DI RIGORE Entrambe le braccia estese e parallele con pugni chiusi ed indici sollevati che indicano verso la porta nella quale sarà tirato il rigore.

	17. MOSTRARE I CARTELLINI • Cartellino verde • Cartellino gialla • Cartellino rosso Mostrare il cartellino tenendo la mano sollevata sopra la spalla in modo che sia visibile sia da davanti che da dietro e con l'altra mano indicare il giocatore al quale si vuole assegnare il cartellino. Se necessario, indicare il numero del giocatore con le dita delle mani. Usare il pugno chiuso per indicare il numero dieci nel caso in cui il numero del giocatore sanzionato sia uguale o superiore al numero dieci (10).
	13.7.2– ICF 8. COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO Sollevare il dito indice di una (1) mano sopra la spalla e muoverlo ripetutamente mentre con l'altro indicare la direzione del gioco.
	19. TRATTENUTA / CONTRASTO DI MANI IRREGOLARE Tenere un (1) braccio in alto a 90° rispetto alla spalla, pugno chiuso e movimento verticale (su e giù) per un periodo di due (2) secondi, quindi indicare la posizione dalla quale deve essere effettuato il tiro. Con l'altro braccio disteso in alto, con pugno chiuso e con l'indice sollevato ad indicare la direzione del gioco.
	20. ESPULSIONE CON CARTELLINO ROSSO Con una mano mostrare solo il cartellino rosso, tenendo le braccia incrociate sopra la testa con pugni chiusi (in modo che il cartellino rosso sia visibile sia davanti che dietro) e dichiarazione verbale al giocatore di "espulsione per cartellino rosso".

ALLEGATO 2 REQUISITI ATTREZZATURE

REQUISITI DEL KAYAK

1. Tutti i profili e le curve devono rispettare queste regole e saranno verificati sulla base d'indicazioni ufficiali ICF per la Canoa Polo.
2. Per tutti i kayak compositi e in plastica, tutti i bulloni, le viti o altri dispositivi di fissaggio in metallo devono avere una minima sporgenza sulla superficie del kayak, essere lisci al tatto ed essere incassati ove possibile.
3. Non sono ammesse maniglie di trasporto di alcun tipo.
4. Le sezioni concave sono consentite in tutto il kayak purché non si presentino come elementi pericolosi e rispettino il raggio minimo.
5. Il kayak deve avere un'imbottitura di materiale morbido e ammortizzante fissata saldamente alle zone di impatto anteriore e posteriore ed essere sufficiente a prevenire lesioni ai giocatori e ridurre i danni all'attrezzatura. Tale imbottitura deve essere conforme alle specifiche dettagliate e descritte nell'articolo 16.6.
6. Il kayak deve avere una galleggiabilità sufficiente per mantenerlo a galla anche quando è completamente pieno d'acqua.
7. Il peso, imbottiture comprese, non può essere inferiore a 7 kg.

DIMENSIONI, MISURE E DETTAGLI

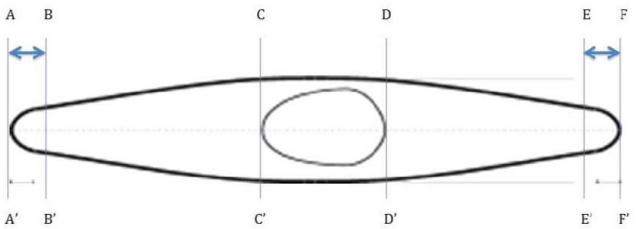
A. Tutte le misurazioni saranno effettuate su un kayak completo con l'imbottitura già applicata.
B. Lunghezza
C. Un kayak con imbottitura integrata già applicate può avere una lunghezza massima di 3000 mm.
D. Un kayak con imbottitura non integrata ma applicata esternamente può avere una lunghezza massima di 3100 mm. (Un kayak con imbottitura non integrata e misurato senza imbottitura può avere una lunghezza massima di 3000 mm).
E. Larghezza massima del kayak 650mm

BORDO

A. Il bordo è la linea intorno al kayak (non necessariamente la linea di giunzione dei gusci del kayak) dove i lati o le estremità coincidono con la tangente verticale. I riferimenti alla parte superiore (coperta) od inferiore (fondo) di un kayak sono relativi a questo linea.
B. Il bordo del kayak deve avere un raggio di curvature sufficiente a non causare lesioni ad un giocatore durante un impatto.
C. Nella vista di profilo, il raggio minimo di curvatura del bordo in ciascuna sezione è specificato nelle sezioni successive.

FORMA IN PIANO

A. Nella vista in piano, il raggio minimo di curvatura convessa del bordo è di 100 mm lungo tutto il bordo del kayak. Scala 1, particolare G
B. In entrambe le zone di impatto anteriore e posteriore, vi deve essere una larghezza minima di 200 mm entro i primi 100 mm da ciascuna estremità del kayak.
C. Per i kayak con imbottitura integrata i primi 100 mm si misurano con l'imbottitura in posizione. Scala 1, particolare H.
D. Per i kayak con imbottitura non integrata, i primi 100 mm si misurano dal retro dell'imbottitura nel punto in cui è attaccata al kayak. Scala 1, particolare I.



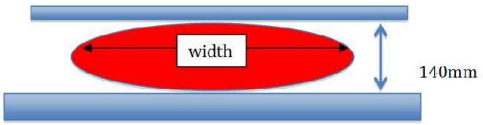
Sezione da AA' a BB' - Zona di impatto frontale (anteriore) - misurata per una lunghezza di 100 mm lungo la lunghezza del kayak e per un raggio minimo di 100 mm in qualsiasi punto su B-A-B'
• Sezione da BB' a CC' - Sezione anteriore -
• Sezione da CC' a DD' - Sezione Abitacolo -
• Sezione da DD' a EE' - Sezione posteriore -
• Sezione da EE' a FF' - Zona di impatto posteriore - misurata per una lunghezza di 100 mm lungo la lunghezza del kayak e per un raggio minimo di 100 mm in qualsiasi punto su E-F-E'

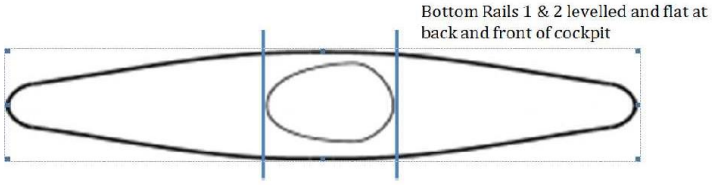
SUPERFICIE SUPERIORE E INFERIORE

A. 16.3.6.a - Le superfici superiore e inferiore (escluse quelle parti dell'abitacolo ricoperte dal paraspruzzi) devono essere lisce in modo da non causare infortuni ad un qualsiasi giocatore.
B. 16.3.6.b - Sezioni da AA' a BB' - Zona di impatto frontale: il kayak (senza imbottitura integrata) deve avere uno spessore minimo di 55 mm misurato per una lunghezza di 30 mm del bordo del kayak. Se il kayak ha attaccata un'imbottitura non integrata, i 30 mm saranno misurati dalla parte posteriore dell'imbottitura nel punto in cui si attacca al kayak. Il raggio minimo di curvatura convessa consentito sul bordo della zona di impatto frontale anteriore è di 20 mm. Scala 2, dettaglio K e L.
C. Se un kayak ha un'imbottitura integrate, l'imbottitura deve essere conforme alle specifiche minime per la zona di impatto frontale AA'-BB' vedere l'articolo 16.6.3 Imbottitura integrata
D. Sezione da BB' a FF' - Per l'intero bordo del kayak lo spessore deve essere minimo di 50 mm ad una distanza di 30 mm dal bordo del kayak. Scala 3, dettaglio M
E. Sezioni da AA' a FF' - Per l'intera superficie inferiore del kayak al di sotto del bordo e lungo il bordo stesso, il raggio minimo di curvatura convessa consentito è di 20 mm. Scala 2, 3 o 5, dettaglio L
F. Sezione da BB' a FF' - Per l'intera superficie superiore del kayak visto in profilo, una volta raggiunto lo spessore minimo, tutte le curve convesse devono avere un raggio minimo di curvature di 5 mm. Scala 7, particolare T
G. Sono consentiti incavi sul fondo o nella coperta del kayak allo scopo di nascondere le teste dei bulloni o delle viti, ecc., qualora gli incavi per essere legali siano più sicuri di un dispositivo di fissaggio sporgente. Laddove siano previste rientranze per migliorare la sicurezza ed eliminare eventuali dispositivi di fissaggio sporgenti, il raggio di 5 mm può essere ridotto qualora si tratti della curva di transizione tra la coperta ed il bordo dell'incavo.

PROFONDITÀ (ALTEZZA)

A. La profondità dell'abitacolo deve essere sufficiente a fornire una certa protezione al giocatore in caso d'impatto.
B. Per tutta la lunghezza e su ciascun lato del pozzetto del kayak (da CC' a DD'), il kayak deve avere una profondità minima di 140 mm, visto di profilo, senza considerare nelle misure il bordo stesso del pozzetto.



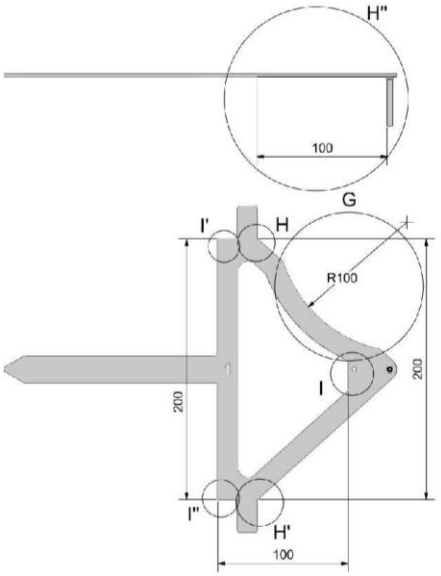


C. 16.4.1 - Per testare la conformità a queste specifiche devono essere utilizzati solo calibri ufficiali di Canoa Polo dell'ICF.
D. 16.4.2 – I calibri per le misurazioni ed I controlli devono essere fabbricati in alluminio od acciaio inossidabile e progettati con precisione, secondo la norma ISO 2769-mH, da un fornitore ICF approvato e saranno timbrati con il logo ICF, con il numero di registrazione e con la data di produzione.

CALIBRI PER IL KAYAK - DEFINIZIONE

A. Calibro 1

- Per le zone d'impatto AA' to BB" and EE' to FF'
- Il calibro per misurare le zone d'impatto, con raggio 100 mm, deve essere utilizzato per misurare le sezioni del piano da AA' a BB' (davanti) e da EE' a FF' (dietro). Il kayak con l'imbottitura già posizionata deve rispettare una larghezza minima in pianta di 200 mm entro 100 mm dall'estremità del kayak.



B. Calibro 2

- Spessore dell'imbottitura nelle zone d'impatto da AA' a BB' (non utilizzato su imbottitura integrata)
- Spessore della zona d'impatto - 55 mm di spessore a 30 mm di profondità, deve essere utilizzato per misurare lo spessore del bordo del kayak.

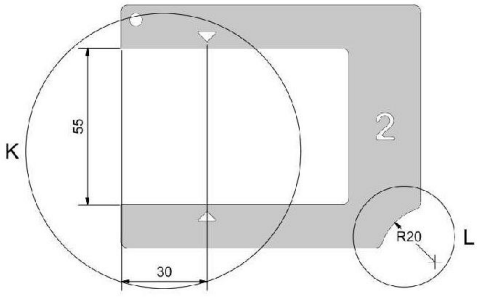
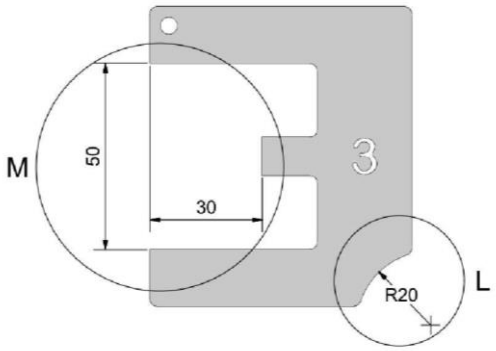


Figure 4 - Gauge 2

C. Calibro 3

- Spessore del bordo nelle zone da BB' a CC' e da DD' a FF'
- (include anche I casi d' imbottitura posteriore integrata)
- Il calibro per lo spessore del bordo, spessore 50 mm a 30 mm di profondità, deve essere utilizzato per misurare lo spessore del bordo del kayak.



D. Calibri 2,3 o 5 – Dettaglio L
   - Raggio di tutta la superficie del kayak sotto il bordo da AA' a FF
   - Calibro 2, 3 o 5, particolare L, raggio 20mm, utilizzato per misurare l'intera superficie del kayak sotto il bordo ed il bordo stesso. Per misurare il raggio di curvatura, Il calibro appropriato deve essere applicato perpendicolarmente alla superficie da testare. Se entrambi i punti X e X' (vedi sotto) toccano la superficie contemporaneamente senza toccare il resto del kayak, il test è superato.

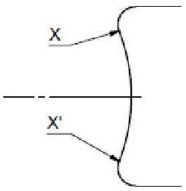


Figure 6 - Detail L

E. Calibro 7
   - Raggio di tutta la superficie superiore delle zone da BB' a FF'
   - Calibro 7, particolare T, raggio 5mm, utilizzato per misurare l'intera superficie del kayak sopra il bordo una volta raggiunto uno spessore di 50mm (Calibro 3, particolare M) ad eccezione della zona del pozzetto da CC' a DD'.

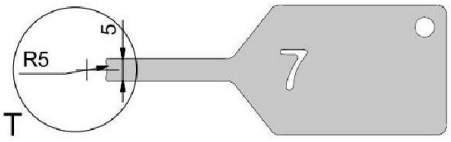


Figure 7 - Gauge 7

MATERIALE DELL'IMBOTTITURA (BUMPER)

A. L'imbottitura deve essere realizzata con un materiale omogeneo morbido ed ammortizzante (es: schiuma, gomma morbida). Se è costituita da materiale composito, in relazione al suo spessore minimo e alla proprietà di assorbimento degli urti, allora la proprietà essenziale di assorbimento degli urti dell'imbottitura non deve essere compromessa se il materiale viene compresso. Le caratteristiche devono essere commisurate alle temperature prevalenti che vi possono essere durante la competizione.
B. L'imbottitura deve avere uno spessore minimo di 30 mm (quando non compresso) – è consigliato uno spessore maggiore tenendo conto del restringimento e della compressione nel tempo.

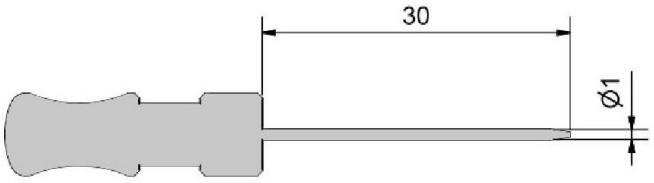


Figure 8 - Gauge 4 - needle

C. Lo spessore di 30 mm deve essere raggiunto sulla linea mediana orizzontale dell'imbottitura vista di profilo. Lo spessore, misurato a 25 mm su entrambi I lati del bordo visto di profilo, non può essere ridotto ad una misura inferiore ai 25 mm.
D. L'imbottitura deve essere comprimibile (dal pollice di un commissario tecnico o di un giocatore) di almeno 10 mm. L'imbottitura compressa nn può avere meno di 10 mm di spessore rimanenti. Lo spessore e la compressione sono misurati sia orizzontalmente che verticalmente alla superficie dell'imbottitura posta in piano.
E. L'imbottitura deve essere fissata saldamente sulla linea centrale orizzontale per coprire i bordi della zona di impatto anteriore e posteriore.
F. L'imbottitura deve estendersi per almeno 100 mm da ciascuna estremità del kayak (anteriore e posteriore) misurata in pianta. Scala 1, dettaglio H o I
G. Fissaggio dell'imbottitura.
H. L'imbottitura deve essere fissata saldamente all'estremità del kayak in modo tale che non vi sia alcuna possibilità che essa cada o si sposti dalla sua posizione durante lo svolgimento di una competizione.
I. L'imbottitura deve essere fissata in modo che i bordi e le sue estremità non possano impigliarsi nei giocatori o nell'attrezzatura di gioco.
J. Se vengono utilizzati rivetti o bulloni (o materiale simile) per fissare l'imbottitura, questi devono essere incassati di almeno 20 mm all'interno dell'imbottitura rispetto alla superficie esterna della stessa.

IMBOTTITURA INTEGRATA

A. Per un kayak con imbottitura integrata, l'imbottitura deve rispettare le seguenti specifiche minime:
    a. Per la zona di impatto frontale, l'imbottitura deve avere un'altezza minima di 60 mm di profilo ed estendersi per almeno 100 mm dalle estremità del kayak misurate in pianta. Scala 5, particolare N; Scala 1, particolare H

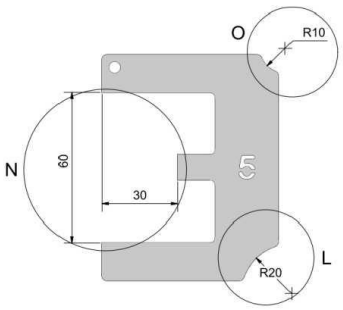


Figure 9 - Gauge 5 Front Impact Zone (Integrated Padding only) AA'

    b. L'imbottitura della zona di impatto frontale deve avere un raggio minimo di almeno 10 mm su tutta la superficie dell'imbottitura. Scala 5, dettaglio O
    c. Per la zona di impatto posteriore, l'imbottitura deve avere un'altezza minima di 50 mm di profilo ed estendersi per almeno 100 mm dalle estremità del kayak misurate in pianta. Scala 3, particolare M; Scala 1, particolare H
    d. L'imbottitura della zona di impatto posteriore deve avere un raggio minimo di almeno 5 mm su tutta la superficie dell'imbottitura. Scala 7, particolare T
B. La forma del kayak sotto l'imbottitura integrata non è importante mentre l'imbottitura è apposta su kayak, purché l'intero kayak soddisfi le specifiche delineate negli articoli da 16.1 a 16.3.
C. In generale, il profilo dell'imbottitura deve seguire il profilo delle forme esterne del kayak e l'imbottitura integrata deve essere appropriata per quel tipo di kayak.
D. Per un kayak con imbottitura integrata non dovrebbe esserci spazio (od uno spazio minimo <5 mm) tra

l'imbottitura ed il punto in cui si unisce ai kayak. Qualsiasi superficie del kayak in contatto con l'imbottitura deve avere un raggio minimo di 5 mm. Questo spazio di 5 mm può essere misurato con il calibro 7.

IMBOTTITURA NON INTEGRATE NEL KAYAK

A. I kayak con imbottitura non integrata devono essere conformi alle specifiche del kayak negli articoli 16.1 a 16.3 se l'imbottitura viene rimossa.
B. L'imbottitura deve essere conforme alle specifiche di imbottitura sopra descritte negli articoli 16.6.1 e 16.6.2.
C. Per i kayak con imbottitura non integrata - l'imbottitura deve essere posizionata sul bordo (vedere la definizione di bordo nelle specifiche del kayak) e coprire almeno 15 mm sopra e sotto il bordo stesso.
D. L'imbottitura non integrata deve rispettare le dimensioni minime sotto riportate nel disegno

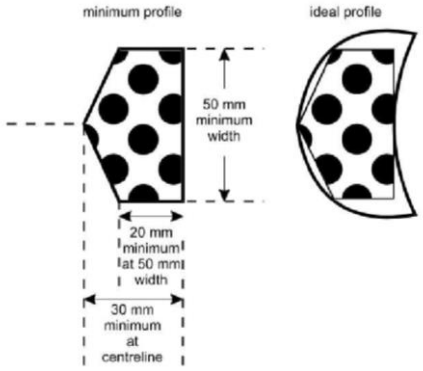


Figure 10 - To define

PAGAIA

A. La pagaia deve essere a doppia pala, senza sporgenze taglienti, spigoli, fori o altre caratteristiche pericolose. La forma, lo spessore e i raggi delle lame devono rispettare le seguenti regole. La pagaia sarà esaminata con un calibro.
B. Le pale non devono avere una dimensione superiore a 600 mm x 250 mm in pianta misurate dal punto in cui il manico incontra ciascuna pala. I bordi devono avere un raggio minimo di 30 mm in pianta e uno spessore minimo di 5 mm. Non sono ammesse pale con punte in metallo.
C. Fanno eccezione quelle pale nelle quali il bordo metallico è parte integrante della costruzione e non sia un bordo aggiunto sulla parte esterna in qualsiasi modo. Tuttavia, se in qualsiasi momento, il componente metallico interno è esposto, la pala non sarà più considerate idonea per l'uso della Canoa Polo.

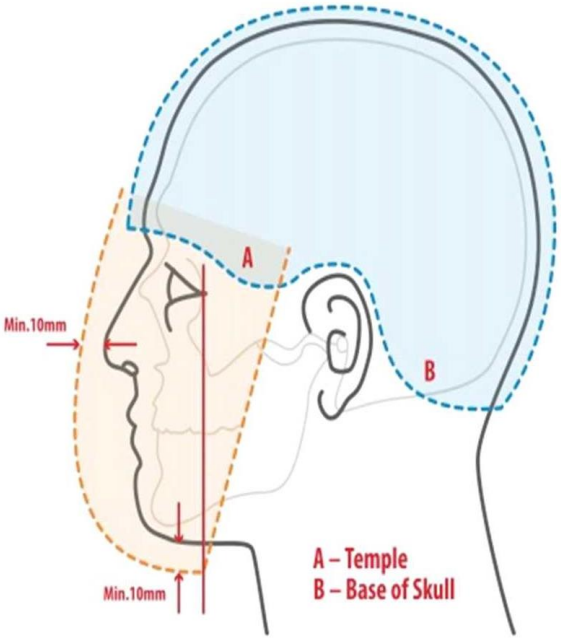
CALIBRI PER LA PAGAIA

A. Per testare la conformità a queste specifiche devono essere utilizzati solo calibri ufficiali dell'ICF per il gioco della Canoa Polo. I calibri saranno fabbricati in alluminio od in acciaio inossidabile e progettati con precisione, secondo la norma ISO 2769-mH, da un fornitore ICF approvato e saranno timbrati con il logo ICF, il numero di registrazione e la data di produzione.
B. Per misurare il raggio di curvature delle pale, la porzione di raggio del calibro 6, particolare R, deve essere applicata perpendicolarmente alla superficie da provare. Se entrambi i punti X e X' toccano la superficie contemporaneamente senza toccare il resto della pagaia, il test del raggio è superato.
C. Per misurare lo spessore della palea, tenere la fessura del calibro 6, particolare Q, sopra la lama. Se la pala non entra nella fessura, il test è superato.

CASCO E GRIGLIA

A. Il casco deve essere adatto allo sport della canoa ed essere munito di una griglia di protezione attaccata.
B. Nell'interesse dell'incolumità del giocatore, si raccomanda che tutti i caschi siano adeguatamente accreditati con uno standard internazionale per la canoa.
C. Il casco deve proteggere la testa dei giocatori dalle tempie alla base del cranio per garantire che non sia possibile alcun contatto tra il cranio e la pala di una pagaia tenuta orizzontalmente da un giocatore (non è richiesto che il casco copra le orecchie).

D. Il casco si deve adattare correttamente all'individuo che lo indossa al fine di garantire la massima protezione contro qualsiasi colpo che può essere ricevuto ragionevolmente nel corso di una partita.



E. Il casco e la griglia devono proteggere l'intero viso a partire dal livello inferiore del mento e della mascella e coprire la superficie tra le due (2) tempie per garantire che non sia possibile alcun contatto tra il viso e una pala di una pagaia mossa orizzontalmente.
F. Deve esserci una distanza minima di 10 mm tra la griglia ed il naso di chi la indossa.
G. La griglia deve essere di un materiale resistente come acciaio o altro materiale similare altrettanto resistente.
H. La griglia deve essere fissata saldamente al casco, senza spigoli vivi o fissaggi pericolosi.
I. La griglia non deve avere aperture orizzontali o verticali superiori a 70 mm.
J. La griglia sarà misurata dal calibro 6, dettaglio S.
K. Il calibro 6, particolare S, non può entrare in un'apertura della griglia sia in senso orizzontale che verticale e nemmeno attraverso il bordo dove la griglia si unisce al casco.

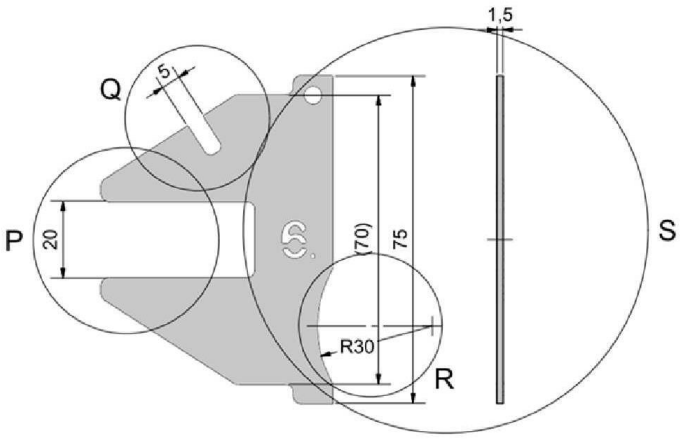


Figure 11 - Gauge 6 - paddle, facemask and body protection

PROTEZIONE DEL CORPO (SALVAGENTE)

A. La protezione del corpo sotto forma di dispositivo di galleggiamento personale (PFDF) deve soddisfare o superare l'attuale norma ISO 12402-5:2020 e portare l'etichetta appropriata.
B. La protezione del corpo deve avere uno spessore minimo di 20 mm.

C. Per misurare lo spessore della protezione del corpo, tenere l'asola del calibro 6, dettaglio P, sopra la protezione del corpo. Se la protezione del corpo non entra nella fessura del calibro il test è superato.
D. La protezione del corpo deve proteggere da qualsiasi impatto con l'equipaggiamento di altri giocatori, che può essere ragionevolmente previsto nel corso di una partita.
E. La protezione del corpo deve iniziare a non più di 100 mm dal bordo del pozzetto misurato sul lato del giocatore, con il giocatore seduto normalmente all'interno del suo kayak.
F. Lo spazio tra la parte superiore della protezione laterale e la parte superiore dell'ascella misurata tenendo il braccio orizzontale deve essere inferiore a 100 mm. (Queste misurazioni possono essere controllate in qualsiasi momento durante la partita da entrambi gli Arbitri).

SHOT CLOCK

A. Le regole dello Shot Clock saranno utilizzate in qualsiasi World Games, nella World Championships e si raccomanda che siano usate anche nei Continental Championships.
B. Le regole dello Shot Clock possono essere utilizzate anche in qualsiasi altra competizione a condizione che tutte le squadre partecipanti ne siano chiaramente informate.

C. Per essere considerato un tiro in porta, esso deve essere chiaramente un tentativo di tiro verso la porta con la palla che:
   a) Entra dentro la porta.
   b) Viene stoppata dalla pala del portiere o dei difensori.
   c) Rimbalza fuori dalla porta (dopo aver toccato i pali o le traverse).
   d) Non centra la porta ed esce dal campo entro quattro (4) metri da entrambi i lati della stessa porta.

D. Una squadra deve tentare un tiro in porta entro 60 secondi dall'acquisizione del possesso della palla o dal momento in cui ha il controllo della palla.
E. In caso contrario, il possesso della palla e un tiro libero saranno assegnati all'altra squadra.
F. Il tiro libero deve essere effettuato dalla squadra avversaria nel punto in cui si trovava la palla al momento dello scadere del tempo dello Shot Clock.
G. Se la palla è fuori dal campo nel momento in cui scade il tempo dello Shot Clock, il tiro libero sarà effettuato dal punto più vicino a dove la palla è andata fuori dal campo. Si applicano i segnali 11 e 15.

FUNZIONAMENTO DELLO SHOT CLOCK

A. Il cronometro che registra i tempi dello Shot Clock sarà azionato dal cronometrista.
B. Il cronometro dello Shot Clock sarà collegato direttamente al cronometro di gara principale e si fermerà ogni volta che il cronometro di gara principale si ferma dopo un gol, quando l'arbitro chiama il time out o quando la palla è fuori dal gioco.
C. Il cronometro dello Shot Clock riparte quando l'Arbitro riprende il gioco con un fischio o quando il giocatore che effettua il tiro tiene la palla alta per effettuare il tiro.
D. Il cronometro dello Shot Clock deve poter essere fermato indipendentemente dal cronometro di gara principale.
E. Nell'ultimo minuto di ogni tempo il cronometro dello Shot Clock ed il cronometro di gara principale devono mostrare lo stesso tempo rimanente di gioco.

VISIBILITA' E SEGNALI ACUSTICI

A. Due (2) cronometri saranno chiaramente visibili a tutti i giocatori ed agli spettatori.
B. Devono essere posizionati sul campo direttamente sopra, direttamente sotto, o a lato di ogni porta, o negli angoli del campo, nello stesso punto e sotto il controllo dell'arbitro.
C. Il cronometro dello Shot Clock avrà un dispositivo di segnalazione acustica con un tono distintivo che dovrà essere chiaramente udito da tutti i giocatori e gli arbitri coinvolti in una partita.
D. Il tono del cronometro dello Shot Clock deve essere diverso dal tono del segnale del cronometro principale.
E. Il segnale del cronometro dello Shot Clock suonerà al termine dei 60 secondi indicando che il tempo dello Shot Clock è scaduto.
F. Gli Arbitri confermeranno il cambio di possesso con un solo fischio e assegneranno un tiro libero agli

avversari.

SCADENZA SHOT CLOCK

A. Affinché una rete sia segnata, il tiro diretto in porta deve essere stato effettuato prima del fischio che segnala la scadenza del tempo dello Shot Clock.
B. Se la palla è in volo al momento del segnale, sarà considerata valida fino al completamento del volo.
C. La palla deve aver lasciato la mano del giocatore prima del segnale acustico che segnala la scadenza del tempo dello Shot Clock.