



Federação Internacional de Canoagem

CAIAQUE POLO

Regras de Competição

2019

Com efeito a partir de 1° Janeiro 2019

INTRODUÇÃO

O objetivo desse documento é fornecer as regras que regem:

- a) Caiaque Polo
- b) A organização do Caiaque Polo

LINGUAGEM

Em caso de dúvidas, a língua escrita em inglês britânico é a reconhecida para todas as interpretações relacionadas às regras.

Qualquer palavra que possa implicar o gênero masculino também estará incluído o feminino.

TRADUÇÕES

Direitos autorais pertencem à ICF. Estas regras podem ser fotocopiadas. A versão original deste livro pode ser encontrado no site da ICF www.canoeicf.com.

ESTRUTURA DAS REGRAS

ICF Regras de Governança do Esporte <ul style="list-style-type: none">• Regras comuns aplicáveis à todas as disciplinas• Exatamente a mesma redação contida no primeiro capítulo de cada livro de regras	[CR]
ICF Princípios das Regras <ul style="list-style-type: none">• O início é aplicado a todas as disciplinas• Regras específicas para cada disciplina• O princípio afeta todas as NFs	[PR]
ICF Regras do Esporte <ul style="list-style-type: none">• Regras de competição e Campo de Jogo• Todos os aspectos técnicos específicos das disciplinas	[SR]

PROCESSO DE DECISÃO DE REGRAS

Regras FIC de Governança Esportiva [CR]

	Congresso	Board e Diretores	Comitê Técnico	Federações Nacionais
Proposta		x	x	x
Elaboração Redação		x		
Discussão	x			
Votação	x			

Princípios das Regras FIC

	Congresso	Conselho e Diretores	Comitê Técnico	Federações Nacionais
Proposta		x	x	x
Elaboração Redação		x		
Discussão	x			
Votação	x Direção e política geral	x Redação Final após o congresso		

ICF Regulamentos Esportivos [SR]

	Congresso	Board e Diretores	Comitê Técnico	Federações Nacionais
Proposta			x	x
Elaboração Redação			x	
Discussão		x		
Votação		x		

PROCEDIMENTO PARA REVISÃO DE REGRA ICF

Ano anterior ao congresso	<i>Maio a Novembro</i>	Consulta com todas as partes interessadas (por exemplo, atletas, treinadores, funcionários) sobre as mudanças de regras necessárias.
Ano do Congresso	<i>Dezembro a 1º de março</i>	Propostas de regras das Federações Nacionais e dos Comitês Técnicos do ICF
	<i>Março</i>	Análise de todas as propostas do Comitê Técnico
	1ª Reunião ICF Board e Diretores Final de Março / Abril	Voto das regras do esporte [SR]. Avaliação das regras de governação desportiva [CR] e princípio das regras [PR].
	Pelo menos três meses antes do Congresso	Publicação das regras esportivas aprovadas [SR] pelo ICF Board. Publicação das regras avaliadas de governança esportiva [CR] e regras de princípios [PR].
	ICF Congresso <i>Novembro / Dezembro</i>	Vote das regras de governança esportiva [CR]. Votação das principais políticas e orientações
	Reunião do Board e Diretores após o Congresso <i>Novembro / Dezembro</i>	Voto das regras principais [PR].
	1º Janeiro Após o Congresso	Publicação e aplicação das novas regras.

GLOSSÁRIO

Esporte	O esporte é a canoagem englobando todas as atividades.
Federação Nacional	Federação Nacional filiada à FIC.
Disciplina	Disciplina é uma das várias modalidades da canoagem (e.g. Canoagem Velocidade, Canoagem Slalom...).
Competição	Competição inclui o período entre o primeiro evento e o último evento realizado, excluindo as cerimônias de abertura e encerramento.
Atleta ou Jogador	Atleta serve para masculino e feminino. No Caiaque Polo refere-se como Jogador
Gênero	Homem ou mulher
Barco	Embarcação utilizada para praticar canoagem (e.g. canoa, caiaque, SUP): <ul style="list-style-type: none">• Barco individual: acomoda apenas um atleta;• Barco de tripulação: possui mais de um lugar para o atleta.
Faixa Etária	e.g. junior, sub 21, sub 23, masters dependendo de cada disciplina
Categoria	A categoria é definida pelo barco e gênero (ex. Caiaque Masculino, Canoa Mista).
Classe	A classe é definida por uma categoria e número de vagas na embarcação (ex. K2M; C4F).
Evento	Evento é a competição em (1) uma disciplina que resultará na concessão de medalhas. Um evento é definido por pelo menos uma classe e dependendo da competição e da disciplina com opções adicionais: distância e/ou faixa etária (por exemplo júnior masculino caiaque duplo 500m, Sub 23 mulheres caiaque individual, homens canoa dupla clássica).

Tipo de evento	<ul style="list-style-type: none"> • Evento individual: Barco composto por um (1) atleta competindo contra outros barcos. • Evento equipe: Barco com dois (2) ou mais lugares competindo contra outras equipes.
Fase do evento	Etapas da competição (ex: eliminatórias, semifinal e final)
Descida, corrida ou jogo	Unidade básica na fase dos eventos (ex. eliminatórias 1ª descida, semifinal, final).
Programa de competição	Lista de eventos incluídos na competição.
Programação do evento	Lista completa do evento com as diferentes fases e horários.
Oficial Técnico Internacional	Supervisionar o funcionamento da competição.
Comitê Organizador	O comitê organizador pode ser a Federação Nacional ou uma organização especializada em competições.
Definição de significado	<ul style="list-style-type: none"> • pode: opcional • deve: recomendação • deve: impositivo / obrigatório

LISTA DE ABREVIACES

ICF	Federao Internacional de Canoagem
ITO	Oficial Tcnico Internacional
HOC	Comit Organizador Anfitrio
CAP	Caiaque Polo

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1 – GOVERNANÇA DO ESPORTE.....	13
1.1. COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS [CR].....	13
1.2. CALENDÁRIO DE COMPETIÇÃO INTERNACIONAL [CR].....	13
1.3. ELEGIBILIDADE DO ATLETA PARA COMPETIR EM EVENTOS FIC (NÍVEL 1 AO 3) [CR].....	14
1.4. FAIXA ETÁRIA [CR]	15
1.5. MUDANÇA DE NACIONALIDADE DO ATLETA [CR].....	15
1.6. PROCESSO DE INSCRIÇÕES [CR].....	16
1.7. VALIDAÇÃO DE UMA COMPETIÇÃO [CR]	17
1.8. CAMPEONATOS MUNDIAIS (NÍVEL 1) [CR].....	18
1.9. CAMPEONATO MUNDIAL MASTERS (NÍVEL 4) [CR]	19
1.10. ANTIDOPING [CR]	19
1.11. RECURSO AO BOARD [CR]	19
1.12. DESCLASSIFICAÇÃO POR COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO	20
1.13. RESULTADOS [CR]	20
1.14. MARCAS REGISTRADAS E PUBLICIDADE [CR].....	20
1.15. TÉCNICO INTERNACIONAL OFICIAL (ITO) – EXAME [CR].....	21
1.16. NOMEAÇÕES PARA COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS DA ICF.....	22
CAPÍTULO 2 – INTRODUÇÃO.....	23
2.1. OBJETIVOS [PR].....	23
2.2. COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS [PR].....	23
2.3. DELEGAÇÕES PARTICIPANTES [SR].....	23
2.4. COMITÊ ANFITRIÃO ORGANIZADOR [SR].....	24
2.5. DEVERES DO COMITÊ ORGANIZADOR (HOC) [SR]	24
CAPÍTULO 3 – EQUIPAMENTO DE JOGO	26
3.1. CAIAQUES [PR].....	26
3.2. REMOS [SR].....	26
3.3. EQUIPAMENTO PESSOAL [SR]	26
3.4. TROCA DE EQUIPAMENTO [SR]	27
3.5. VERIFICAÇÕES [SR]	27
3.6. IDENTIFICAÇÃO [SR].....	27
CAPÍTULO 4 – CRONOGRAMA DE COMPETIÇÃO	28
4.1. EVENTOS [PR]	28

CAPÍTULO 5 – FORMATO DE COMPETIÇÃO	29
5.1. SISTEMA DE COMPETIÇÃO [SR]	29
5.2. RODADA PRELIMINAR [SR]	29
5.3. RODADA INTERMEDIÁRIA [SR].....	29
5.4. RODADA FINAL [SR].....	30
5.5. PROCEDIMENTO PARA DECIDIR PONTOS E POSIÇÕES DA LIGA.....	30
5.7. PRORROGAÇÃO [SR]	31
CAPÍTULO 6 – CONVITES E INSCRIÇÕES	32
6.1. FORMAS DE COMUNICAÇÃO [SR]	32
6.2. CONVITES [PR]	32
6.3. POLÍTICAS DE INSCRIÇÕES [PR]	33
6.4. PROCESSO DE INSCRIÇÃO [PR]	33
6.5. DETERMINAÇÃO DE EVENTOS [SR].....	34
6.7. DICA DE ACEITAÇÃO [SR].....	35
6.8. TREINADORES E REGRAS ANTIDOPING [SR]	35
CAPÍTULO 7 – COMPETIÇÕES OFICIAS	36
7.1. COMITE DE COMPETIÇÃO [PR].....	36
7.2. COMITÊ DE COMPETIÇÃO – DEVERES [SR]	36
7.3. OFICIAIS - DEFINIÇÕES [SR]	37
7.4. FUNCIONÁRIOS – NOMEAÇÃO [SR]	37
7.5. OFICIAL CHEFE [SR]	38
7.6. ORGANIZADOR DA COMPETIÇÃO [SR]	38
7.7. ORGANIZADOR TÉCNICO [SR].....	38
7.8. ÁRBITRO PRINCIPAL [SR].....	39
7.9. CHEFE DE CONTROLE DE EQUIPAMENTO – ESCRUTINADOR [SR]	39
7.10. MESÁRIO OFICIAL [SR]	40
7.11. CRONOMETRISTAS [SR]	40
7.12. MESÁRIOS [SR]	40
7.13. ÁRBITROS [SR]	41
7.14. JUIZ DE LINHA DO GOL [SR].....	42
7.15. CONTROLE DE EQUIPAMENTO - ESCRUTÍNIO [SR]	42
7.16. ASSISTENTES [SR].....	42
7.17. OFICIAIS DOS JOGOS [SR]	42
7.18. ÁRBITROS [SR]	43
7.19. JUIZ DE LINHA DO GOL [SR]	44
7.20. CONTROLE DE EQUIPAMENTO [SR]	44

7.21. CRONOMETRISTA [SR]	44
7.22. MESÁRIOS [SR]	45
CAPÍTULO 8 – CAMPO DE JOGO	46
8.1. MODELO [SR]	46
8.2. ÁREA DE JOGO – VISÃO GERAL [SR]	47
8.3. ÁREA DE JOGO – DEFINIÇÃO [SR]	47
8.4. LIMITES E MARCAÇÕES DA ÁREA DE JOGO [SR]	47
8.5. GOLS [SR]	48
8.6. BOLAS [SR]	49
8.7. ÁREA DE SUBSTITUIÇÃO [SR]	49
8.8. ÁREA DOS ÁRBITROS [SR]	49
8.9. ÁREA DE AQUECIMENTO [SR]	50
8.10. ÁREA DE OFICIAIS [SR]	50
8.11. ÁREA DOS TREINADORES [SR]	50
8.12. ÁREA DE COMPETIÇÃO [SR]	50
CAPÍTULO 9 – PRÉ-COMPETIÇÃO	51
9.1. CRONOGRAMA DA COMPETIÇÃO [SR]	51
9.2. CONTROLE DE EQUIPAMENTO - Escrutínio [SR]	51
CAPÍTULO 10 - COMPETIÇÃO	53
10.1. NÚMERO DE JOGADORES [SR]	53
10.2. TEMPO DE JOGO [SR]	53
10.3. ESCOLHA DE LADO [SR]	53
10.4. INÍCIO DO JOGO [SR]	53
10.5. BOLA FORA DE JOGO [SR]	54
10.6. PAUSA DE TEMPO [SR]	55
10.7. TRANSMISSÃO AO VIVO E PEDIDO DE TEMPO [SR]	56
10.8. PONTUAÇÃO DO GOL [SR]	56
10.9. REINÍCIO DA PARTIDA APÓS O GOL [SR]	57
10.10. DEFESA DO GOL [SR]	57
10.11. BOLA PRESA [SR]	58
10.12. VANTAGEM [SR]	59
10.13. JOGADOR EMBORCADO [SR]	59
10.14. ENTRADA, REENTRADA, SUBSTITUIÇÃO E TROCA DE EQUIPAMENTO [SR]	60
10.15. ASSISTENCIA EXTERNA OU INTERFERENCIA [SR]	60
10.16. CONCLUSÃO DO JOGO [SR]	60
10.17. PRORROGAÇÃO [SR]	61

10.18. SUBSTITUIÇÃO ILEGAL E ENTRADA PARA ÁREA DE JOGO [SR]	61
10.19. USO ILEGAL DO REMO [SR]	61
10.20. POSSE ILEGAL [SR].....	62
10.21. ABORDAGEM ILEGAL COM AS MÃO [SR]	62
10.22. ABORDAGEM ILEGAL COM O CAIAQUE [SR]	63
10.23. COMBATE ILEGAL [SR].....	64
10.24. OBSTRUÇÃO ILEGAL [SR]	64
10.25. ABORDAGEM ILEGAL [SR].....	64
10.26. COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO [SR]	65
10.27. JOGO ANTIÉTICO [SR].....	66
10.28. PUNIÇÕES – DEFINIÇÕES [SR].....	66
10.29. PENALTI [SR]	67
10.30. TIRO LIVRE DIRETO [SR]	68
10.31. TIRO LIVRE INDIRETO [SR]	68
10.32. CARTÃO VERMELHO [SR].....	68
10.33. CARTÃO AMARELO GERAL [SR].....	69
10.34. CARTÃO AMARELO – PENALTI [SR]	70
10.35. CARTÃO VERDE [SR]	70
10.36. COBRANÇA DE TIROS LIVRES [SR].....	71
10.37. COBRANÇA DE PENALTI [SR]	72
CAPÍTULO 11 - PÓS-COMPETIÇÃO	74
11.1. COMITÊ DE PROTESTO	74
11.2. AÇÃO DISCIPLINAR DO COMITÊ DE COMPETIÇÃO	76
11.3. RESULTADOS	77
CAPÍTULO 12 - JOGOS MUNDIAIS	78
12.1. SISTEMA DE QUALIFICAÇÃO – PRINCÍPIOS	78
12.2. FORMATO DA COMPETIÇÃO	78
12.3. MARCAS COMERCIAIS	78
12.4. CALENDÁRIO DE COMPETIÇÃO	79
12.5. ÁRBITROS.....	79
CAPÍTULO 13 - CAMPEONATO MUNDIAL	80
13.1. ORGANIZAÇÃO	80
13.2. PROGRAMA DE CONCORRÊNCIA.....	80
13.3. FASE DE QUALIFICAÇÃO PARA OS CAMPEONATOS MUNDIAIS	80
13.4. SISTEMA DE QUALIFICAÇÃO PARA CAMPEONATOS MUNDIAIS	81
13.5. PAGAMENTOS	81

13.6. CAMPO DE JOGO	82
13.7. A BOLA.....	82
13.8. COMITÊ DE COMPETIÇÃO	82
13.9. NOMEAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS.....	82
13.10. TAXAS DE ÁRBITROS E ADMINISTRAÇÃO	83
13.11. CALENDÁRIO DE COMPETIÇÃO	83
13.12. MARCAS COMERCIAIS	84
13.13. NUMERAIS DE IDENTIFICAÇÃO	84
13.14. TEMPO DE JOGO	84
13.15. APELO AO JÚRI	85
13.16. PRÊMIOS.....	85
13.17. COPA DAS NAÇÕES.....	85
CAPÍTULO 14 - OFICIAIS TÉCNICOS INTERNACIONAIS	86
14.1. DEFINIÇÃO.....	86
14.2. OFICIAL INTERNACIONAL DE CAIAQUE POLO	86
14.3. ÁRBITRO INTERNACIONAL DE CAIAQUE POLO [SR]	86
CAPÍTULO 15 – SINAIS DO ÁRBITRO.....	88
CAPÍTULO 16 - EQUIPAMENTO E VISTORIA	95
16.1. REGIME DE FABRICANTES DE CAIAQUES POLO DA FIC [SR].....	95
16.2. REQUISITOS DE SEGURANÇA DO CAIAQUE [SR]	96
16.3. DIMENSÕES, MEDIDA E MEDIDORES DE CAIAQUE [SR].....	97
.....	99
16.4. MEDIDORES DE CAIAQUES - REQUISITOS [SR].....	99
16.5. MEDIDORES DE CAIAQUE - DEFINIÇÃO [SR].....	99
16.6. PREENCHIMENTO [SR].....	103
16.7. REMO.....	106
16.8. MEDIDOR DE REMO [SR]	106
16.9. CAPACETE E PROTEÇÃO [SR]	107
16.10. PROTEÇÃO DO CORPO - COLETE SALVA VIDAS [SR].....	109
16.11. VISTORIA – PRINCIPAIS COMPETIÇÕES [SR].....	109

CAPÍTULO 1 - GOVERNANÇA DO ESPORTE

1.1. COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS [CR]

1.1.1 - Toda competição anunciada como internacional deve ser regida pelas regras da FIC.

1.1.2 Competições organizadas por uma Federação Nacional ou suas associações filiadas serão consideradas internacionais se atletas estrangeiros forem convidados

1.1.3 - As competições regionais, continental e os jogos multiesportivos devem ser organizados de acordo com as regras da ICF.

1.1.4 - Os eventos olímpicos devem ser utilizados como base para o programa de competição em jogos continentais.

1.1.5 - A organização e o programa em jogos multiesportivos a nível mundial devem ser aprovados pela FIC. Eventos continentais pela respectiva Confederação Continental.

1.2. CALENDÁRIO DE COMPETIÇÃO INTERNACIONAL [CR]

1.2.1 - O calendário de competição internacional de cada disciplina é organizada em quatro níveis:

	Tipo de competição	Competição
Nível 1	ICF competição	ICF Campeonato Mundial
Nível 2		ICF Copa do Mundo
Nível 3		ICF Competições para o Mundo
Nível 4	<ul style="list-style-type: none">• Competições internacionais• Competições Masters ou abertas• Competições para convidados	

1.2.2 - Apenas a Federação Nacional ou uma associação continental associada pode solicitar a realização de uma competição no calendário FIC.

1.2.3 - O pedido para a FIC de competições nível 1 e nível 2 é delineado em seu estatuto.

1.2.4 - As definições de competições nível 3 (se aplicável) e nível 4 podem ser feitas pelo seguinte processo:

1.2.4.a - Um aplicativo de calendário é feito diretamente no banco de dados da FIC.

1.2.4.b - O prazo para candidaturas ao calendário Internacional de competições nível 3 é 1º de setembro no ano anterior ao evento.

1.2.4.c - O prazo para candidaturas ao calendário internacional nível 4 é de três meses antes da competição.

1.2.5 - Publicação do calendário

1.2.5.a - O calendário de competições FIC nível 1 e nível 2 será publicado até 1º de janeiro do ano anterior às competições.

1.2.5.b - O calendário de competições FIC nível 3 será publicado até 1º de outubro do ano anterior às competições.

1.2.5.c - O calendário de competições internacionais nível 4 é publicado imediatamente após aprovação pela ICF.

1.3. ELEGIBILIDADE DO ATLETA PARA COMPETIR EM EVENTOS FIC (NÍVEL 1 AO 3) [CR]

1.3.1 - Apenas atletas membros de clubes ou associações filiadas a uma federação nacional têm direito de participar de competição FIC.

1.3.2 - Satisfeito o item 1.3.1. o atleta deverá obter consentimento (escrito) da Federação Nacional para poder competir individualmente em evento FIC.

1.3.3 - Cada Federação Nacional deve garantir que seus atletas estejam em bom estado de saúde e aptidão que permita competir em nível avançado.

1.3.4 - Cada Federação Nacional deve garantir que seus atletas e oficiais tenham seguro de saúde, bem como de pertence pessoais.

1.4. FAIXA ETÁRIA [CR]

1.4.1 - O primeiro ano que um atleta poderá competir em evento ICF é naquele em que completar 15 anos.

1.4.2 - O último ano em que um atleta poderá participar da faixa etária júnior é o ano em que completar 18 anos de idade.

1.4.3 - O último ano que um atleta poderá participar de competições Sub 21 será até o final do ano que completar a idade de 21 anos.

1.4.4 - O último ano que o atleta poderá participar de competições Sub 23 será até o final do ano em que completar 23 anos.

1.4.5 - Cada disciplina deve definir a idade mínima para Master, desde que não seja inferior a 35 anos.

1.4.6 - Para participar de um evento da determinada faixa etária, o atleta ou sua federação nacional deve produzir provas documentais como passaporte, carteira de identidade ou documento similar que contenha foto e confirme a idade.

1.5. MUDANÇA DE NACIONALIDADE DO ATLETA [CR]

1.5.1 - Um atleta que tenha competido em qualquer Nível de evento FIC nos últimos três anos, necessitará de autorização das duas Federações envolvidas para mudar a nacionalidade.

1.5.2 - Para que um atleta seja elegível para mudança de nacionalidade esportiva, deverá ter vivido naquele país nos últimos dois anos ou conseguir a nacionalidade do mesmo.

1.5.3 - O atleta com 18 anos ou menos pode mudar a nacionalidade desportiva com a aprovação das duas federações nacionais envolvidas. Neste caso não é necessário cumprir a regra de residência de dois anos.

1.5.4 - O pedido de mudança de nacionalidade esportiva deve ser feita à FIC pela nova Federação Nacional o mais tardar até 30 de novembro do ano anterior ao atleta competir.

1.5.5 - Para os Jogos Olímpicos e Paralímpicos as regras da Carta Olímpica serão aplicadas para as questões de nacionalidade.

1.5.6 Para um atleta ganhar a cota olímpica ou paralímpica na canoagem deve manter cidadania/nacionalidade da Federação Nacional que representa.

1.5.7 - Um atleta não pode competir por mais de uma Federação Nacional durante o ano calendário da canoagem.

1.6. PROCESSO DE INSCRIÇÕES [CR]

1.6.1 - Competições FIC (nível 1 ao nível 3)

1.6.1.a - As inscrições nominais para competições somente serão aceitas das Federações Nacionais que estejam em dia com a ICF.

1.6.1.b - Inscrição deve conter:

- Nome da Federação Nacional a qual o atleta pertence
- Primeiro e último nome do atleta
- O País de nascimento do atleta
- O gênero do atleta
- Data de nascimento do atleta
- Número ICF do atleta (se conhecido)
- O evento em que o atleta ou equipe deseja participar
- Primeiro e último nome e e-mail do líder de equipe.

1.6.1.c - Inscrições nominais devem ser realizadas na ICF apenas, no sistema on line.

1.6.1.d - Um recibo será disponível para as inscrições, através do sistema on line da FIC.

1.6.1.e - O prazo das inscrições nominais é de 10 dias antes do primeiro dia de competição ou classificação para paracanoagem

1.6.1.f - Em circunstâncias extraordinárias o responsável técnico do evento poderá ou não aceitar inscrições fora do prazo. Estas inscrições pagarão taxa de 20 euros a mais.

1.6.1.g - Em barcos de tripulação os nomes dos atletas devem estar na ordem em que eles competem no barco. O primeiro nome deve ser o atleta na frente do barco.

1.6.2 - Competição internacional (Nível 4)

1.6.2.a - Inscrições nominais para competições internacionais (nível 4) pode ser aceito pelo atleta ou Federação Nacional.

1.6.2.b - As inscrições serão realizadas por escrito ou on-line de acordo com os regulamentos do Comitê Organizador.

1.6.2.c - A inscrição deve conter:

- A nacionalidade esportiva do atleta
- Primeiro e último nome do atleta
- O gênero do atleta
- Data de aniversário do atleta
- Os eventos em que o atleta ou as equipes desejam participar

1.6.2.d - o Comitê Organizador deve reconhecer por escrito ou eletronicamente o recebimento das inscrições no prazo de dois dias.

1.7. VALIDAÇÃO DE UMA COMPETIÇÃO [CR]

1.7.1 - Campeonato Mundial (ICF competição Nível 1)

1.7.1.a - Para modalidades Olímpicas ou Paralímpicas o Mundial será validado se pelo menos seis Federações Nacionais de, no mínimo, três continentes participarem do evento desde o início. Se durante a competição houver desistência, a validade do campeonato não será afetada.

1.7.1.b - Para modalidades não olímpicas e não paralímpicas, o Mundial será validado se pelo menos seis Federações Nacionais de, no mínimo, três continentes participarem do evento desde o início. Se durante a competição houver desistência, a validade do campeonato não será afetada.

1.7.2 - Copa do Mundo (Nível 2) e competições Nível 3:

1.7.2.a - Uma Copa do Mundo é validada quando iniciar o evento com a participação de, no mínimo, cinco (5) Federações Nacionais distintas oriundas de pelo menos dois (2) continentes.

1.7.2.b - Para ser reconhecido um evento válido, é necessário que participem inicialmente três (03) barcos ou três (3) equipes de duas (2) federações nacionais distintas.

1.7.2.c - Para a validade do evento não é necessário que todos os barcos terminem a competição.

1.7.3 - Para ser reconhecida como competição internacional (nível 4), pelo menos o convite deve ser distribuído para Federações Nacionais ou para atletas estrangeiros.

1.8. CAMPEONATOS MUNDIAIS (NÍVEL 1) [CR]

1.8.1 - Campeonatos Mundiais somente serão autorizados pelo Board da FIC que também organizará todos os eventos previstos no programa de competição.

1.8.2 - Eventuais alterações na organização dos Campeonatos Mundiais só podem ser realizadas através de processo documentado entre ICF e Comitê Organizador.

1.8.3 - O programa de competição é decidido pelo Conselho de Administração (Board) da FIC.

1.8.4 - O calendário da competição é da responsabilidade da FIC que deverá considerar as necessidades de transmissões e/ou outros fatores externos.

1.8.5 - Júri

1.8.5.a - Durante o Campeonato Mundial a autoridade suprema cabe ao Júri.

1.8.5.b - O Júri consiste em três (3) pessoas.

1.8.5.c - O Board da FIC nomeia os membros do Júri

1.8.5.d - Um desses membros será nomeado Presidente do Júri.

1.8.6 - Prêmios

1.8.6.a - Os prêmios serão entregues de acordo com o protocolo de diretrizes da FIC.

1.8.6.b - As medalhas são concedidas da seguinte forma:

- 1^o Lugar: medalha de ouro
- 2^o Lugar: medalha de prata
- 3^o Lugar: medalha de bronze

1.8.6.c - Nos eventos de barcos compostos ou por equipes, cada atleta receberá a sua medalha apropriada.

1.8.6.d - Para manter a formalidade da cerimônia, os atletas devem estar utilizando seus uniformes das respectivas seleções nacionais para receberem as medalhas.

1.8.7 - Copa Nacional

1.8.7.a - A Copa das Nações será concedida à Federação Nacional com o melhor desempenho geral nas Copas do Mundo.

1.8.7.b - O Ranking será produzido de acordo com o sistema definido para cada disciplina.

1.9. CAMPEONATO MUNDIAL MASTERS (NÍVEL 4) [CR]

1.9.1 - Campeonatos Mundiais Masters podem ser organizados em todas as disciplinas.

1.9.2 - O Board da FIC define os eventos de acordo com a recomendação do respectivo Comitê Técnico.

1.9.3 - Inscrições individuais e pelas Federações Nacionais serão aceitas.

1.10. ANTIDOPING [CR]

1.10.1 - Doping é definido pelo Código Mundial Antidoping e pelas regras da FIC, sendo estritamente proibido.

1.10.2 - O programa antidoping deve ser conduzido de acordo com os regulamentos de controle antidoping da FIC e supervisão do comitê médico.

1.10.3 - Atletas inscritos em qualquer competição FIC ou em campeonatos continentais, devem completar o programa de educação antidoping antes de competirem ou correrão o risco de ser negado suas participações.

1.11. RECURSO AO BOARD [CR]

1.11.1 - Uma Federação Nacional participante poderá recorrer ao Board da FIC, se após o fim da competição, novos fatos se tornarem conhecidos que afetem substancialmente a decisão tomada na competição.

1.11.2 - Questões de fato durante a competição, não podem ser contestadas em recursos.

1.11.3 - Recurso ao Board deve ser apresentado no prazo máximo de 30 dias após o fim da competição, acompanhado de uma taxa de 75 euros. A taxa será reembolsada se o recurso for acolhido.

1.11.4 - Após a decisão o Board comunica diretamente por escrito à Federação Nacional.

1.12. DESCLASSIFICAÇÃO POR COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

1.12.1 - Um atleta que tenta ganhar uma competição por meios irregulares, quebrando as regras de forma deliberada, bem como contestar suas validades, poderá ser desclassificado para a competição (DQB).

1.12.2 - Para desclassificação após a competição causada por doping ou inelegibilidade, o seguinte rito deve ter sido concluído:

- Supressão de todos os resultados e rankings alcançados (DQB);
- Reajuste de todos os resultados; e
- Elaboração da versão revisada (resultados, resumos, medalhas).

1.13. RESULTADOS [CR]

1.13.1 - Para as competições Nível 1 ao 3, cópias dos resultados oficiais detalhados devem ser fornecidas à FIC em formatos específicos no prazo de 7 (sete) dias após a competição. Resultados eletrônicos devem ser mantidos on-line para fins históricos.

1.13.2 - Para as competições internacionais nível 4, uma cópia eletrônica dos resultados oficiais deve ser encaminhada à FIC em formato pdf para publicação no site oficial dentro de 7 (sete) dias após o final da competição.

1.14. MARCAS REGISTRADAS E PUBLICIDADE [CR]

1.14.1 - Publicidade de tabaco e bebidas fortes não são permitidas.

1.14.2 - Barcos, acessórios e roupas podem levar marcas registradas, símbolos publicitários e textos escritos.

1.14.3 - Imagens, símbolos, slogans e textos escritos não relacionados ao financiamento do esporte ou quaisquer mensagens políticas não são permitidos.

1.14.4 - Todos os materiais publicitários utilizados devem ser colocados de tal forma que não interfiram na identificação dos atletas e não afetem os resultados das corridas.

1.15. TÉCNICO INTERNACIONAL OFICIAL (ITO) - EXAME [CR]

1.15.1 - Calendário de Exames

1.15.1.a - Todo ano o calendário de exames oficiais é publicado para cada disciplina seguindo a proposta de cada membro da cadeira de técnicos;

1.15.1.b - Associações continentais ou federações nacionais estão intituladas para aplicar os exames aos interessados a fazer parte da cadeira de técnicos. Nesse caso, a entidade deve cobrir os custos do membro que irá realizar o exame incluindo os gastos de viagem e estadia.

1.15.2 - Candidatura

1.15.2.a - Somente Federações Nacionais estão intitulados para nomear candidatos para os exames com no mínimo de 30 dias de antecedência do exame.

1.15.2.b - As provas devem ser enviadas para a sede da FIC no formulário elaborado e publicado no site oficial.

1.15.2.c - A FIC vai encaminhar a lista de candidatos ao membro em questão.

1.15.2.d - Para cada prova aplicada a Federação Nacional irá pagar 20 Euros.

1.15.2.e - A fatura final vai ser enviada a Federação Nacional no período de 30 de outubro a 30 de novembro.

1.15.2.f - Federações Nacionais são responsáveis financeiramente pelos seus candidatos (antes de depois do exame)

1.15.3 - Realização do exame

1.15.3.a - Um subcomitê indicado pelo presidente técnico em questão, vai administrar o exame.

1.15.3.b - O exame será realizado em inglês para os que desejam ser considerados oficiais para competições da FIC e vai se basear em seus conhecimentos pelo estatuto e regras. Cada disciplina deve ter prática como requisito e um mínimo de experiência.

1.15.3.c - Se o candidato fizer o exame em outra língua, não será considerado oficial para competições da FIC.

1.15.4 - Carteirinhas oficiais

1.15.4.a - Após a conclusão do exame o presidente técnico preenche o relatório final reporta e envia para a sede da FIC onde as carteirinhas dos que passaram no exame serão emitidas e enviadas para as Federações Nacionais.

1.15.4.b - As carteirinhas oficiais expiram depois de quatro (4) anos.

1.15.4.c - Se uma carteirinha oficial expira, é perdida ou destruída serão cobrados 20 euros para a renovação.

1.16. NOMEAÇÕES PARA COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS DA ICF

1.16.1 - Somente Federações Nacionais são responsáveis a nomear ITOs para competições da FIC nível 1 e nível 2.

1.16.2 - O prazo para enviar as nomeações para cada disciplina é até 31 de dezembro do ano que antecede a competição.

1.16.3 - As nomeações são enviadas aos respectivos técnicos do membro da disciplina (com cópia para a FIC).

1.16.4 - O membro do comitê da disciplina vai apresentar a lista de oficiais para o quadro de Diretores das FIC e a aprovação para no mínimo até 1º março.

CAPÍTULO 2 - INTRODUÇÃO

2.1. OBJETIVOS [PR]

O Caiaque Polo é uma competição com bola entre dois (2) times, cada um com cinco (5) jogadores. Os jogadores usam caiaques, em uma área definida na água, as equipes precisam marcar gols contra o time adversário. É considerado time vencedor aquele que marcar mais gols.

2.2. COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS [PR]

2.2.1 - Competições Internacionais devem ser dirigidas por pelo menos um (1) oficial credenciado em posse de sua credencial internacional dentro da validade. Este oficial deve ser preferencialmente o Chefe ou outro membro do Comitê da Competição.

2.2.2 - Para competições, onde o HOC não puder cumprir seus deveres com todas os regulamentos do Caiaque Polo, uma variação nas regras pode ser permitida.

2.2.3 - Tipos de competição do Caiaque Polo:

	TIPO DE COMPETIÇÃO	COMPETIÇÃO
NÍVEL 1	COMPETIÇÃO FIC	CAMPEONATO MUNDIAL
NÍVEL 2		NÃO SE APLICA
NÍVEL 3		NÃO SE APLICA
NÍVEL 4	COMPETIÇÃO INTERNACIONAL	TORNEIO INTERNACIONAL

2.3. DELEGAÇÕES PARTICIPANTES [SR]

2.3.1 - Os membros de uma delegação participante de uma competição internacional serão: um (1) Chefe de equipe por Federação Internacional; máximo dois (2) treinadores por equipe; máximo de dez (10) jogadores por equipe; e, por último, três (3) outros funcionários da equipe oficial.

2.3.2 - Chefe de Equipe: Uma Federação Nacional ou clube vai ter que indicar um Chefe de Equipe para a competição que será o responsável por toda delegação durante a competição.

2.3.3 - Jogadores

2.3.3.a - Jogadores estão definidos nos artigos 1.3, 1.4 e 1.5

2.3.3.b - Um máximo de dez jogadores pode ser nomeado pela equipe.

2.3.4 - Funcionários adicionais da Equipe: uma Federação Nacional ou clube pode, em cada competição, indicar no máximo de três (3) funcionários adicionais que farão parte da delegação oficial.

2.3.5 - Identificação: Os membros da delegação terão acesso nas áreas de competição de acordo com suas respectivas funções.

2.4. COMITÊ ANFITRIÃO ORGANIZADOR [SR]

A Federação Nacional anfitriã vai, em cada competição, indicar o Comitê Organizador (HOC), que organizará a competição.

2.5. DEVERES DO COMITÊ ORGANIZADOR (HOC) [SR]

2.5.1 - A estrutura do HOC é da responsabilidade da Federação Nacional Anfitriã.

2.5.2 - O HOC é responsável por:

- Propor a competição;
- Fazer todos os arranjos necessários para garantir uma participação adequada e elegível para todas as equipes;
- Disponibilizar um cronograma da competição;
- Disponibilizar uma pista e equipamentos;
- Providenciar acomodação e transporte para as equipes visitantes;
- Providenciar oficiais conforme solicitado pelo Comitê da Competição;
- Providenciar equipamentos necessários;
- Providenciar assistência adicional conforme requerida pelo Comitê de Competição em questões de publicidade, apresentações e etc;
- Administrar os aspectos não oficiais da competição como espectadores e mídia;
- Nomear um organizador da competição para fazer a ligação com o Comitê da Competição.

2.5.3 - O Comitê Organizador vai:

2.5.3.a - Garantir o fornecimento de todas as informações necessárias aos representantes da mídia sobre os times, jogadores, oficiais e progresso da competição. A respeito disso, as informações podem ser solicitadas aos oficiais que irão providenciar o mais breve possível.

- 2.5.3.b - Garantir que os voluntários forneçam os tamanhos corretos das bolas para os juízes de linha e de gol (que podem ser substituídos por câmera) durante o jogo. Esses voluntários irão usar um uniforme. O uniforme vai se distinguir por cores indicando sua função, que deve ser diferente dos juízes de linha e de gol (podem ser substituídos por câmeras).
- 2.5.3.c - Garantir durante todo o jogo, equipamentos, incluindo os gols, marcações, bolas etc. E equipamentos para as áreas associadas.
- 2.5.3.d - Garantir que os equipamentos permaneçam operacionais durante toda competição;
- 2.5.3.e - Garantir o fornecimento de todos equipamentos de pontuação, resultados e tempos.
- 2.5.3.f - Auxiliar o mesário oficial com o tempo e garantir que o equipamento permaneça operacional durante toda competição.
- 2.5.3.g - Entrar em contato com o responsável pela pista em caso de problemas para que providenciem soluções para o caso;
- 2.5.3.h - Garantir uma área para armazenamento e manutenção de equipamentos durante toda a competição.
- 2.5.3.i - Providenciar o anúncio do calendários de jogos de forma que garanta que as equipes e funcionários necessários estejam prontos à tempo para as partidas;
- 2.5.3.j - Informar quais equipes estão participando e a relevância de cada jogo antes do início de cada jogo.
- 2.5.3.k - Anunciar os resultados dos jogos após o encerramento de cada partida, e a significância dos resultados e o progresso de cada equipe de acordo com o resultado.
- 2.5.3.l - Organizar os resultados de cada jogo, compilar os resultados em uma tabela de liga ou diagrama de eliminatórias, conforme necessário;
- 2.5.3.m - Organizar atualização do programa com os nomes reais das equipes;
- 2.5.3.n - Exibir os resultados de cada jogo, as tabelas atualizadas ou o diagrama de eliminações, para os times, espectadores e mídia;
- 2.5.3.o - Todos os assuntos relativos a convites e entradas, realizados pelo HOC, serão supervisionados pelos Organizadores da Competição e estão sujeitos a aprovação do Comitê de Competição.

CAPÍTULO 3 - EQUIPAMENTO DE JOGO

I - Equipamentos

3.1. CAIAQUES [PR]

3.1.1 - Somente caiaques aprovados após uma inspeção minuciosa podem ser usados.

3.1.2 - Cópias ilegais ou não registradas de designes de fabricantes da FIC não devem ser utilizados em competições oficiais e vão automaticamente ser reprovados na vistoria. Quando houver uma disputa sobre a legalidade de um projeto, um painel independente de pelo menos três (3) pessoas avaliará o projeto em questão e determinará se é uma cópia ou não. Se for considerada uma cópia não registrada, falhará na análise e, portanto, não poderá ser usada na competição. O designer original e a FIC serão notificados imediatamente.

3.1.3 - Para especificações completas dos caiaques e remos: ver capítulo 16 - Equipamentos e vistorias.

3.2. REMOS [SR]

3.2.1 - Remos com duas pás aprovados pela inspeção devem ser usados.

3.2.2 - Para especificações complete de remos: ver capítulo 16 - Equipamentos e vistorias.

3.3. EQUIPAMENTO PESSOAL [SR]

3.3.1 - Cada jogador deve usar um (1) capacete com proteção, aprovado pelo Controle de Equipamento - Vistoria. Para especificações completas de capacete e proteções: ver capítulo 16 -Equipamentos e vistorias.

3.3.2 - Proteção do corpo, aprovado pelo controle de equipamento, deve ser usado. Para especificações completas de proteção do corpo: ver capítulo 16 -Equipamentos e vistorias.

3.3.3 - Casa membro da equipe deve usar uma camiseta da mesma cor, com mangas que cubra pelo menos o antebraço. Os jogadores não podem usar nenhuma substância escorregadia nos braços e pescoço.

3.3.4 - Ao lado dos equipamentos e roupas listados acima, alguns objetos pessoais e saia antirespingo é permitido para os jogadores. Proteção extra nas mãos, cotoveleiras são permitidas desde que devidamente bem ajustadas, fixados com firmeza de modo que não coloque outro jogador em perigo. Nenhum outro equipamento é permitido. O jogador não deve usar itens (como joias) que possam colocar em risco o usuário e o adversário.

3.3.5 - Jogadores não podem aplicar nenhuma substância em seus equipamentos que altere o atrito superficial original.

3.4. TROCA DE EQUIPAMENTO [SR]

É permitido ao jogador deixar a área de jogo para trocar equipamento a qualquer momento do jogo, desde que o equipamento já tenha sido aferido e aprovado pelo Controle. O jogador em questão deve fazer a troca do equipamento na sua área de reservas.

3.5. VERIFICAÇÕES [SR]

3.5.1 - O equipamento dos jogadores estará sujeito a vistorias antes, durante ou depois do jogo.

3.5.2 - Um Árbitro deve expulsar da área de jogo, uma vez ciente da infração, qualquer jogador cujo equipamento esteja violando as regras, seja no primeiro intervalo no jogo ou imediatamente se o equipamento se tornar perigoso para os jogadores.

II - Identificações

3.6. IDENTIFICAÇÃO [SR]

3.6.1 - Todos os jogadores do mesmo time devem ter os decks dos caiaques da mesma cor, revestimento do colete da mesma cor, capacetes da mesma cor e camisetas da mesma cor.

3.6.2 - Se o árbitro ou a pessoa responsável pelo controle de equipamento determinar que houver uma distinção inadequada entre as equipes, será necessário que a primeira equipe nomeada na ficha de jogo altere as cores de identificação do corpo.

3.6.3 - Os jogadores dos times podem usar a numeração de 1 a 99. Os números devem cobrir o colete e também no capacete. Jogadores podem escolher em ter o nome da família (sobrenome) na parte de trás das costas. Esse sobrenome deve estar abaixo ou acima do número mas deve estar na mesma posição que dos outros colegas do time.

3.6.4 - Os números devem estar claros e legíveis para que a arbitragem consiga ver em qualquer lugar do campo e deve identificar cada jogador claramente. Um número de no mínimo 20 cm de altura e deve estar nas costas do jogador. Um número no mínimo de 10 cm de altura deve estar na frente do corpo do jogador. Um número no mínimo de 7,5cm deve estar posicionado nos dois lados do capacete. O Capitão do time deve se distinguir do restante do time com uma braçadeira.

CAPÍTULO 4 - CRONOGRAMA DE COMPETIÇÃO

4.1. EVENTOS [PR]

Os eventos oficiais reconhecidos pela FIC são os seguintes:

H	Homem
M	Mulher
HU21	Homem Sub 21
MU21	Mulher Sub 21
HM	Homem Master
MM	Mulher Master

CAPÍTULO 5 - FORMATO DE COMPETIÇÃO

5.1. SISTEMA DE COMPETIÇÃO [SR]

5.1.1 - As competições serão realizadas com um sistema adequado para o número de equipes participantes.

5.1.2 - Os sistemas de competição podem ser desenvolvidos pelo Comitê de Polo de Canoagem da FIC, mediante solicitação, se necessário.

5.1.3 - Para cada fase da competição, as equipes devem jogar o mesmo número de jogos, sempre que isso for possível.

5.1.4 - O sistema de competição selecionado para um evento específico determina o número de equipes de cada grupo que avançam para qualquer rodada intermediária e quantas avançam diretamente para a rodada final.

5.2. RODADA PRELIMINAR [SR]

5.2.1 - Para a rodada preliminar, os times participantes de cada chave serão divididos em números iguais ou o mais próximo possível da quantidade de grupos.

5.2.2 - Cada equipe será alocada para os grupos da rodada preliminar da seguinte maneira:

5.2.2.a - Com base no histórico das equipes.

5.2.2.b - Garantir que as equipes mais fortes e mais fracas sejam distribuídas uniformemente pelos grupos.

5.2.2.c - Em competição com mais de uma (1) rodada, todas as equipes de um grupo se enfrentarão pelo menos uma vez no sistema de liga. Ao final desta rodada, as equipes são classificadas em cada grupo de acordo com seus resultados. As duas (2) primeiras equipes ou mais de cada grupo avançarão para as rodadas subsequentes da competição.

5.3. RODADA INTERMEDIÁRIA [SR]

5.3.1 - Uma rodada intermediária não é necessária em todas as competições.

5.3.2 - Ela será usada apenas quando houver um grande número de equipes em um evento em relação ao número de jogos que podem ser alocados ao evento.

5.3.3 - Na rodada intermediária, as equipes que se qualificaram na rodada preliminar podem ser divididas em grupos, cada grupo jogando um sistema de liga ou eliminação para determinar a progressão para a rodada final.

5.4. RODADA FINAL [SR]

5.4.1 - Na rodada final, as equipes se enfrentam no sistema de mata-mata, conforme os sistemas de séries finais propostos.

5.4.2 - As equipes são progressivamente eliminadas até as duas últimas equipes disputarem uma grande final para decidir o vencedor.

5.5. PROCEDIMENTO PARA DECIDIR PONTOS E POSIÇÕES DA LIGA

5.5.1 - Se algum time for desclassificado de um jogo ou competição, o Comitê de Competição decidirá a ação apropriada.

5.5.2 - As equipes de um grupo serão classificadas em ordem de acordo com o número de pontos que cada um ganhou nos jogos da liga, sendo a equipe com mais pontos a primeira.

5.5.3 - Vitória garantem três (3) pontos. Empate um (1) ponto. Derrota zero (0) ponto. Quando um time não puder jogar ou perder o jogo por WO, ele não receberá pontos e a pontuação será registrada como uma perda de 7-0.

5.5.4 - Quando duas ou mais equipes estiverem com a mesma pontuação, elas serão ranqueadas de acordo com os seguintes procedimentos:

- Saldo de gols.
- Número de gols marcados.
- Resultados dos jogos entre duas (2) equipes dentro do mesmo grupo.
- Jogo limpo (menor número de cartões recebidos de cada equipe excluindo cartões verdes: cartão vermelho 10 pontos, cartão amarelo (5) pontos).
- Play Off, se possível.

5.5.5 - Saldo de gol: Gols marcados menos gols tomados.

5.5.6 - Se uma (1) equipe teve um jogo cancelado e uma terceira equipe, com os mesmos pontos, já tenha jogado com esse time que motivou o cancelamento, ambos os resultados serão descontados por essa diferenciação.

5.6. AVANÇO PARA AS ÚLTIMAS RODADAS [SR]

O Sistema de Competição selecionado em um evento determina o número de times de cada grupo que avança para a próxima fase de acordo com o número de equipes e o número de jogos distribuídos no evento.

5.7. PRORROGAÇÃO [SR]

Quando o jogo estiver empatado no final do tempo normal e for necessário um desempate, será realizada a Prorrogação (consulte o artigo 10.17).

CAPÍTULO 6 - CONVITES E INSCRIÇÕES

6.1. FORMAS DE COMUNICAÇÃO [SR]

6.1.1 - Todo comunicado deve ser escrito (carta, e:mail, etc.).

6.1.2 - Quando for utilizado comunicado verbal, também deverá ser confirmado por escrito no prazo estabelecido (meia noite da data de vencimento).

6.1.3 - Em eventual conflito de informação as informações com papel timbrado e / ou assinatura prevalecerão.

6.2. CONVITES [PR]

6.2.1 - Um Convite para uma competição internacional deve ser enviada com no mínimo 12 semanas antes da competição e deve conter as seguintes informações:

- Tipo da competição.
- Programação da Competição.
- Proposta do cronograma da competição ou formato de competição ou número mínimo de jogos por equipes.
- Clubes ou federações convidados a enviar equipes.
- O número de equipes convidadas de cada Clube ou Federação para cada evento.
- O processo de eliminação ou seleção que será usado para reduzir o número de equipes da Competição, para o número exigido se a competição estiver com excesso de inscrições.
- Hora e local da competição.
- Detalhes do local - por exemplo local fechado ou aberto.
- Valor da taxa de inscrição (se houver).

6.2.2 - O convite deve conter uma entrada preliminar formulário com:

- O endereço para o qual as entradas e os detalhes de cada equipe devem ser enviados
- As datas e horários finais para entradas para declaração de detalhes da delegação, para declaração da lista final de equipes, para declaração da lista de jogadores

6.2.3 - Informações sobre acomodação devem ser enviadas com o convite, se possível.

6.2.4 - Informações sobre publicidade, progresso e detalhes das entradas recebidas ou indicadas, etc. devem ser fornecidos mediante solicitação.

6.3. POLÍTICAS DE INSCRIÇÕES [PR]

6.3.1 - Não são permitidas competições mistas em que jogadores masculinos e femininos participem na mesma competição ou em um evento entre si.

6.3.2 - Um jogador só pode jogar em um (1) evento por competição. Depois que um jogador for listado na inscrição final (permitindo que as alterações sejam aceitas até uma (1) hora antes do início da competição), esse jogador não poderá jogar para nenhum outro time da competição, em nenhum evento.

6.4. PROCESSO DE INSCRIÇÃO [PR]

6.4.1 - Aplicações preliminares

6.4.1.a - A Federação Nacional deve endossar a solicitação preliminar para a entrada de equipes nacionais. Os clubes devem endossar pedidos preliminares de entrada de equipes; estado para equipes estaduais etc.

6.4.1.b - O HOC deve receber solicitações preliminares para inscrições pelo menos oito (8) semanas antes da competição. Pedidos de entrada atrasados não podem ser aceitos.

6.4.1.c - Um pedido preliminar de entrada deve conter no mínimo os seguintes detalhes:

- O nome do clube ou federação nacional que a delegação dos jogadores está representando.
- Nome completo e detalhes de contato do Chefe de Equipe.
- O nome de cada time.
- O evento em que cada equipe deseja participar.
- Quando a entrada de uma (1) equipe estiver condicionada à aceitação pela entrada de outra equipe, isso deve ser claramente especificado no pedido de entrada.

6.4.2 - Aplicação Final

6.4.2.a - A Federação Nacional deve endossar as inscrições finais para a entrada de equipes nacionais. As solicitações de inscrição de equipes de clubes devem ser endossadas por clubes, estado por estado, etc.

6.4.2.b - O HOC deve receber inscrições finais para inscrições pelo menos quatro (4) semanas antes da competição. Pedidos de entrada atrasados não podem ser aceitos.

6.4.2.c - Um pedido final de entrada deve conter pelo menos os seguintes detalhes:

- O nome completo e detalhes de contato do chefe de equipe;
- Detalhes de outros oficiais da equipe, sobrenome, nome e função;
- Detalhes dos jogadores, sobrenome, nome, data de nascimento, sexo e número do jogador;
- Detalhes da identificação da equipe, cores.

6.4.2.d - O HOC deve reconhecer os pedidos finais de entrada dentro de 48 horas após o recebimento. Quaisquer problemas com o pedido final de entrada devem ser notificados neste momento.

6.4.3 - A retirada de uma inscrição ou pedido de inscrição a qualquer momento após o encerramento dos pedidos de inscrição é final.

6.4.4 - O HOC pode cobrar uma taxa de inscrição:

6.4.4.a - As taxas de inscrição não são reembolsáveis depois que o pedido de inscrição for aceito.

6.4.4.b - Se as equipes não puderem participar da competição, seu pedido de inscrição será recusado e as taxas de inscrição devem ser reembolsadas.

6.4.5 - Nenhuma alteração pode ser feita na equipe após a conclusão do processo de credenciamento ou na reunião de Chefe de Equipe (quando não houver processo formal de credenciamento).

6.5. DETERMINAÇÃO DE EVENTOS [SR]

6.5.1 - Se um evento tiver poucas equipes solicitando a entrada, as solicitações de entrada das equipes poderão ser transferidas para outro evento. Isso só pode ser feito de acordo com as instruções no formulário de inscrição de equipe e sujeito à elegibilidade dos jogadores para o novo evento.

6.5.2- Se as equipes não puderem entrar na competição serão rejeitadas.

6.6. SELEÇÕES DE ENTRADA [SR]

Se mais equipes entrarem em uma competição do que podem ser acomodadas devido às categorias que estão sendo conduzidas e ao número máximo de jogos, o HOC deve usar um sistema equitativo para determinar o número de equipes a serem aceitas em cada evento.

6.7. DICA DE ACEITAÇÃO [SR]

6.7.1 - A aceitação ou rejeição final de uma inscrição deve ser avisado dentro de 48 horas após a tomada dessa decisão e, em nenhum caso, no prazo de 10 dias após o fechamento de entradas pelo Comitê Organizador.

6.7.2 - Todos os remetentes de uma solicitação de inscrição serão avisados das equipes cujas inscrições foram aceitas e qualquer que possa ter sido recusada, com uma explicação do processo de seleção.

6.8. TREINADORES E REGRAS ANTIDOPING [SR]

Os treinadores inscritos em qualquer competição da FIC ou no Campeonato Continental será necessário concluir o Programa de Educação Antidopagem da FIC ou equivalente.

CAPÍTULO 7 - COMPETIÇÕES OFICIAS

I - Os oficiais

7.1. COMITE DE COMPETIÇÃO [PR]

O controle geral de toda competição está nas mãos do Comitê de Competição que deve consistir em:

- Chefe oficial, como presidente;
- Organizador da competição;
- Uma pessoa a mais que é indicada por um oficial.

7.2. COMITÊ DE COMPETIÇÃO - DEVERES [SR]

7.2.1 - Supervisionar a organização da competição;

7.2.2 - Considerar e aprovar um painel de:

- Cronometrista e o responsável pelo placar por indicação do mesário oficial;
- Árbitros e juízes de linha de gol, por nomeação do Árbitro Chefe;
- Escrutinadores nomeados pelo Responsável Chefe do controle de Equipamento.

7.2.3 - Em caso de circunstâncias imprevistas que tornam impossível executar o cronograma da competição, cabe ao Comitê de Competição em conjunto com o Comitê Organizador, aprovar a variação do cronograma da competição ou adiá-la para outro momento em que possa ser realizada.

7.2.4 - Ouvir todos os protestos que possam ser feitos e resolver quaisquer disputas que possam surgir.

7.2.5 - Decidir a ação nos casos em que algum regulamento for violado. As decisões serão baseadas nas regras do FIC de Canoagem Polo. As penalidades, de acordo com os Estatutos da FIC, também podem ser impostas. Por exemplo, desclassificação por um período mais longo que a duração da competição em questão.

7.3. OFICIAIS - DEFINIÇÕES [SR]

7.3.1 - Competições internacionais devem ser realizadas sob a supervisão dos seguintes funcionários:

- Oficial principal;
- Organizador da competição;
- Organizador técnico;
- Árbitro Principal;
- Chefe controle de equipamento (escrutinador);
- Mesário Oficial;
- Cronometristas;
- Marcador de placar;
- Árbitros;
- Juiz linha do gol ou de câmeras
- Controle equipamentos - escrutinadores

7.3.2 - Se as circunstâncias permitirem, uma (1) pessoa pode executar função em dois (2) ou mais dos cargos acima.

7.3.3 - Todo oficial da competição deve estar claramente identificado, ambos os nomes e posição enquanto executam suas funções.

7.3.4 - Sempre que possível, todos os jogos devem ser arbitrados por árbitros neutros, ou seja, de países que não sejam os representados pelas duas (2) equipes que jogam, exceto que as duas (2) equipes sejam do mesmo país. Se isso não for possível, um (1) Árbitro deve ser de cada país envolvido no jogo.

7.4. FUNCIONÁRIOS - NOMEAÇÃO [SR]

Grupos responsáveis por nomear funcionários:

Oficial Chefe Organizador da competição Organizador Técnico Gerente de Árbitros Chefe dos Escrutinadores Chefe de Mesa	Comitê Organizador
---	--------------------

Cronometrista Marcadores de placar	Chefe de Mesa
Árbitros Juiz de linha de gol ou câmeras	Gerente de Árbitros
Escrutinadores	Escrutinador Chefe

7.5. OFICIAL CHEFE [SR]

Como Presidente do Comitê de Competição, o Chefe Oficial tem:

7.5.1 - Responsabilidade geral por todos os aspectos das competições, supervisionando os outros oficiais a esse respeito.

7.5.2 - A responsabilidade de garantir que todos os assuntos sejam tratados de acordo com essas regras.

7.5.3 - A responsabilidade de decidir todos os assuntos que não são tratados dentro dessas regras e que não são exclusivamente da preocupação do Comitê Organizador.

7.6. ORGANIZADOR DA COMPETIÇÃO [SR]

O Organizador da Competição é responsável por coordenar o Comitê Organizador tanto no cumprimento de suas obrigações com o Comitê de Competição quanto na conquista de seus próprios objetivos ao sediar a competição.

7.7. ORGANIZADOR TÉCNICO [SR]

O Organizador Técnico vai:

7.7.1 - Coordenar a administração durante o período da competição, para garantir o bom andamento do programa de jogos de acordo com o cronograma e as regras;

7.7.2 - Fazer as alterações necessárias no cronograma do evento e divulgá-las;

7.7.3 - Ter controle sobre o acesso às áreas de competição;

7.7.4 - Garantir que todos os jogadores e equipes estejam elegíveis para a competição e que os requisitos de entrada sejam atendidos;

7.7.5 - Manter todos os detalhes da inscrição disponíveis para inspeção pelo Comitê de Competição e Líderes de Equipe;

7.7.6 - Registrar todos os acontecimentos significativos durante a competição, exceto aqueles tratados pelos Cronometristas e mesários;

7.7.7 - Manter as atas dos procedimentos de quaisquer protestos ou audiências de apelação;

7.7.8 - Supervisionar a performance de qualquer locutor nomeado pelo Comitê Organizador. O locutor não é um oficial.

7.8. ÁRBITRO PRINCIPAL [SR]

O Árbitro principal vai:

7.8.1 - Nomear os árbitros e juizes da linha de gol após a aprovação do Comitê de Competição, garantindo que, sempre que possível, Árbitros neutros sejam usados, sem afiliação às equipes que competem no jogo.

7.8.2 - Alocar o árbitro principal (primeiro árbitro) para cada jogo.

7.8.3 - Atribuir deveres aos árbitros e juizes da linha de gol e garantir o padrão de desempenho desses deveres;

7.8.4 - Garantir que todos os Oficiais do Jogo sejam informados conforme necessário;

7.8.5 - Entregar ao Oficial Principal todos os relatórios escritos dos Árbitros sobre os incidentes em que a ação disciplinar é solicitada. Além disso deverá solicitar também que o Comitê de Competição considere a ação disciplinar contra os jogadores por ofensas repetidas.

7.8.6 - Ter autoridade para substituir um Árbitro a qualquer momento durante o jogo, caso não consiga continuar devido a lesão, doença ou outro motivo que justifique a substituição.

7.9. CHEFE DE CONTROLE DE EQUIPAMENTO - ESCRUTINADOR [SR]

O chefe do controle de equipamento (ESCRUTINADOR) vai:

7.9.1 - Nomear os vistoriadores após a aprovação do Comitê de Competição. Sempre que possível, vistoriadores neutros devem ser usados, sem afiliação às equipes que competem no jogo.

7.9.2 - Atribuir vistoriadores às funções e garantir o padrão de desempenho dessas funções;

7.9.3 - Estabelecer uma ligação com o HOC para garantir o fornecimento de todos os equipamentos de análise;

7.9.4 - Garantir procedimentos adequados para a inspeção de todos os equipamentos antes da admissão na área de competição;

7.10. MESÁRIO OFICIAL [SR]

O mesário oficial vai:

- 1.1.1 - Nomear os cronometristas e mesários após a aprovação do Comitê de Competição;
- 7.10.1 - Atribuir que os cronometristas e mesários cumpram as funções e garantam o padrão de desempenho daqueles deveres;
- 7.10.2 - Estabelecer uma ligação com o Comitê Organizador para garantir o fornecimento de equipamentos de pontuação, apontamentos de resultados e cronometragem;
- 7.10.3 - Certificar-se de que o Comitê Organizador forneça resultados no quadro de avisos oficial para líderes da equipe, oficiais e júri.

7.11. CRONOMETRISTAS [SR]

O cronometrista vai:

- 7.11.1 - Informar o árbitro e jogadores sobre o momento de início da partida;
- 7.11.2 - Pausar o tempo de jogo de acordo com as regras;
- 7.11.3 - Não executar a função por mais de dois jogos consecutivos;

7.12. MESÁRIOS [SR]

É papel do mesário:

- 7.12.1 - Registrar os detalhes do jogo no relatório oficial (súmula), nome e número dos jogadores das equipes, gols marcados com os respectivos nomes dos jogadores, nome dos árbitros participantes, registrar os cartões e etc.
- 7.12.2 - Entregar a súmula do jogo preenchida para o Chefe da Mesa (Mesário) no final de cada jogo;
- 7.12.3 - Não executar a função por mais de dois (2) jogos consecutivos.

7.13. ÁRBITROS [SR]

7.13.1 - Os árbitros serão nomeados a partir de indicações recebidas de todas as Federações e Associações Nacionais elegíveis para participar da competição.

7.13.2 - Dois (2) árbitros são nomeados para cada jogo para controlar e officiar de maneira imparcial, de acordo com o Regulamento;

7.13.3 - O Árbitro:

7.13.3.a - Deverá providenciar o seu próprio equipamento. Os árbitros deverão usar camisa preta ou branca e calças e shorts pretos. Os árbitros também devem usar calçados esportivos ou alternativas apropriadas. Ambos os árbitros devem estar com vestimentas semelhantes.

7.13.3.b - Fornecer relatórios escritos um (1) de cada Árbitro ao (s) Gerente (s) de Árbitro (s) de todos os incidentes que resultaram na expulsão de um jogador imediatamente após a conclusão do jogo em que o incidente ocorreu. Esse relatório deve incluir qualquer solicitação de ação disciplinar adicional;

7.13.3.c - A pedido do Comitê de Competição, participar e fornecer evidências em audiências disciplinares, de protesto ou de apelação relativas a jogos arbitrados;

7.13.3.d - Seguir as instruções do (s) Oficial de Arbitragem;

7.13.3.e - Seguir as instruções do Organizador Técnico, no que diz respeito a suspender, avançar ou atrasar o início de um jogo;

7.13.3.f - Seguir as instruções do responsável pelo controle de equipamento (escrutinador) designado para um jogo, para inspecionar o equipamento do jogador no próximo intervalo de jogo;

7.13.3.g - Seguir as instruções do Chefe dos escrutinadores para dispensar um jogador por violação das condições de jogo.

7.13.3.h - Não executar a função por mais de dois (2) jogos consecutivos.

7.13.4 - Os árbitros, enquanto atuam em qualquer função para sua equipe, perdem seu status de árbitro. Eles devem respeitar sem questionar todas as decisões tomadas pelos árbitros que controlam o jogo. Eles devem dar um exemplo de bom comportamento esportivo para outros jogadores seguirem.

7.14. JUIZ DE LINHA DO GOL [SR]

7.14.1 - Dois (2) juizes da linha de gol (podem ser substituídos por câmeras) para cada jogo são designados para auxiliar o Árbitro, um (1) para cada linha de gol.

7.14.2 - Eles devem:

7.14.2.a - Usar um uniforme ao arbitrar os jogos. Os uniformes serão camisas coloridas distintas do uniforme do árbitro.

7.14.2.b - Auxiliar os Árbitros quanto às regras;

7.14.2.c - Seguir as instruções dos árbitros;

7.14.2.d - Não executar a função por mais de dois (2) jogos consecutivos.

7.15. CONTROLE DE EQUIPAMENTO - ESCRUTÍNIO [SR]

7.15.1 - Um (1) CONTROLADOR DE EQUIPAMENTO (escrutinador) é designado por partida para controlar o equipamento dos jogadores e os equipamentos na área de jogo de acordo com o Regulamento.

7.15.2 - Eles devem usar um uniforme enquanto atuam nos jogos. Os uniformes serão camisas coloridas distintas, indicando seu papel, que devem ser diferentes do uniforme do árbitro.

7.16. ASSISTENTES [SR]

O Oficial Chefe, Organizador da Competição, Organizador Técnico, Gerente (s) de Árbitros, Controlador de equipamento Chefe e Oficial da Mesa podem nomear pessoas para ajudá-las no desempenho de suas funções, mas elas não podem entregar suas responsabilidades a esses Assistentes.

II - Oficiais de Jogos

7.17. OFICIAIS DOS JOGOS [SR]

7.17.1 - Os Oficiais devem consistir em 2 (dois) Árbitros, 2 (dois) Juizes ou câmeras na Linha de Gol, 1 (um) Controlador de Equipamento, 2 (dois) Cronometristas e 1 (um) Mesário.

7.17.2 - Dependendo do grau de importância, os jogos podem ser controlados por equipes de três (3) a oito (8) oficiais. Onde houver apenas três (3) Oficiais de Jogo, dois (2) serão os Árbitros que assumirão as tarefas adicionais dos Juizes da Linha de Gol e do Escrutinador e um (1) Cronometrista assumindo as funções dos Cronometristas e Marcador de placar.

7.18. ÁRBITROS [SR]

7.18.1 - O árbitro deve estar no controle absoluto do jogo. Sua autoridade sobre os jogadores é efetiva durante todo o tempo em que estiverem na área de competição.

7.18.2 - Todas as decisões dos Árbitros sobre questões de fato são finais e sua interpretação das regras deve ser obedecida ao longo do jogo. Nenhum protesto ou apelo pode ser feito em relação a uma decisão interpretativa de um Árbitro. Os Árbitros não podem presumir os fatos de qualquer situação durante o jogo e interpretarão o que observarem da melhor maneira possível.

7.18.3 - Os árbitros apitarão para iniciar e reiniciar o jogo e declarar gols, arremessos na linha do gol, arremessos de canto, violações das regras e intervalos. Um Árbitro pode alterar sua decisão, desde que o faça antes que a bola seja recolocada em jogo. O Árbitro deve garantir que antes do jogo reiniciar nenhuma equipe seja desfavorecida, conforme o seu critério.

7.18.4 - Os Árbitros têm o poder de ordenar a remoção, na área de competição, de qualquer pessoa cujo comportamento impeça o desempenho de suas funções de maneira adequada e imparcial.

7.18.5 - Os Árbitros têm o poder de abandonar o jogo a qualquer momento se, em sua opinião, o comportamento dos jogadores, oficiais de equipe ou outras circunstâncias impedirem que ele seja levado a uma conclusão adequada. Se o jogo tiver que ser abandonado, os Árbitros devem relatar suas ações ao Chefe de Arbitragem.

7.18.6 - Quando os Árbitros não puderem chegar a acordo sobre uma decisão, o primeiro Árbitro nomeado tomará a decisão final. Se os Árbitros derem sinais diferentes em relação a um gol, penalidade, cartão amarelo ou vermelho, eles poderão pedir tempo para debater. Se eles ainda não concordarem, o primeiro Árbitro tomará a decisão final.

7.18.7 - Se um dos árbitros não puder continuar a arbitrar um jogo devido a lesão, doença ou outro motivo, o Chefe de Arbitragem substituirá por outro adequadamente qualificado.

7.18.8 - Os Árbitros, juntamente com os mesários, podem usar dispositivos eletrônicos para se comunicarem durante um jogo sob as instruções dos organizadores da competição.

7.19. JUIZ DE LINHA DO GOL [SR]

7.19.1 - Os juízes da linha de gol devem estar situados diagonalmente opostos um ao outro no lado esquerdo de cada árbitro.

7.19.2 - Os juízes da linha de gol devem sinalizar até serem reconhecidos pelo Árbitro:

7.19.2.a - Levantar uma bandeira verde quando os jogadores estão posicionados corretamente em suas respectivas linhas de gol no início de um período;

7.19.2.b - Levantar bandeira vermelha para indicar que a bola está fora de jogo ao cruzar a linha do gol (gol, escanteio e tiro de meta);

7.19.2.c - Acenar bandeira vermelha para indicar infração no início ou reinício da partida;

7.19.2.d - Acenar bandeira vermelha para alertar sobre uma reentrada imprópria de um jogador excluído ou entrada imprópria de um substituto.

7.19.3 - Apontar a bandeira vermelha e verde para sinalizar a entrada da bola no gol.

7.19.4 - Cada juiz da linha de gol receberá bolas extras do Comitê Organizador. Quando a bola original sair do campo o juiz de linha providenciará a reposição quando solicitado pelo juiz. Em caso de tiro de meta a bola será lançada ao goleiro. Em caso de escanteio, a bola será lançada ao jogador mais próximo do time atacante.

7.19.5 - Câmeras estáticas ligadas à mesa de oficiais podem ser usadas em vez de juízes da linha de gol. Nesse caso, se ocorrer uma infração, um oficial da mesa (a pessoa com fone de ouvido em comunicação com os árbitros, se possível) levantará uma bandeira vermelha e notificará o árbitro.

7.20. CONTROLE DE EQUIPAMENTO [SR]

7.20.1 - O escrutinador será responsável por verificar o equipamento de todos os jogadores antes e durante o jogo.

7.20.2 - Ele também pode verificar o equipamento a qualquer momento durante uma competição.

7.21. CRONOMETRISTA [SR]

7.21.1 - Os Cronometristas devem estar situados na mesa oficial.

7.21.2 - Os deveres dos Cronometristas são:

7.21.2.a - Registrar os períodos exatos de tempo de jogo, tempo parado e intervalos entre os períodos;

7.21.2.b - Controlar os períodos de pausa e sinalizar levantando uma bandeira vermelha, exceto se o Árbitro sinalizar o final da pausa;

7.21.2.c - Registrar os horários em que os jogadores são suspensos da área de jogo de acordo com as regras, juntamente aos horários de reentrada desses jogadores ou de seus substitutos;

7.21.2.d - Controlar os períodos de suspenso de jogadores e sinalizar o final do período da punição por um dispositivo eletrônico visual ou levantando e agitando uma bandeira verde.

7.21.3 Um cronometrista deve sinalizar por qualquer meio acusticamente eficiente e prontamente compreensível o final de cada período, independentemente dos árbitros. Seu sinal terá efeito imediato, exceto no caso de um árbitro conceder, simultaneamente, um tiro de pênalti, caso em que o pênalti deve ser executado de acordo com as regras;

7.21.4 - Os primeiros Cronometristas desempenharão as funções descritas em 7.21.2.a e 7.21.2.b e o segundo Cronometrista realizará 7.21.2.c e 7.21.2.d.

7.22. MESÁRIOS [SR]

7.22.1 - O mesário deve estar presente na mesa oficial.

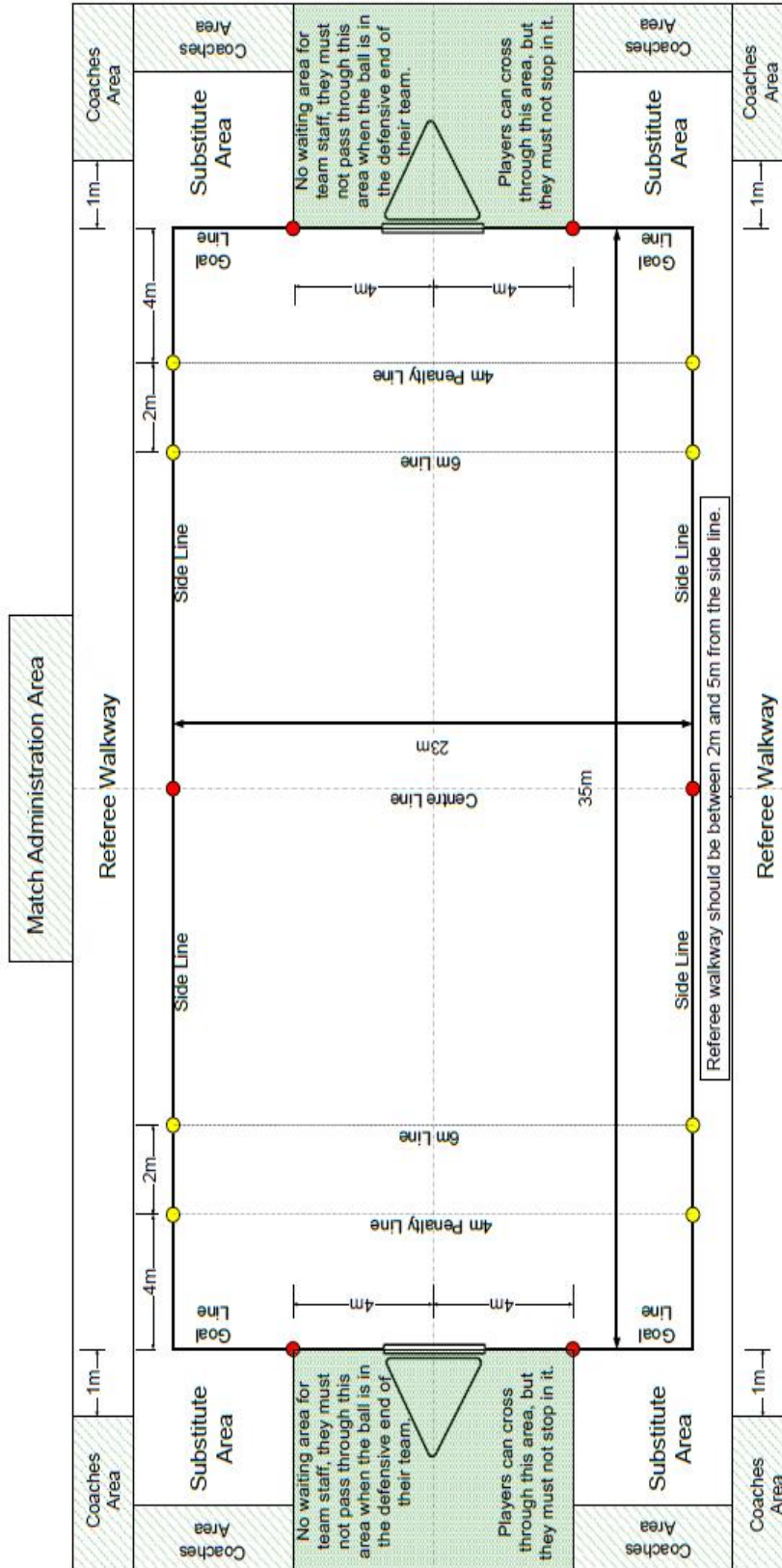
7.22.2 - Deveres dos mesários:

7.22.2.a - Registrar os gols e manter o placar durante o jogo;

7.22.2.b - Manter as anotações do jogo, incluindo os jogadores, placar, intervalos, cartões verde, amarelo e vermelho concedidos aos jogadores.

CAPÍTULO 8 - CAMPO DE JOGO

8.1. MODELO [SR]



8.2. ÁREA DE JOGO - VISÃO GERAL [SR]

8.2.1 - Local reservado apenas para os jogadores em uma partida em andamento ou para aquecimento imediatamente antes do jogo.

8.2.2 - Um placar deve ser mantido para exibir claramente a pontuação aos jogadores. Placar com relógio deve estar localizado na linha intermediária. Quando houver dois placares os mesmos poderão estar situados na linha intermediária ou em cada extremidade do campo.

8.3. ÁREA DE JOGO - DEFINIÇÃO [SR]

8.3.1 - A área de jogo deve ser retangular e ter comprimento de trinta e cinco (35) metros e uma largura de vinte e três (23) metros.

8.3.2 - O entorno imediato da quadra de jogo deve possuir uma área de água desobstruída com largura mínima de um (1) metro a partir dos limites da área de jogo.

8.3.3 - A profundidade mínima de toda a área de jogo será de noventa (90) centímetros. Água sem corrente ou marola.

8.3.4 - Deve haver uma altura livre de pelo menos três (3) metros sem obstáculos e uma altura mínima de teto de cinco (5) metros acima da área de jogo.

8.3.5 - Deverá haver uma passarela de cada lado da área de jogo mantida livre para os árbitros.

8.4. LIMITES E MARCAÇÕES DA ÁREA DE JOGO [SR]

8.4.1 - Os limites mais longos devem ser referidos como linhas laterais, os limites mais curtos como as linhas de gol.

8.4.2 - As laterais e as linhas de gol devem ser indicadas por uma raia flutuante. A linha de gol, a 4 (quatro) metros de cada lado do centro da trave, deve estar livre de boias, de modo a não interferir no posicionamento do goleiro.

8.4.3 - Marcadores indicando as linhas de gol, meio de campo, as linhas de seis (6) e quatro (4) metros devem ser colocados ao longo da linha lateral e ser claramente visíveis para os árbitros e jogadores.

8.4.4 - Marcadores indicando as áreas de substituição devem ser colocados nas linhas de gol a quatro (4) metros de cada lado do centro da trave, e devem ser claramente visíveis para os árbitros e jogadores.

8.5. GOLS [SR]

8.5.1 - Princípios

8.5.1.a - Cada gol estará localizado no centro da quadra, com a borda interna inferior a dois (2) metros acima da superfície da água.

8.5.1.b - Cada gol deve estar instalado de forma que não balance ou se mova.

8.5.1.c - Os apoios das traves não devem interferir com qualquer jogador que defenda ou manobre na área do gol ou com o trajeto da bola na área de jogo.

8.5.2 - Quadro do Gol

8.5.2.a - Cada gol consistirá em uma estrutura aberta de um (1) metro de altura por um metro e meio (1,5) de largura (medida internamente) pendurada na vertical.

8.5.2.b - A largura máxima do material usado para construir o quadro do gol será de cinco (5) centímetros.

8.5.2.c - As traves não devem ter barras verticais ou horizontais paralelas que podem fazer a bola ricochetear.

8.5.2.d - A face frontal da armação deve estar livre de qualquer rede solta, elementos de fixação ou arestas afiadas que possam impedir o trajeto da bola, danificar a bola ou o equipamento dos jogadores.

8.5.2.e - A face frontal do quadro deve estar vermelha e branca com faixas. Cada tira tem 20 centímetros de comprimento.

8.5.2.f - Para eventos envolvendo vários campos, todos os gols devem ser idênticos.

8.5.3 - Rede

8.5.3.a - Cada gol deve ter uma rede feita de um forte material de absorção de choque, o que permite que a bola passe livremente pela trave, mas indicar claramente que um gol foi marcado.

8.5.3.b - A rede deve ter no mínimo 50 (cinquenta) centímetros de profundidade e não deve ter pontas soltas ou frouxas pois estas podem interferir na jogada.

8.6. BOLAS [SR]

8.6.1 - A bola deve ser redonda e deve ter uma câmara de ar com uma válvula de fechamento automático. Deve ser impermeável, sem qualquer tipo de material que a envolva ou então substância que a torne escorregadia.

8.6.2 - O peso da bola não será inferior a 400 (quatrocentos) gramas e não será superior a 450 (quatrocentos e cinquenta) gramas.

8.6.3 - Para categoria masculina sênior, Sub 21 e master:

8.6.3.a - A circunferência da bola não será menor que sessenta e oito (68) e não mais que setenta e um (71) centímetros.

8.6.3.b - A pressão da bola estará de acordo com as recomendações do fabricante.

8.6.4 - Para categoria feminina sênior, Sub 21 e master:

8.6.4.a - A circunferência da bola não será menor que sessenta e cinco (65) e não mais que sessenta e sete (67) centímetros.

8.6.4.b - A pressão da bola estará de acordo com as recomendações do fabricante.

8.7. ÁREA DE SUBSTITUIÇÃO [SR]

8.7.1 - A área de substituição é a área atrás da linha do GOL excluindo a área a quatro (4) metros de cada lado do centro do gol.

8.7.2 - São reservadas para substitutos que aguardam para participar do jogo.

8.8. ÁREA DOS ÁRBITROS [SR]

8.8.1 - Esta é a área destinada para cada um dos Árbitros possa circular na lateral da área de jogo. Nenhuma pessoa que não seja Oficial de Jogo tem permissão para entrar nesta área durante a partida.

8.8.2 - A área do árbitro deve idealmente estar situada entre 2m e 5m da área de jogo.

8.8.3 - A área do árbitro deve ser separada da área do espectador a uma distância de pelo menos um (1) metro que contenha uma barreira física suficiente para impedir que qualquer espectador toque ou se aproxime diretamente.

8.9. ÁREA DE AQUECIMENTO [SR]

8.9.1 - A área de aquecimento pode ser disponível fora do local de jogo e, neste caso, substitui a necessidade de aquecimento no campo oficial antes da partida.

8.9.2 - Deve ser separado da área de jogo para impedir a entrada acidental de bolas.

8.9.3 - Esta área de aquecimento será reservada exclusivamente para o uso de jogadores que se preparam para o próximo jogo.

8.10. ÁREA DE OFICIAIS [SR]

8.10.1 - Esta é uma área designada ao redor da quadra, incluindo atrás dos gols e atrás da área do árbitro.

8.10.2 - Somente pessoas diretamente envolvidas no jogo em andamento ou prestes a começar (oficiais, jogadores, equipe listada como treinador, gerente, médico ou representantes de mídia credenciados) são permitidas na área de oficiais durante uma competição.

8.11. ÁREA DOS TREINADORES [SR]

8.11.1 - Esta é uma área demarcada que inicia um (1) metro atrás da linha do gol e se estende ao redor do campo, conforme ilustração prevista no item 8.1.

8.11.2 - A área deve estar claramente demarcada.

8.11.3 - Técnicos e outros oficiais de equipe não podem passar atrás do gol quando seu time estiver defendendo.

8.12. ÁREA DE COMPETIÇÃO [SR]

8.12.1 - Esta é uma área mais ampla ao redor da quadra, incluindo as áreas de jogo, treinamento, aquecimento e dos árbitros, e pode incluir salas designadas como vestiários, área de armazenamento de equipamentos etc.

8.12.2 - Espectadores e o público em geral não devem ter acesso a essa área.

8.12.3 - Qualquer oficial pode solicitar a remoção desta área de pessoas que interfiram no bom andamento da competição.

CAPÍTULO 9 - PRÉ-COMPETIÇÃO

9.1. CRONOGRAMA DA COMPETIÇÃO [SR]

9.1.1 - Em uma competição internacional o cronograma será enviado pelo menos com duas (2) semanas de antecedência.

9.1.2 - Após a publicação do cronograma de competição, somente poderá ser modificado com a aprovação do Comitê Organizador. As alterações devem ser notificadas por escrito a todos líderes de equipe.

9.1.3 - Mais de um (1) local pode ser usado na parte inicial da competição.

9.1.4 - Os jogos da rodada final devem ser realizados no mesmo local.

9.1.5 - Uma equipe não deve ser obrigada a jogar em mais de um (1) local em um único dia.

9.1.6 - Uma equipe não pode ser obrigada a jogar partidas distribuídas em intervalos superiores a 9 horas em um único dia.

9.1.7 - Uma equipe não deve ser obrigada a jogar seu primeiro jogo do dia menos de 12 horas após seu último jogo do dia anterior.

9.1.8 - Uma equipe não deve ser obrigada a jogar mais de seis (6) jogos em um único dia.

9.1.9 - Uma equipe não deve ser obrigada a jogar mais de três (3) jogos em um período de quatro (4) horas.

9.1.10 - Uma equipe não deve ser obrigada a jogar um jogo menos de meia hora após a conclusão do jogo anterior.

9.1.11 - Uma equipe deve jogar pelo menos um (1) jogo no mesmo dia e antes de jogar em uma grande final.

9.2. CONTROLE DE EQUIPAMENTO - Escrutínio [SR]

9.2.1 - Os horários, locais e procedimentos para a inspeção de equipamentos de jogo para entrada na área de competição serão informados a todas as equipes pelo menos vinte e quatro (24) horas de antecedência. Serão tomadas providências para verificar o equipamento na área de competição todos os dias antes do início do primeiro jogo.

9.2.2 - Os escrutinadores devem inspecionar todos os equipamentos de jogo, antes de qualquer entrada na área de competição para assegurar o cumprimento das regras. Se o equipamento não estiver em conformidade não será permitida a entrada na área de competição. Se estiver em conformidade, será marcado de maneira distinta e claramente visível na inspeção.

9.2.3 - O equipamento de proteção individual deverá ser inspecionado no jogador para garantir a adequação ao tamanho pretendido.

9.2.4 - O equipamento dos jogadores está sujeito a análise antes, durante ou depois de um jogo.

9.2.5 - O árbitro deve expulsar da área de jogo qualquer jogador cujo equipamento esteja violando as regras, no primeiro intervalo do jogo ou imediatamente se o equipamento for potencialmente perigoso.

CAPÍTULO 10 - COMPETIÇÃO

I - Jogo

10.1. NÚMERO DE JOGADORES [SR]

10.1.1 - Cada equipe pode consistir em no máximo oito (8) jogadores. Não mais que cinco (5) jogadores são permitidos na área de jogo. Outros jogadores devem ser considerados substitutos. Uma equipe deve começar cada jogo com cinco (5) jogadores em sua própria linha de gol. Se uma equipe for reduzida a dois (2) jogadores, a qualquer momento, o Árbitro deve terminar o jogo e encaminhar o assunto ao Comitê de Competição, que decidirá a ação apropriada a ser tomada.

10.1.2 - A lista de nomes e números de jogadores de um jogo deve ser entregue ao oficial apropriado antes do tempo indicado pelo Comitê de Competição.

10.2. TEMPO DE JOGO [SR]

10.2.1 - O tempo de duração deve ser de dois (2) períodos de dez (10) minutos em cada lado do campo, exceto se necessário prorrogação para decidir o resultado. O tempo mínimo de jogo será de dois (2) períodos de sete (7) minutos.

10.2.2 - O intervalo deve ser de três (3) minutos. O intervalo mínimo “da prorrogação” será de um (1) minuto.

10.2.3 - As equipes devem mudar de lado após cada período de jogo.

10.2.4 - O Árbitro pode pedir pausa (tempo) durante o jogo. O cronometrista irá parar o relógio quando o árbitro sinalizar a pausa e reiniciar quando o árbitro autorizar a retomada do jogo com um apito.

10.3. ESCOLHA DE LADO [SR]

A primeira equipe nomeada na súmula começará na linha de gol no lado esquerdo da mesa oficial, a menos que um (1) dos capitães ou o Oficial Principal solicitar o lançamento de uma moeda para determinar a escolha dos lados.

10.4. INÍCIO DO JOGO [SR]

10.4.1 - No início de cada período de jogo, cinco (5) jogadores de cada equipe se alinham de forma a ficarem estacionados com uma parte de seus caiaques na sua própria linha de gol. Se a equipe deliberadamente causar um atraso desnecessário, uma infração de início será chamada. Os sinais 1, 15 e 17 se aplicam.

10.4.2 - Se uma equipe tiver menos de cinco (5) jogadores prontos para iniciar o jogo, cinco (5) minutos após o horário de início programado, será declarada derrotada por “WO” e o resultado será levado ao conhecimento do Comitê de Competição. O sinal 2 se aplica.

10.4.3 - O árbitro apita para iniciar a partida e depois solta ou joga a bola no centro da quadra.

10.4.4 - Se a bola for lançada ou arremessada, dando vantagem definida a um (1) time, o Árbitro chama a bola e reinicia o período de jogo.

10.4.5 - Assistência física de outros jogadores não é permitida no jogador que disputa a bola inicial, a infração incorre em lance livre. Os sinais 1 e 14 se aplicam.

10.4.6 - Apenas um (1) jogador de cada equipe pode tentar ganhar a posse inicial da bola. Qualquer outro jogador que acompanhá-lo não deve estar a um raio de três (3) metros do corpo do jogador que está tentando a bola até que um (1) jogador tenha ganho a posse clara. A não observância dessa regra incorre em um tiro livre. Os sinais 1 e 15 se aplicam.

10.5. BOLA FORA DE JOGO [SR]

10.5.1 - Linha lateral e obstáculo aéreo

10.5.1.a - Quando qualquer parte da bola toca a linha lateral física ou o plano vertical da linha lateral ou qualquer obstáculo acima, a equipe que não foi a última a tocá-la com seu remo, caiaque ou pessoa é premiada com um lance lateral.

10.5.1.b - Se a linha lateral física for removida da posição como consequência do jogo normal, o limite incluindo o plano vertical acima se move com ela. Os sinais 5 e 14 se aplicam.

10.5.1.c - Lançamento na linha lateral: O jogador que realiza o lançamento deve posicionar o caiaque no ponto de saída da bola ou no ponto na linha lateral mais próximo ao ponto de contato com um obstáculo aéreo.

10.5.2 - Lançamento do tiro de meta

10.5.2.a - A linha de gol é sempre medida pelo plano vertical do quadro de gol (linha imaginária) em todas as situações, mesmo que o quadro de gol ou a linha de gol físico (raia) sejam movidos para fora de posição como consequência do jogo normal. Um tiro de meta ou escanteio será concedido quando qualquer parte da bola encostar a linha imaginária medida a partir da parte frontal do quadro do gol. As únicas exceções dessa regra acontecerão quando: a bola for rebatida pelo contato com a trave (e não

no suporte do gol) e retorna a área de jogo; ou quando a bola for impedida de entrar completamente dentro da goleira pelo remo defensor retornando para à área de jogo; ou, ainda, quando é marcado gol.

10.5.2.b - Quando a bola sai sobre a linha de gol e o último toque foi realizado pela equipe adversária será concedido um tiro de meta. Os sinais 6 e 14 se aplicam. O jogador que fará a cobrança do tiro de meta deve estar posicionado com o caiaque na linha de gol.

10.5.3 - Escanteio

10.5.3.a - - Quando a bola sai sobre a linha de gol e o último toque foi realizado pela própria equipe será concedido um escanteio à equipe adversária.

10.5.3.b - Os sinais 5 e 14 se aplicam.

10.5.3.c - O jogador que estará cobrando o escanteio deverá estar posicionado com seu caiaque no canto da quadra.

10.6. PAUSA DE TEMPO [SR]

10.6.1 - Para sinalizar a pausa do tempo o árbitro deverá apitar três vezes, exceto quando um gol é marcado, nesse caso um longo apito será usado.

10.6.2 - A pausa de tempo deve ser concedido se um jogador estiver emborcado ou seu equipamento estiver interferindo no jogo.

10.6.3 - A pausa de tempo limite deve ser usado imediatamente quando as regras do jogo forem perigosamente violadas ou se o equipamento de campo precisar de correção ou ajuste (por exemplo: por em perigo outro jogador devido a uma quebra de remo).

10.6.4 - A pausa de tempo deve ser usado se ocorrer alguma lesão ou um jogador estiver ilegalmente em campo, desde que isso não prejudique a outra equipe.

10.6.5 - A pausa de tempo pode ser usado após o gol ser marcado e deve ser usado se um tiro de pênalti for marcado. Pode ser usado para quaisquer outras incidências, a critério do Árbitro.

10.6.6 - Se o Árbitro parou o jogo, não durante um intervalo ou quando nenhuma das equipes tenham cometido falta (por exemplo: erro do árbitro, gols com defeito, lesão), o jogo será reiniciado com um lance livre para a equipe que por último detinha a posse de bola. Quando a pausa de tempo for concedida em função de um jogador emborcado, o adversário recebe um lance livre para reiniciar.

10.6.7 - Se o árbitro não puder determinar quem estava na posse da bola no momento do apito, o árbitro reiniciará o jogo com disputa na modalidade “bola presa”. O sinal 8 se aplica.

10.7. TRANSMISSÃO AO VIVO E PEDIDO DE TEMPO [SR]

10.7.1 - Nos casos de transmissão ao vivo com patrocinador publicitário o treinador ou o capitão de equipe deve, em apenas uma ocasião durante toda a partida, solicitar o pedido de tempo de um minuto quando a sua equipe estiver com a posse da bola e fora da área da linha de 6 metros. Esse pedido de tempo somente poderá ser solicitado nos primeiros 7 minutos de cada etapa. Quando o pedido de tempo for solicitado a transmissão ao vivo vai transmitir a propaganda autorizada. Os jogadores devem reiniciar a partida dentro de um posicionamento aproximado ao que estava no momento que foi solicitado o pedido de tempo. O reinício será dado com tiro livre indireto.

10.7.2 - Se o pedido de tempo não for chamado pela equipe após sete (7) minutos da segunda metade, o Árbitro fará o pedido de tempo.

10.7.3 - Se nenhum time tiver chamado o pedido de tempo após seis (6) minutos do segundo tempo, o Árbitro fará uma chamada de dois (2) minutos.

10.7.4 - A publicidade ao vivo só pode ser usada após verificação de qualidade e autorização específica por escrito antes da competição:

- Jogos Mundiais (Word Games) pelo Secretário Geral da FIC
- Campeonato Mundial da FIC, pelo Secretário Geral da FIC
- Campeonato Continental pelo Presidente Continental em consulta com o Delegado Técnico Continental
- Competições internacionais, nacionais ou de clube pelo Oficial Chefe.

10.8. PONTUAÇÃO DO GOL [SR]

10.8.1 - Uma equipe marca um gol quando a bola passa por inteira na linha do quadro do gol do adversário. Se a goleira não estiver rigidamente fixada e se mover, a bola deve passar por inteiro no quadro do gol. O Árbitro indicará o número do jogador que marcou o gol para o Mesário. O sinal 3 se aplica e um (1) apito longo do árbitro. A pausa de tempo deve ser usada após o gol ser marcado.

10.8.2 - Se a bola for impedida de entrar completamente na goleira pela pá do remo posicionada atrás do quadro de gol, o gol será concedido.

10.9. REINÍCIO DA PARTIDA APÓS O GOL [SR]

10.9.1 - Após o gol ser marcado, a equipe que marcou o gol o deve retornar à sua metade o mais rápido possível. Qualquer atraso deliberado será sancionado com, pelo menos, um Cartão Verde para o (s) jogador (es) infrator (es) por comportamento antiesportivo devido ao atraso deliberado. Os sinais 15, 17 e 18 se aplicam.

10.9.2 - O primeiro (1º) árbitro pode reiniciar o jogo assim que a equipe atacante estiver pronta e pelo menos três (3) jogadores da equipe defensora retornarem ao seu campo. Nenhum jogador da equipe defensora poderá participar do jogo até que seu corpo tenha cruzado a linha de centro da sua metade do campo. A infração incorre em cartão amarelo ao jogador infrator. Os sinais 1, 15 e 17 se aplicam.

10.9.3 - O jogador que recomeça deve posicionar parte do corpo em algum lugar ao longo da linha central da área de jogo. O restante da equipe atacante não deve cruzar a linha central até que o apito seja acionado para reiniciar o jogo. O jogador que está arremessando deve estar parado e indicará que está pronto para arremessar segurando a bola. O primeiro (1º) árbitro apitará para reiniciar o jogo.

10.10. DEFESA DO GOL [SR]

10.10.1 - O jogador defensor mais diretamente sob o gol, para defender com a pá, é considerado o goleiro naquele momento. O corpo do goleiro deve estar voltado para a área de jogo e tentando manter uma posição no raio de (1) metro do centro da linha de gol. Se dois (2) ou mais jogadores estiverem diretamente abaixo do gol, o jogador mais próximo ao centro do gol será considerado o goleiro naquele momento.

10.10.2 - Se o goleiro não estiver na posse da bola e for movido ou desequilibrado pelo contato de um jogador adversário, esse jogador cometeu uma entrada ilegal. A infração incorre em uma sanção. Os sinais 10 e 15 se aplicam.

10.10.3 - Se o atacante mover um defensor em direção ao goleiro e, conseqüentemente, este tocar o goleiro o atacante será penalizado.

10.10.4 - Se o defensor tiver a oportunidade de evitar o contato com o goleiro após ser empurrado, mas não o faz, o atacante não será penalizado.

10.10.5 - Se um defensor empurrar o atacante para o goleiro, o atacante não será penalizado.

10.10.6 - Se o atacante tiver a oportunidade de evitar o contato com o goleiro após ser empurrado, mas não o faz, o atacante será penalizado.

10.10.7 - Se um atacante, em posse da bola, cuja direção e velocidade original não levasse ao contato com o goleiro, for empurrado em direção ao goleiro por um defensor, o atacante não será penalizado.

10.10.8 - Um goleiro que não está na posse da bola, mas está na disputa por ela na água, pode ser abordado como qualquer outro jogador. Se o goleiro não obtiver posse de bola, ele não recuperará o status de goleiro até que o atacante chute ou passe a bola. Depois que o atacante perde a posse de bola não deve impedir ativamente a tentativa do goleiro de recuperar ou manter sua posição.

10.10.9 - Dentro da área de seis (6) metros, o atacante não deve impedir ativamente o defensor de assumir a posição de goleiro. Um defensor poderá empurrar um atacante com o caiaque, a fim de assumir a posição de goleiro sem penalidade, a menos que um jogo perigoso seja usado.

10.10.10 - Assim que uma equipe tem o controle da bola, ela não pode mais ser considerada defensora e, portanto, não pode ter um jogador definido como goleiro.

10.11. BOLA PRESA [SR]

10.11.1 - A bola presa será declarada quando dois (2) ou mais jogadores de equipes adversárias estejam segurando firmemente com uma (1) ou mais mãos a bola. Esta situação perdurando por mais de cinco (5) segundos, será considerado como “bola presa”.

10.11.2 - Durante a disputa pela posse da bola, caso um dos jogadores utilizar o adversário como apoio será considerado falta e não “bola presa”.

10.11.3 - Se o Árbitro precisar interromper o jogo e não puder determinar quem teve posse no momento do apito, o árbitro deverá reiniciar o jogo com “bola presa”.

10.11.4 - A cobrança da modalidade de “bola presa” será realizada no ponto mais próximo da linha lateral onde houve o incidente. Quando ocorre entre a linha de 6 metros e a linha do gol, a cobrança será realizada na linha de 6 metros mais próxima. O sinal 8 e a pausa de tempo se aplicam.

10.11.5 - Dois jogadores adversários se alinham perpendicularmente à linha lateral, cada jogador deverá estar ao lado relativo ao seu campo de defesa de frente para o árbitro com distância de 1 metro entre ambos. Devem colocar os remos na água no lado oposto da disputa da bola e as mãos devem permanecer no convés do caiaque ou no remo.

10.11.6 - Todos os outros jogadores devem estar a pelo menos três (3) metros de distância do ponto onde houver a disputa entre os dois (2) jogadores.

10.11.7 - O árbitro joga a bola na água entre os jogadores e apita para reiniciar o jogo. Ambos os jogadores devem tentar a bola com as mãos assim que ela tocar na água. Os jogadores não devem tocar na bola antes que ela atinja a água. A infração incorre em uma sanção. Os sinais 11 e 15 se aplicam.

10.12. VANTAGEM [SR]

10.12.1 - Os árbitros podem conceder vantagem quando ocorrer uma infração, desde que nenhum dos árbitros apite. Os Árbitros poderão conceder vantagem se o time que foi violado for beneficiado pela continuidade do jogo. Ao aplicar a vantagem, os Árbitros devem reconhecer a jogada ilegal sinalizando “segue o jogo” até o máximo de cinco (5) segundos. Sinais 13 e 14 se aplicam.

10.12.2 - Em situação de vantagem, o árbitro pode penalizar qualquer jogador que causar uma infração passível de cartão (verde, amarelo ou vermelho) na próxima paralisação do jogo.

10.12.3 - Caso o árbitro aplique a vantagem e o benefício desta não se efetive no decorrer da jogada, a falta inicial deverá ser aplicada. Devem ser aplicadas sanções e sinais apropriados. O Árbitro deve indicar onde a cobrança da falta deverá ser realizada.

10.13. JOGADOR EMBORCADO [SR]

10.13.1 - Se um jogador virar e sair do caiaque, o jogador não pode participar mais da jogada e deve sair imediatamente da área de jogo, com todos os seus equipamentos.

10.13.2 - Se um jogador virado quiser ingressar novamente na partida deverá fazer de acordo com as regras de entrada no campo de jogo.

10.13.3 - Ninguém pode entrar na área de jogo para ajudar um jogador com seu equipamento. Ninguém pode obstruir o árbitro enquanto auxilia um jogador.

10.13.4 - Uma equipe pode ser penalizada durante um jogo por qualquer assistência externa ilegal ou por qualquer interferência na equipe adversária que constitua assistência externa. O Árbitro deve determinar a severidade da sanção.

10.14. ENTRADA, REENTRADA, SUBSTITUIÇÃO E TROCA DE EQUIPAMENTO [SR]

10.14.1 - Não mais do que o número legalmente permitido de jogadores de uma equipe podem estar na área de jogo a qualquer momento.

10.14.2 - Os substitutos devem esperar na área de substituição.

10.14.3 - A substituição é permitida a qualquer momento, inclusive durante pausa de tempo. A saída e a entrada de jogadores para substituição podem ocorrer em qualquer lugar da linha de gol da equipe, desde que todo o caiaque e equipamento do jogador tenha saído da área de jogo antes que o substituto possa entrar na área de jogo. Um jogador que sai da área de jogo apenas como parte da ação do jogo não está sujeito às condições de reentrada.

10.14.4 - Um jogador emborcado que sai da área de jogo em qualquer lugar que não seja sua própria linha de gol, só pode ser substituído na próxima paralisação do jogo. Todos os equipamentos dos jogadores emborcados (por exemplo, caiaque e / ou remo) devem ser removidos da área de jogo antes que uma substituição seja permitida.

10.14.5 - É permitido a cada jogador deixar a área de jogo e trocar qualquer peça de equipamento, a qualquer momento durante o jogo, desde que o equipamento tenha sido aprovado pelo escrutinador. O jogador em questão deve coletar o equipamento que está sendo trocado na área de substituição.

10.15. ASSISTENCIA EXTERNA OU INTERFERENCIA [SR]

Nenhuma assistência externa pode ser usada para direcionar ou se comunicar com os jogadores durante um jogo, exceto as comunicações dos oficiais da competição.

10.16. CONCLUSÃO DO JOGO [SR]

10.16.1 - O Cronometrista indicará o final do período de tempo de reprodução pelo uso de um sinal alto. Se a bola estiver no trajeto em direção ao gol no momento do sinal, a bola pode viajar até a conclusão. Para que um gol seja marcado, a bola deve ter deixado a mão dos jogadores antes do sinal que indica o final de jogo. O Árbitro deve usar o sinal 2 para confirmar o sinal do Cronometrista.

10.16.2 - Se um tiro de pênalti for marcado antes do sinal para a conclusão do jogo, o tiro de pênalti deve ser realizado antes que o jogo seja considerado finalizado. Nesta situação, o Árbitro sinalizará o final do jogo se um gol for marcado, o tiro for bloqueado pelo goleiro, o tiro rebater para longe da trave do gol ou, ainda, se a bola sair do jogo.

10.16.3 - Todos os membros e oficiais de uma equipe devem deixar a área de jogadores, substitutos e oficiais imediatamente após a conclusão do jogo.

10.16.4 - Eles também devem garantir que todos os seus equipamentos sejam removidos dessas áreas.

10.17. PRORROGAÇÃO [SR]

10.17.1 - As prorrogações serão compostas por períodos consecutivos de cinco (5) minutos cada, sendo declarada vencedora a equipe que marcar o primeiro gol (Gol de Ouro).

10.17.2 - Deverá haver um intervalo de três (3) minutos antes do início da prorrogação e um intervalo de um (1) minuto entre os períodos.

II - Jogadas Ilegais

10.18. SUBSTITUIÇÃO ILEGAL E ENTRADA PARA ÁREA DE JOGO[SR]

10.18.1 - Caso uma equipe esteja com número de jogadores superior ao permitido, a qualquer momento, os jogadores que entrarem ilegalmente na área de jogo deverão receber cartão (s) amarelo (s). Se não estiver claro qual jogador deve sair da área de jogo, o capitão do time deve nomear um jogador. A infração incorre em uma sanção. Os sinais 7 e 14 se aplicam.

10.18.2 - Quando um substituto coloca sua pá na área de jogo para impedir que um gol seja marcado, é concedido um pênalti. O jogador infrator é penalizado com um cartão vermelho. A infração incorre em uma sanção. Os sinais 16 e 7 se aplicam.

10.19. USO ILEGAL DO REMO [SR]

10.19.1 - Os sinais 12 e 15 se aplicam. A seguir, são definidos como uso ilegal do remo.

10.19.2 - Realizar qualquer contato com o adversário.

10.19.3 - Interagir, ou tentar interagir, com a bola utilizando o remo quando esta estiver ao alcance dos braços do adversário e este estiver tentando interagir com a bola utilizando a mão.

10.19.4 - Interagir ou tentar interagir com a bola utilizando o remo de forma que este cruze a proa do caiaque do adversário, estando a bola dentro do alcance do braço do adversário em uma posição regular de remada.

10.19.5 - Colocar uma pá ao alcance dos braços de um oponente que tenha a bola na mão. O goleiro é excluído desta regra e tem permissão para se defender diretamente de um chute no gol, desde que a pá não se mova em direção ao oponente no momento do arremesso e não resulte em contato significativo com o oponente.

10.19.6 - Quando o jogador tenta restringir o oponente usando o remo.

10.19.7 - Interagir com o remo de um oponente em vez da bola.

10.19.8 - Arremessar o remo.

10.19.9 - Qualquer outro uso de um remo que ponha em risco um jogador.

10.20. POSSE ILEGAL [SR]

10.20.1 - Os sinais 11 e 15 se aplicam. Um jogador está na posse da bola quando a mesma estiver em sua mão ou em posição de alcançá-la com a mão, estando a bola na água e não no ar. Um jogador que equilibrar a bola no remo também será considerado em posse.

10.20.2 - Um jogador deve descartar a bola dentro de cinco (5) segundos após obter a posse, passando-a para outro jogador ou executando um (1) lance, fazendo com que a bola viaje pelo menos um (1) metro medido horizontalmente a partir do ponto de liberação.

10.20.3 - Se um jogador compartilhar a posse com outro jogador ou a bola sair do alcance dos braços enquanto estiver sendo arremessada, os cinco (5) segundos começarão novamente assim que o jogador recuperar a posse.

10.20.4 - A não ser que a bola esteja em sua mão, considera-se que o jogador emborcado perdeu a posse de bola.

10.20.5 - Um jogador não deve manobrar seu caiaque com as mãos ou remo enquanto a bola estiver apoiada na sua saia.

10.20.6 - Um jogador não deve remar ou manobrar ativamente seu caiaque com duas (2) mãos no remo enquanto carrega a bola presa ao seu corpo.

10.21. ABORDAGEM ILEGAL COM AS MÃO [SR]

10.21.1 - Os sinais 19 e 15 se aplicam. Abordagem com a mão consiste em um jogador empurrando seu adversário com uma (1) mão.

10.21.2 - As seguintes abordagens são ilegais:

10.21.2.a - Qualquer abordagem com a mão em que o jogador atacado não possua a bola ou esteja compartilhando a posse da bola com outro jogador.

10.21.2.b - Qualquer contato corporal que não seja uma (1) mão aberta nas costas, parte superior do braço ou lado do adversário.

10.21.2.c - Qualquer abordagem com a mão que coloque em perigo o jogador que está sendo atacado.

10.21.2.d - Qualquer abordagem com as mãos que atinja ou puxe o braço de um jogador que esteja no processo de arremesso da bola, seja em passe ou chute ao gol.

10.22. ABORDAGEM ILEGAL COM O CAIAQUE [SR]

10.22.1 - Os sinais 10 e 15 se aplicam.

10.22.2 - Uma abordagem de caiaque é quando um jogador que manobra seu caiaque contra o caiaque de um oponente na tentativa de obter posse da bola.

10.22.3 - As seguintes abordagens de caiaque são ilegais:

10.22.3.a - Qualquer abordagem de caiaque que resulte em contato significativo entre o caiaque, a cabeça, ou o corpo de um jogador adversário ou que coloque o adversário em perigo. O braço do jogador não é considerado parte do corpo quando estiver elevado longe do corpo.

10.22.3.b - Qualquer abordagem deliberada de caiaque que resulte em contato significativo ou contínuo com a saia do oponente. Depois de uma abordagem de caiaque, se a bola não estiver mais na posse de ambos os jogadores é permitido que o jogador possa mover o caiaque do adversário com as mãos para retirá-lo de cima da sua proa (essa ação precisa ser realizada de forma controlada).

10.22.3.c - Um jogador em posse da bola que não consegue evitar contato significativo entre a proa do seu caiaque e a cabeça ou o corpo do adversário.

10.22.3.d - Qualquer abordagem violenta que resulte em contato significativo com a parte lateral do caiaque do adversário, a um ângulo entre oitenta (80) e cem (100) graus.

10.22.3.e - Abordar com o caiaque um oponente que não esteja a menos de três (3) metros da bola.

10.22.3.f - Abordar com o caiaque um adversário quando o jogador não está competindo pela bola.

10.23. COMBATE ILEGAL [SR]

10.23.1 - Os sinais 9 e 15 se aplicam. Combate é quando um jogador manobra o caiaque contra o caiaque do oponente entre a linha de seis (6) metros e a linha de gol, dentro do campo de ataque, para ganhar uma posição.

Os combates a seguir são ilegais:

10.23.2 - Quando um jogador está parado ou tentando manter uma posição e é movido por mais de dois (2) metros por contato contínuo do caiaque do adversário.

10.23.3 - Quando o contato com o caiaque do oponente seria definido como abordagem de caiaque ilegal em qualquer seção da regra 10.22.

10.23.4 - Quando o corpo do jogador empurrado está atrás da linha do gol.

10.24. OBSTRUÇÃO ILEGAL [SR]

10.24.1 - Sinais 9 e 15 são aplicados.

10.24.2 - As seguintes obstruções são ilegais:

10.24.2.a - Quando um jogador está ativamente ou deliberadamente impedindo o progresso de um adversário quando nenhum dos jogadores estiverem a pelo menos três (3) metros da bola, exceto quando os jogadores estiverem disputando uma posição no campo de ataque, conforme descrito na regra 10.23. Nota: Um jogador está ativamente obstruindo um adversário quando seu caiaque está em movimento ou se eles estiverem remando ativamente.

10.24.2.b - Um jogador que não está competindo pela bola que impede ativamente o progresso de um adversário que esteja competindo pela bola na água e não no ar.

10.25. ABORDAGEM ILEGAL [SR]

10.25.1 - Os sinais 19 e 15 se aplicam.

10.25.2 - As seguintes abordagens são ilegais:

10.25.2.a - Um jogador que ganha apoio ou propulsão colocando sua mão, braço, corpo ou remo no caiaque do adversário ou segurando o jogador adversário ou seu equipamento.

10.25.2.b - Um jogador que usa para propulsão, apoio ou deslocamento, qualquer equipamento de área de jogo como, por exemplo, marcadores de limite (raias), suportes de goleira ou qualquer objeto ao redor.

10.25.2.c - Um jogador usando seu remo para levantar, puxar ou segurar o caiaque enquanto disputa uma posição dentro da área de seis (6) metros ou na tentativa de uma abordagem com caiaque ou abordagem com a mão.

10.25.2.d - Um jogador repelindo a tentativa de abordagem de caiaque ou abordagem com a mão utilizando sua mão ou antebraço, ou com movimento de cotovelo em direção ao oponente.

10.25.2.e - Um jogador que usa uma ação vigorosa com uma ou ambas as mãos que resulta em contato significativo com o braço do oponente ou com a bola que ainda está em contato com a mão do oponente.

10.26. COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO [SR]

10.26.1 - Os sinais 17 e 18 com cartão apropriado se aplicam.

10.26.2 - Os seguintes comportamentos são definidos como antidesportivo:

10.26.2.a - Qualquer infração cometida por um jogador durante uma pausa no jogo.

10.26.2.b - Atrapalhar a tentativa de outro jogador de realizar a manobra de rolamento. Um jogador que esteja de cabeça para baixo deve poder colocar a cabeça e os ombros acima da água antes que o oponente possa tentar outro empurrão.

10.26.2.c - Interferência no equipamento de um oponente, como segurar ou mover o remo de outro jogador fora de seu alcance ou deliberadamente impedindo o jogador de recuperar a posse do remo.

10.26.2.d - Uso de táticas deliberadas de atraso, como arremessar a bola ou obstruir deliberadamente o adversário, para atrasar um rápido reinício após uma infração ou gol. Quando uma equipe é penalizada, qualquer jogador da equipe que possua a bola deve imediatamente colocar a bola na água e não impedir ou atrasar o reinício pelo adversário.

10.26.2.e - Jogadores mostrando dissidência.

10.26.2.f - Retaliação.

10.26.2.g - Linguagem suja ou abusiva.

10.26.2.h - Outro comportamento antidesportivo para um jogador, árbitro ou outro oficial ou comportamento considerado prejudicial ao espírito do jogo, a critério do árbitro, incluindo fingir lesão.

10.26.2.i - Tirar a bola de jogo ao arremessá-la no caiaque do adversário para ganhar vantagem.

10.27. JOGO ANTIÉTICO [SR]

10.27.1 - Qualquer equipe que jogar um jogo que não seja por meios éticos terá essa conduta avaliada pelo Comitê de Competição.

10.27.2 - O Comitê de Competição poderá tomar qualquer ação que considerar conveniente e essa equipe poderá ser desclassificada da competição.

10.27.3 - Os líderes de equipe podem discutir quaisquer preocupações sobre a nomeação de árbitros ou outros oficiais em nome de suas equipes com o oficial principal e / ou o organizador técnico.

10.27.4 - Qualquer membro da equipe, incluindo líderes e membros da delegação que abordarem qualquer membro da equipe organizadora por exemplo, o chefe de arbitragem, sobre a nomeação ou desempenho dos árbitros serão imediatamente encaminhados ao Comitê de Competição para ações disciplinares que podem resultar na desclassificação da equipe da competição.

III - Sanções

10.28. PUNIÇÕES - DEFINIÇÕES [SR]

10.28.1 - O Árbitro pode impor qualquer combinação das seguintes punições por jogo ilegal, dependendo da gravidade e / ou frequência das ações.

10.28.2 - As punições disponíveis para os árbitros são tiro livre indireto, tiro livre direto, pênaltis, expulsão por cartão vermelho, punição de cartão amarelo e aviso de cartão verde.

10.28.3 - As seguintes definições devem ser usadas ao determinar qual sanção impor:

10.28.3.a - Falta intencional: uma falta em que não foram feitos esforços para evitar o jogo ilegal.

10.28.3.b - Falta perigosa: é um contato significativo com o braço, cabeça ou corpo do oponente que pode resultar em ferimentos pessoais.

10.28.3.c - Contato significativo: qualquer contato rígido que possa resultar em danos ao equipamento ou ferimentos pessoais.

10.28.3.d - O ato de passar ou arremessar: começa quando um jogador tem a bola na mão ou equilibrada em seu remo e está claramente tentando passar a bola para um companheiro de equipe ou arremessar na goleira.

10.28.3.e - Um gol quase certo: O árbitro deve ter certeza de que um gol seria o resultado final mais provável se o jogo tivesse continuado.

10.28.3.f - Controle da bola: Considera-se que um jogador tem controle da bola se esse jogador está na posse da bola ou é o jogador mais próximo da bola e está a três (3) metros da bola na água.

10.28.3.g - Posse da equipe: uma equipe é considerada em posse de bola e, portanto, definida como equipe atacante se qualquer membro tiver a posse ou controle da bola.

10.29. PENALTI [SR]

10.29.1 - O sinal 16 e pausa no tempo se aplicam.

10.29.2 - Dentro da área de seis (6) metros, será concedido um tiro de pênalti por qualquer falta deliberada ou perigosa a um jogador no ato do arremesso.

10.29.3 - Dentro da área de seis (6) metros, será concedido um tiro de pênalti por qualquer ação perigosa ou deliberada em um jogador durante o ato de passe ou posicionamento para um gol quase certo.

10.29.4 - Dentro da área de seis (6) metros, será concedido um pênalti por uma falta deliberada ou perigosa a um jogador que está tentando fazer um tiro livre direto.

10.29.5 - Fora da área de seis (6) metros, será concedido pênalti por qualquer falta deliberada ou perigosa a um jogador no ato de arremessar para realizar um gol quase certo, enquanto a goleira estiver desprotegida.

10.29.6 - Fora da área de seis (6) metros, será concedido um tiro de pênalti por qualquer falta deliberada ou perigosa a um jogador no ato de passar ou se posicionar para realizar um gol quase certo enquanto a goleira estiver desprotegida.

10.30. TIRO LIVRE DIRETO [SR]

10.30.1 - O sinal 15 se aplica.

10.30.2 - Um tiro livre direto pode ser um arremesso direto ao gol.

10.30.3 - Um tiro livre direto será concedido por qualquer falta em um jogador, a menos que um tiro de penalidade de gol seja concedido.

10.31. TIRO LIVRE INDIRETO [SR]

10.31.1 - O sinal 14 se aplica.

10.31.2 - Um tiro livre indireto não pode ser um arremesso direto ao gol.

10.31.3 - Um tiro livre indireto será concedido para qualquer bola fora de jogo ou quando um pênalti ou um tiro livre direto não tiver sido concedido.

10.31.4 - Um tiro livre indireto não pode ser um arremesso direto ao gol. A infração incorre em uma sanção e o adversário recebe um tiro livre indireto. Os sinais 11 e 14 se aplicam. Lances de linha lateral, lances de linha de gol, lances de canto e reinícios centrais são considerados tiros livres indiretos e não podem ser arremessados diretos no gol.

10.32. CARTÃO VERMELHO [SR]

10.32.1 - Um jogador, treinador de equipe ou oficial de equipe é expulso do jogo e não pode ser substituído. Aplica-se o sinal 17 com cartão vermelho.

10.32.2 - Um cartão vermelho será concedido a um jogador que receber um segundo cartão amarelo por qualquer motivo ou quando um cartão amarelo for contestado.

10.32.3 - Um cartão vermelho será concedido a um técnico ou oficial de equipe que deixar a área técnica após que um aviso de cartão verde for concedido por deixar a área de técnicos. Ou quando um cartão verde for contestado ou não teve o efeito desejado em controlar o comportamento indevido. Um técnico ou oficial de equipe que recebe um cartão vermelho deve sair imediatamente da área de competição e não pode ser substituído. O jogo não continuará até que eles saiam da área de competição e não possam participar mais do jogo e não possam se comunicar com os jogadores e treinadores restantes. Se o indivíduo se recusar a deixar a área de competição, os Árbitros abandonarão o jogo e encaminharão o assunto ao Comitê de Competição.

10.32.4 - Um cartão vermelho deve ser concedido se ocorrer um ataque pessoal a um jogador.

10.32.5 - Um cartão vermelho deve ser concedido por uma falta deliberada ou perigosa, que na opinião do Árbitro é de grande influência para o jogo, prejudica ou lesiona outro jogador.

10.32.6 - Um jogador que recebe um cartão vermelho durante uma competição recebe automaticamente uma suspensão de um (1) jogo e não pode participar do próximo jogo nessa competição.

10.32.7 - Um técnico de equipe ou oficial de equipe recebendo um cartão durante uma competição receberá automaticamente uma suspensão de um (1) jogo e não poderá participar do próximo jogo nessa competição. Ele / ela deve ficar fora da área de competição e da área de espectadores durante este jogo e não pode se comunicar com os jogadores e treinadores restantes durante esses jogos.

10.32.8 - Um jogador, treinador de equipe ou oficial de equipe que recebe um cartão vermelho durante uma competição pode ser encaminhado ao Comitê de Competição para ação disciplinar adicional por qualquer Árbitro, caso sinta necessidade de sanções adicionais.

10.33. CARTÃO AMARELO GERAL [SR]

10.33.1 - Aplica-se o sinal 17 com cartão amarelo.

10.33.2 - Um jogador que recebe um cartão amarelo é excluído do campo de jogo e não pode ser substituído por um período de dois (2) minutos.

10.33.3 - Um cartão amarelo será concedido a um jogador que cometer uma falta intencional OU perigosa, caso esse jogador já recebido um CARTÃO VERDE no mesmo jogo (a menos que um cartão vermelho seja concedido).

10.33.4 - Um cartão amarelo será concedido por uma falta que o Árbitro considere intencional E perigosa, a menos que um cartão vermelho seja concedido.

10.33.5 - Enquanto os árbitros estiverem aplicando a lei da vantagem, caso uma falta intencional ou perigosa esteja sendo realizada de forma reiterada, o cartão amarelo será aplicado a menos que um cartão vermelho seja concedido.

10.33.6 - Um cartão amarelo será concedido por contestações repetidas e contínuas das decisões do árbitro.

10.33.7 - Um cartão amarelo será concedido por linguagem abusiva dirigida a um oponente ou oficial.

10.33.8 - Se um gol é marcado pelo adversário durante o período de exclusão, o efeito do cartão amarelo é cancelado e o jogador excluído ou um companheiro de equipe pode retornar ao campo e o jogo será retomado com o reinício do centro.

10.33.9 - O tempo do período de exclusão é paralisado durante pausas de tempo pelo árbitro e nos intervalos da partida.

10.33.10 - Jogadores excluídos devem obedecer às regras de entrada para a área de jogo para a reentrada no final do período de exclusão.

10.33.11 - Se dois (2) jogadores da mesma equipe tiverem recebido um cartão amarelo, quando o adversário marca um gol apenas o primeiro (mais antigo) a ter recebido o cartão amarelo poderá retornar à partida. O tempo do período de exclusão restante deve ser cumprido na íntegra, a menos que o adversário marque novamente um gol.

10.33.12 - Qualquer jogador que receber um total de três (3) cartões amarelos em uma (1) competição será automaticamente suspenso para o próximo jogo nessa competição.

10.34. CARTÃO AMARELO - PENALTI [SR]

10.34.1 - Um cartão amarelo será concedido ao jogador que cometeu uma falta pela qual o árbitro concede um pênalti.

10.34.2 - Em caso de cartão amarelo resultado de uma falta caracterizada como pênalti, as regras do período de exclusão (power play) não são aplicadas e o jogador excluído permanecerá fora por um período de dois minutos completos, não retornando em caso de gol da equipe adversária.

10.35. CARTÃO VERDE [SR]

10.35.1 - Um cartão verde é utilizado para alertar o jogador, técnico ou oficial da equipe para controlar o jogo ou comportamento ou, caso não diminua a intensidade, arriscar um cartão amarelo ou um cartão vermelho se a infração persistir. Aplica-se o sinal 17 com cartão verde.

10.35.2 - Um aviso de cartão verde será concedido por qualquer falta deliberada OU perigosa, exceto quando um cartão amarelo ou vermelho for concedido.

10.35.3 - Um cartão verde será concedido a um jogador, técnico ou oficial de equipe por comunicação verbal desnecessária direcionada a um árbitro, oficial da competição, adversário ou qualquer outro comportamento não esportivo, exceto onde um cartão amarelo ou vermelho é concedido.

10.35.4 - Um cartão verde será concedido a um técnico ou oficial de equipe se ele deixar a área de treinadores durante o jogo. O aviso do cartão verde será aplicado a todos os treinadores e oficiais dessa equipe durante o jogo. O aviso do cartão verde será emitido imediatamente ou no próximo intervalo em jogo, a critério do Árbitro.

10.35.5 - Cada jogador pode receber apenas um (1) cartão verde por jogo. Quando um jogador recebe um cartão verde, qualquer falta deliberada ou perigosa de qualquer espécie ou comportamento não esportivo deliberado desse jogador resultará em um cartão amarelo, a menos que um cartão vermelho seja concedido.

10.35.6 - No último minuto do jogo, nenhum cartão verde será concedido. Qualquer falta deliberada ou perigosa receberá, no mínimo, um cartão amarelo, a menos que um cartão vermelho seja concedido.

10.35.7 - Um cartão verde será concedido por qualquer contato com o caiaque de um oponente que esteja tentando cobrar um escanteio, tiro de meta, tiro livre indireto e tiro livre direto.

10.35.8 - Coletivamente uma equipe / oficial pode receber até quatro (4) cartões verdes. O quarto (4) cartão verde será concedido como amarelo ao indivíduo que causou a infração.

15.35.9 - Se o quarto (4) cartão verde for concedido a um técnico ou a um oficial da equipe, o capitão dessa equipe receberá a sanção do cartão amarelo.

15.3.10.10 - Em caso de cartão amarelo em decorrência do quarto cartão verde para a equipe, a contagem coletiva de cartões verdes não será reiniciada - a equipe permanece em risco de mais cartões amarelos imediatos se suas faltas persistirem.

IV - Reinício depois de uma sanção

10.36. COBRANÇA DE TIROS LIVRES [SR]

10.36.1 - O jogador que executa qualquer cobrança de tiro de meta, escanteio, lateral, tiro livre direto e indireto deve estar na posição correta e estacionado antes de realizar a cobrança. O jogador deve manter claramente a bola parada por um momento acima do nível do ombro para indicar a intenção da cobrança. O arremesso de cobrança deve percorrer no mínimo 1 metro medido horizontalmente a partir do ponto de lançamento ou mudar de posse para outro jogador do mesmo time. A infração incorre em uma sanção com a equipe adversária recebendo a posse da bola. Os sinais 11 e 14 se aplicam.

10.36.2 - Ao realizar qualquer tiro livre direto ou indireto, o jogador deve assumir a posição para realizar o lance. Nenhum oponente pode impedir o jogador de assumir sua posição, abordar ao mesmo ou seu equipamento, impedi-lo, restringi-lo deliberadamente do movimento de arremesso até que a bola esteja de volta à partida. Violação incorre em sanção. Sinais 1 e 15 ou 16.

10.36.3 - A bola não está em jogo até ter percorrido um (1) metro medido horizontalmente a partir do ponto de lançamento pelo jogador ou alterado a posse para outro jogador do mesmo time. O adversário não deve tentar impedir que a bola se desloque um (1) metro ou que seja realizada a troca da posse. A infração incorre em uma sanção. Os sinais 1 e 15 ou 16 se aplicam. A única exceção será para tiros livres diretos concedidos dentro de dois (2) metros da goleira: Defensores (incluindo o goleiro) poderão bloquear o arremesso após o lançamento antes de percorrer 1 metro do ponto de lançamento, desde que, com o remo ou mão imóveis. Todos os remos e mãos dos defensores devem ser mantidos fora do alcance dos braços e qualquer movimento em direção ao jogador que está cobrando o tiro, seja pelo remo, pela mão ou pelo bloqueio da bola antes que ela deixe a mão do cobrador, será considerada uma ação intencional e resultará em um pênalti.

10.36.4 - O jogador deve arremessar a bola dentro de cinco (5) segundos após estar em posse e em posição de arremesso. Os cinco (5) segundos para o reinício se aplicam a partir de quando qualquer membro da equipe está em posição de pegar a bola e arremessar. Qualquer queda da bola antes do arremesso não será considerada como uma cobrança, desde que o lance inicial seja realizado dentro de cinco (5) segundos. A infração incorre na sanção transmitindo a posse da bola para a equipe adversária. Os sinais 11 e 14 se aplicam.

10.36.5 - Após uma infração que levou à concessão de um tiro livre direto ou indireto, o Árbitro indicará o local de cobrança. O tiro livre direto ou indireto deverão ser executados: ou onde a infração ocorreu; ou onde a bola estava no momento da infração; ou onde a bola aterrizou se estivesse em trajeto no momento da infração. O árbitro determinará qual situação será mais vantajosa para a equipe que sofreu a falta.

10.37. COBRANÇA DE PENALTI [SR]

10.37.1 - Definição

10.37.1.a - O sinal 16 e o cartão amarelo (ou vermelho, se apropriado) se aplicam.

10.37.1.b - Uma cobrança de pênalti é um arremesso ao gol disputado entre um (1) jogador atacante e um (1) goleiro.

10.37.1.c - Nenhum outro jogador pode participar da jogada até que o tiro seja executado.

10.37.2 - O jogo será retomado após a realização do arremesso ao gol.

10.37.3 - O jogador que for realizar a cobrança do pênalti ficará parado com o corpo na linha de quatro (4) metros. O goleiro da equipe defensora estará em posição sob o quadro do gol com seu corpo a um (1) metro dentro do raio do centro do gol. O goleiro deve permanecer parado nessa posição até depois do chute. A infração resultará na repetição da penalidade.

10.37.4 - Todos os outros jogadores e seus equipamentos devem estar posicionados fora da área de seis (6) metros. A infração resultará na repetição da cobrança e no mínimo de um cartão verde para o (s) jogador (s) infrator (es).

10.37.5 - O tiro poderá ser realizado após o apito do árbitro. A regra de cinco (5) segundos se aplica. Quando o árbitro apita, o jogador que executa a penalidade de gol deve chutar de uma posição estacionária. Nenhuma apresentação da bola é necessária.

10.37.6 - Os demais jogadores poderão retornar a atuar no jogo assim que a bola deixar a mão do jogador que está cobrando a penalidade.

10.37.7 - O jogador que arremessa pode pegar a bola novamente se o arremesso for bloqueado pelo goleiro ou rebater na trave de volta ao campo de jogo.

10.37.8 - A pessoa que cometeu a falta que causou a penalidade deve receber um cartão amarelo (ou vermelho, se apropriado).

10.37.9 - A pessoa que sofreu a falta é a mesma pessoa que deve cobrar a penalidade, a menos que ela esteja tão machucada que precise ser substituída e, nesse caso, o substituto é a pessoa que deve ser o cobrador.

10.37.10 - Caso no momento da falta que resultou no pênalti, o gol estiver sem a presença do goleiro, o pênalti deverá ser cobrado também sem a presença do goleiro.

CAPÍTULO 11 - PÓS-COMPETIÇÃO

11.1. COMITÊ DE PROTESTO

11.1.1 - Um líder de equipe pode apresentar um protesto de acordo com estas regras. Tais protestos devem ser feitos, determinados pelo Comitê de Competição. O Comitê de Competição pode permitir que um protesto seja feito por dois (2) ou mais Líderes de Equipe em conjunto, quando na opinião do Comitê de Competição sua queixa decorre da mesma decisão.

11.1.2 - Objeções sobre decisões de escrutínio podem ser feitas verbalmente, sem taxa, por um Líder de Equipe a um Escrutinador ou o Chefe de Escrutínio antes ou durante um jogo em que o equipamento está envolvido. Se a objeção for feita antes do jogo, o equipamento poderá ser reexaminado. Se uma objeção de escrutínio for feita durante um jogo, o Escrutinador tomará uma decisão sobre se o Árbitro deve chamar o jogador para que seus equipamentos sejam inspecionados.

11.1.3 - Todas as decisões dos árbitros sobre questões de fato são finais e sua interpretação das regras deve ser obedecida ao longo do jogo. Nenhum protesto pode ser feito em relação a uma decisão interpretativa de um Árbitro.

11.1.4 - Qualquer protesto deve ser feito:

11.1.4.a - Dentro de vinte (20) minutos após o jogo do incidente que resultou no protesto, e será acompanhado por uma taxa de 75 Euros que será devolvida se o protesto for confirmado; ou

11.1.4.b - o mais tardar uma (1) hora antes do início do jogo em que o protesto é contra o direito de um jogador ou equipe de participar de um jogo, e ser acompanhado por uma taxa de 75 Euros que será reembolsado se o protesto for confirmado.

11.1.5 - O Líder da Equipe (ou seu representante) deve fazer a notificação de protesto ao Chefe, por escrito, estabelecendo:

11.1.5.a - O incidente em questão

11.1.5.b - Os fundamentos sobre os quais o protesto é feito

11.1.5.c - Os motivos ou circunstâncias que sustentam os supostos motivos de protesto.

11.1.6 - Nada nas regras impede a retirada de um protesto por um Líder de Equipe a qualquer momento, escrevendo para o Oficial Principal.

11.1.7 - Ao receber um protesto de acordo com as regras, o Oficial Principal deve encaminhar imediatamente o aviso de protesto e todos os documentos que o acompanham ao Comitê de Competição.

11.1.8 - O Comitê de Competição, assim que possível após receber um protesto, investigará e considerará o protesto e, dentro de dez (10) minutos após o recebimento de tal notificação, determinará se:

11.1.8.a - O protesto deve ser julgado improcedente, porque, em sua determinação, o protesto é insignificante por natureza ou não tem mérito.

Ou

11.1.8.b - O protesto exige revisão e determinação adicionais de acordo com essas regras.

11.1.9 - Se o Comitê de Competição determinar que o assunto merece revisão adicional de acordo com essas regras, deverá, o mais rápido possível, tendo em vista a proximidade de eventos relevantes, convocar uma reunião do Comitê de Competição.

11.1.10 - Quando um protesto é feito contra um jogador ou uma equipe, o Líder da Equipe do jogador ou equipe em questão recebe uma cópia do protesto para ler.

11.1.11 - O Comitê de Competição poderá conduzir uma reunião (ou qualquer adiamento que permitir) da maneira que julgar conveniente, mas deve:

11.1.11.a - Dê ao líder da equipe que protestou a oportunidade de ser ouvido;

11.1.11.b - Leve em consideração as declarações do líder da equipe protestante e de qualquer funcionário relevante;

11.1.11.c - Permitir a presença do líder da equipe protestante junto com seu representante;

11.1.11.d - pode solicitar ou exigir que o líder da equipe que protestou ou qualquer outra testemunha participe da reunião ou forneça as evidências disponíveis;

11.1.11.e - Dê ao líder da equipe (ou seus representantes) de qualquer equipe que possa ser diretamente afetada pelo protesto todas as oportunidades para serem ouvidas.

11.1.12 - Após considerar todas as informações relevantes e disponíveis, o Comitê de Competição deve chegar a uma conclusão. Uma decisão do Comitê de Competição pode ser por decisão majoritária. o Comitê de Competição pode:

11.1.12.a - Desqualifica uma equipe ou exclui-a de outras competições.

11.1.12.b - Quando o protesto de elegibilidade contra uma equipe for mantido, desqualifique a equipe da competição. Quando uma equipe é desqualificada, na medida do possível, os resultados de todos os jogos anteriores que a equipe jogou na competição serão anulados ou concedidos a seus oponentes, conforme apropriado. Quaisquer prêmios de medalhas, troféus ou colocação serão rescindidos.

11.1.12.c - Tome as demais medidas que julgar cabíveis e, em cada caso, deve fundamentar por escrito sua decisão.

11.1.13 - O Oficial Principal notificará imediatamente o Líder da Equipe que protestou e todas as outras pessoas relevantes da decisão do Comitê de Competição por escrito.

11.2. AÇÃO DISCIPLINAR DO COMITÊ DE COMPETIÇÃO

11.2.1 - O Comitê de Competição pode convocar qualquer membro da delegação para comparecer antes de uma reunião do Comitê de Competição convocada de acordo com estas regras com o objetivo de investigar uma questão se, na opinião do Comitê de Competição, houver motivos para acreditar que eles ter:

11.2.1.a - Incumprimento de qualquer das disposições destas regras.

Ou

11.2.1.b - Conduzi-los de uma maneira considerada prejudicial ou prejudicial ao caráter ou aos interesses da Competição.

11.2.2 - O Comitê de Competição poderá conduzir uma reunião (ou qualquer adiamento que permitir) da maneira que julgar conveniente, mas:

11.2.2.a - Deverá dar ao membro da delegação convocado todas as oportunidades para ser ouvido;

11.2.2.b - Deverá levar em consideração qualquer declaração do membro da delegação convocado e de qualquer funcionário relevante;

11.2.2.c - deve permitir a presença do membro da delegação convocado junto com seu representante; e

11.2.2.d - Pode solicitar ou exigir que o membro da delegação convocado ou qualquer outra testemunha participe da reunião ou forneça as evidências disponíveis.

11.2.3 - Após consideração de todas as informações relevantes e disponíveis, o Comitê de Competição deve chegar a uma descoberta. Uma decisão do Comitê de Competição pode ser por decisão majoritária. O Comitê de Competição pode:

11.2.3.a - Reprimenda um jogador;

11.2.3.b - Multar um membro ou equipe de delegação;

11.2.3.c - Suspenda um membro individual de participar de parte ou de toda a competição;

11.2.3.d - Tome as demais medidas que julgar cabíveis e, em cada caso, deve fundamentar por escrito sua decisão.

11.2.4 - O oficial principal notificará imediatamente o líder da equipe do membro da delegação convocado e todas as outras pessoas relevantes da decisão do Comitê de Competição por escrito.

11.3. RESULTADOS

O HOC deve enviar os resultados de cada competição dentro de dez (10) dias para o Comitê de Polo de Canoagem da ICF, para cada Federação Nacional com equipes participantes e para cada Líder de Equipe em relação às equipes não nacionais.

CAPÍTULO 12 - JOGOS MUNDIAIS

As regras deste capítulo, especificamente para os Jogos Mundiais, são adicionais ou substituem as dos capítulos anteriores.

12.1. SISTEMA DE QUALIFICAÇÃO - PRINCÍPIOS

12.1.1 - A Associação Internacional dos Jogos Mundiais (IWGA), em consulta com a ICF, acordará os eventos, o número de equipes por evento e o número de jogadores por equipe disponível.

12.1.2 - As Federações Nacionais Elegíveis serão convidadas com base em sua posição final no Campeonato do Mundo no ano anterior aos Jogos Mundiais.

12.1.3 - A qualificação em cada evento será um número especificado de equipes do ranking do Campeonato Mundial, permitindo a representação continental e o país anfitrião.

12.1.4 - A representação continental e a representação hospedeira estarão sujeitas a posições de classificação especificadas.

12.1.5 - Os detalhes do sistema de qualificação serão publicados como um apêndice (consulte o capítulo 18) pela ICF antes do Campeonato Mundial de qualificação após acordo com a IWGA.

12.2. FORMATO DA COMPETIÇÃO

12.2.1 - A Associação Internacional de Jogos Mundiais (IWGA), em consulta com a CIF, concordará com o formato da competição.

12.2.2 - O elemento único da competição nos Jogos Mundiais é que todas as equipes se enfrentam em um (1) grupo em cada evento, seguido pelas meias-finais e finais.

12.3. MARCAS COMERCIAIS

12.3.1 - Marcas comerciais, símbolos e palavras publicitárias devem ser idênticas e na mesma posição nos caiaques e roupas de todos os jogadores.

12.3.2 - Qualquer caiaque, acessório ou artigo de vestuário esportivo que não atenda às condições acima mencionadas não será elegível para uso durante uma competição.

12.3.3 - As federações nacionais são responsáveis por garantir que seu próprio equipamento atenda a essas regras e regulamentos.

12.4. CALENDÁRIO DE COMPETIÇÃO

12.4.1 - Uma equipe não deve ser obrigada a jogar seu primeiro jogo do dia menos de 12 horas após o último jogo do dia anterior.

12.4.2 - Uma equipe não deve ser obrigada a iniciar mais de dois (2) jogos em qualquer período de quatro (4) horas.

12.4.3 - Uma equipe não deve ser obrigada a iniciar um jogo menos de uma (1) hora após a conclusão do jogo anterior.

12.4.4 - Uma equipe deve jogar pelo menos um (1) jogo no mesmo dia que uma grande final.

12.5. ÁRBITROS

12.5.1 - O Comitê de Polo de Canoagem da ICF convidará um número apropriado de Árbitros da UCF com base em seu ranking atual, representação continental e do país, histórico recente de arbitragem e localização dos Jogos Mundiais.

12.5.2 - Pode ser necessário impor uma taxa às equipes participantes para cobrir os custos de qualquer Árbitro convidamos.

12.5.3 - Detalhes das taxas e regulamentos associados para os Jogos Mundiais serão comunicados pela ICF.

CAPÍTULO 13 - CAMPEONATO MUNDIAL

Consulte as Regras da competição internacional, exceto as emendas neste capítulo.

Recomenda-se que a maioria das regras deste capítulo seja usada no Campeonato Continental, com qualquer referência à CIF substituída pela Associação Continental relevante.

13.1. ORGANIZAÇÃO

13.1.1 - O Campeonato Mundial será organizado com o consentimento do Conselho Diretor da ICF e está aberto a equipes nacionais de federações nacionais.

13.1.2 - O Campeonato Mundial é realizado em anos pares, em local e horário, de acordo com as regras da ICF Canoe Polo e o Manual do Campeonato Mundial da ICF Canoagem Polo.

13.1.3 - A competição em cada evento será realizada em várias rodadas. O Comitê de Polo de Canoagem da ICF decidirá o número de rodadas por evento.

13.1.4 - As inscrições em cada evento são limitadas à Federação Nacional qualificada após a fase de qualificação para o Campeonato do Mundo.

13.2. PROGRAMA DE CONCORRÊNCIA

O Campeonato Mundial será realizado para os seguintes eventos:

M	Men
W	Women
MU21	Men under 21
WU21	Women under 21

13.3. FASE DE QUALIFICAÇÃO PARA OS CAMPEONATOS MUNDIAIS

13.3.1 - A fase de qualificação é realizada em duas (2) etapas.

13.3.2 - A primeira fase de qualificação ocorre no Campeonato Mundial anterior, onde um número especificado de equipes se qualifica provisoriamente, sujeito a ratificação deste local, competindo no Campeonato Continental do ano seguinte.

13.3.3 - A segunda etapa da qualificação será realizada no Campeonato Continental no ano anterior ao Campeonato Mundial para decidir os lugares restantes na Continental.

13.4. SISTEMA DE QUALIFICAÇÃO PARA CAMPEONATOS MUNDIAIS

13.4.1 - O Comitê de Canoagem Polo publicará em tempo oportuno o Sistema de Qualificação para o Campeonato Mundial de Canoagem Polo como um apêndice (ver capítulo 18), o mais tardar no dia 1º de maio do ano seguinte ao Campeonato Mundial anterior.

13.4.2 - Este documento detalha:

13.4.2.a - O número total de vagas disponíveis em cada evento no Campeonato Mundial.

13.4.2.b - O número de vagas alocadas na 1ª etapa da fase de qualificação de cada evento.

13.4.2.c - O número de vagas alocadas na 2ª etapa da fase de qualificação de cada continente para cada evento.

13.4.2.d - O procedimento no caso de um Campeonato Continental não ocorrer.

13.4.2.e - Cabeças de chave.

13.4.2.f - Cronograma e processo para aceitar um local de qualificação.

13.4.3 - Exceto no caso de circunstâncias atenuantes, conforme determinado a critério exclusivo do Comitê de Polo de Canoagem da ICF, qualquer equipe que se retire de um Campeonato Mundial após aceitar o local designado pela ICF, esta equipe não estará qualificada para entrar no próximo Mundo. Campeonato. Eles são elegíveis para o Campeonato Continental, mas não podem se qualificar novamente através do local continental.

13.5. PAGAMENTOS

13.5.1 - Quaisquer cobranças (por exemplo, taxa de participação) devem ser acordadas no contrato entre o ICF e o HOC.

13.5.2 - Todos os assuntos relacionados à fase de qualificação e aceitação do local designado são gerenciados pelo Comitê de Polo de Canoagem da ICF.

13.5.3 - A aceitação ou recusa do (s) convite (s) da equipe deve ser confirmado por escrito até 10 de janeiro do ano no campeonato mundial e isso deve estar de acordo com os critérios de qualificação e convite.

13.5.4 - Os convites devem ser confirmados por escrito até 31 de março mais recente.

13.5.5 - As entradas numéricas devem ser feitas pelo menos oito (8) semanas antes da competição, usando o sistema de inscrição on-line da ICF, seguindo os regulamentos fornecidos no convite.

Oficial Principal	Conselho de Administração da ICF
Organizador da Competição Organizador Técnico Árbitro Gerente / es Chefe da Mesa Oficial	Federação anfitriã Comitê CAP da CIF Comitê CAP da CIF Comitê CAP da CIF
Médico Oficial	Comitê CAP da CIF após proposta da Federação anfitriã. Federação anfitriã

13.5.6 - As entradas nominiais devem ser feitas de acordo com a regra 1.6.1.

13.6. CAMPO DE JOGO

13.6.1 - O local do evento deve ter no mínimo quatro (4) áreas de recreação.

13.6.2 - Para cada área de jogo, uma área de aquecimento com dois (2) objetivos devem ser fornecida.

13.7. A BOLA

O Comitê de Polo de Canoagem da ICF deve especificar a cor e a marca das bolas a serem usadas.

13.8. COMITÊ DE COMPETIÇÃO

13.8.1 - O Comitê de Competição será composto por três (3) funcionários que possuam um documento válido Cartão Oficial Internacional, referente à disciplina.

13.8.2 - Eles devem pertencer a diferentes federações nacionais.

13.9. NOMEAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS

13.9.1 - Os seguintes grupos são responsáveis por nomear os seguintes funcionários:

13.9.2 - O Oficial Médico supervisionará o Controle Antidopagem e o bem-estar dos membros da delegação e pessoal da competição.

13.10. TAXAS DE ÁRBITROS E ADMINISTRAÇÃO

13.10.1 - O número máximo de oficiais para oficializar o Campeonato Mundial é de oito (8) por jogo, excluindo o Júri, Oficial Principal, Organizador da Competição, Organizador Técnico, Gerente (es) de Árbitros, Escrutinador Chefe e Oficial da Mesa.

13.10.2 - Cada equipe que estiver participando do Campeonato Mundial pagará uma taxa de administração (estabelecida pelo ICF CAPC) para compartilhar os custos de viagem de 28 Árbitros qualificados pela ICF e todos os outros oficiais para officiar no Campeonato Mundial.

13.10.3 - Esses Árbitros serão selecionados pelo Comitê de Polo de Canoagem da ICF da lista total de Árbitros da ICF com base em sua classificação atual e histórico recente de arbitragem.

13.10.4 - O número de árbitros convidados por continente será baseado em porcentagem quando comparado ao evento mais diversificado do último campeonato mundial. Isso se ajustará conforme os continentes se desenvolvem.

13.10.5 - Pelo menos um (1) Árbitro será convidado dos cinco (5) continentes, desde que sejam de Grau B ou acima.

13.10.6 - O HOC será responsável pela acomodação da pensão completa e transporte local para todos os oficiais durante o período de acesso ao Campeonato Mundial.

13.10.7 - Os árbitros neutros devem arbitrar todos os jogos, ou seja, de federações nacionais que não sejam representadas pelas duas (2) equipes que jogam.

13.11. CALENDÁRIO DE COMPETIÇÃO

13.11.1 - Um campeonato mundial não pode se estender mais de seis (6) dias consecutivos.

13.11.2 - Uma equipe não deve ser obrigada a jogar com o início programado em mais de nove (9) horas em um único dia.

13.11.3 - Uma equipe não deve ser obrigada a jogar seu primeiro jogo do dia menos de 12 horas após o último jogo do dia anterior.

13.11.4 - Uma equipe não deve ser obrigada a jogar mais de quatro (4) jogos em um dia.

13.11.5 - Uma equipe não deve ser obrigada a iniciar mais de dois (2) jogos em um período de quatro (4) horas.

13.11.6 - Uma equipe não deve ser obrigada a iniciar um jogo menos de uma (1) hora após a conclusão do jogo anterior.

13.11.7 - Uma equipe deve jogar pelo menos um (1) jogo no mesmo dia em que joga em uma grande final.

13.12. MARCAS COMERCIAIS

13.12.1 - Marcas, símbolos e palavras publicitárias deve ser idêntico e na mesma posição no convés dos caiaques e roupas de todos os jogadores.

13.12.2 - No convés da frente do caiaque, a área acima das costuras do caiaque e a extensão de 35 cm da frente do cockpit são reservadas para um adesivo de barco que incorpora o logotipo da ICF, o logotipo da competição e o patrocinador da competição, com a opção também de código do país para as equipes. Caso essa área não seja exigida pelo ICF / HOC, isso será notificado via boletim do campeonato pelo menos três (3) meses antes da cerimônia de abertura da competição.

13.12.3 - Na frente do capacete, uma área de 7 cm x 4 cm é reservada para um adesivo da ICF ou do patrocinador da ICF. Caso essa área não seja exigida pelo ICF / HOC, isso será notificado via boletim do campeonato pelo menos três (3) meses antes da cerimônia de abertura da competição e os jogadores deverão aplicar a bandeira do país nessa área.

13.12.4 - Os membros de uma equipe podem ter diferentes marcas comerciais, símbolos e palavras publicitárias abaixo do costura do caiaque e no convés de pulverização.

13.12.5 - Qualquer caiaque, acessório ou artigo de vestuário esportivo que não cumpra o disposto acima condições não serão elegíveis para uso durante uma competição. As equipes são responsáveis por garantir a sua equipamento próprio atende a essas regras e regulamentos.

13.13. NUMERAIS DE IDENTIFICAÇÃO

Os jogadores de uma equipe só podem ser numerados de 1 a 10.

13.14. TEMPO DE JOGO

13.14.1 - O tempo de jogo deve ser de dois (2) períodos cada um de dez (10) minutos, a menos que seja necessário fazer horas extras para determinar um resultado. Não haverá um mínimo menor hora de brincar.

13.14.2 - O intervalo de meio período deve ser de três (3) minutos. Não haverá intervalo mínimo de meio período mais curto.

13.14.3 - Um placar deve ser mantido para exibir claramente o tempo restante em qualquer período e pontuar para os jogadores, oficiais. O placar indicará automaticamente o final do tempo de jogo usando um sinal alto.

13.14.4 - O relógio de tiro será usado em todo o mundo Campeonatos (veja o capítulo 17).

13.15. APELO AO JÚRI

13.15.1 - Um recurso contra uma decisão do Comitê de Competição deve ser dirigido ao Presidente do Júri por escrito e acompanhado por uma taxa de 75 Euros (ou valor igual na moeda do país em que os campeonatos são organizados).

13.15.2 - O apelo deve ser entregue ao Presidente do Júri o mais tardar 20 minutos após o Líder da Equipe ter sido informado com uma comunicação por escrito da decisão contra o jogador ou equipe e assinado o recibo fornecido.

13.15.3 - A taxa será devolvida se o recurso for julgado procedente.

13.15.4 - No campeonato mundial, a decisão do júri é final.

13.16. PRÊMIOS

13.16.1 - Além das medalhas concedidas aos jogadores, uma medalha será concedida ao treinador.

13.16.2 - Um troféu perpétuo será apresentado à equipe vencedora em cada evento.

13.17. COPA DAS NAÇÕES

13.17.1 - Uma (1) Copa das Nações em Canoe Polo será concedido para a Federação Nacional vencedora “Geral” com base no número de medalhas de ouro as equipes de um Federação Nacional ganharam.

13.17.2 - No caso de empate no número de medalhas de ouro, o número de medalhas de prata é levado em consideração e, em seguida, o número de medalhas de bronze.

13.17.3 - Se duas (2) ou mais Federações Nacionais possuem um número igual de medalhas de ouro, prata e bronze, elas obtêm a mesma classificação e são ordenadas na tabela em ordem alfabética pelo código NOC.

CAPÍTULO 14 - OFICIAIS TÉCNICOS INTERNACIONAIS

Este capítulo define o aspecto dedicado do percurso de treinamento técnico oficial internacional do Canoe Polo, além da regra de governança esportiva da ICF 1.15.

14.1. DEFINIÇÃO

14.1.1 - O Comitê de Caiaque Polo da ICF reconhece como um oficial internacional as pessoas que passaram em um exame apropriado.

14.1.2 - Os jogos de competições internacionais devem ser arbitrados por pelo menos um (1) árbitro internacional de cano de canoa que é um árbitro credenciado na posse de um cartão válido de árbitro internacional.

14.2. OFICIAL INTERNACIONAL DE CAIAQUE POLO

14.2.1 - Os candidatos devem ter pelo menos cinco (5) anos de experiência como 'Oficial Nacional' relacionado à disciplina em questão.

14.2.2 - Um subcomitê da CIF composto por três (3) membros, que serão escolhidos de tempos em tempos, realizará esse exame em conjunto com o Campeonato Mundial.

14.2.3 - O exame incluirá uma experiência prática de competição.

14.2.4 - Os candidatos aprovados receberão uma disciplina de cartão de funcionário internacional relacionada por um período de quatro (4) anos.

14.2.5 - O cartão pode ser renovado por períodos adicionais de quatro (4) anos se a Federação Nacional do titular do cartão enviar esse cartão ao presidente do Comitê de Polo de Canoagem da ICF dentro de dois (2) meses a partir da data de vencimento.

14.2.6 - Os candidatos que falharam em um (1) exame podem se inscrever para outro exame no ano seguinte.

14.3. ÁRBITRO INTERNACIONAL DE CAIAQUE POLO [SR]

14.3.1 - O Comitê de Caiaque Polo da ICF reconhece como árbitro internacional as pessoas que passaram em um exame apropriado.

14.3.2 - Os candidatos devem ter pelo menos três (3) anos de experiência como 'Árbitro Nacional de Caiaque Polo em sua competição principal das Federações Nacionais.

14.3.3 - Um subcomitê da FIC composto por três (3) membros, que serão escolhidos de tempos em tempos, realizará esse exame em conjunto com as competições internacionais de Caiaque Polo.

14.3.4 - Os candidatos selecionados receberão um cartão internacional de árbitro A, B ou C, com validade de quatro (4) anos. O Comitê da ICF Canoe Polo atualizará regularmente a lista de árbitros da ICF Canoe Polo à medida que o SDP for atualizado e publicado no site da ICF.

14.3.5 - O cartão só pode ser renovado por outro período de quatro (4) anos se a Federação Nacional do titular do cartão enviar esse cartão ao Presidente do Comitê de Polo de Canoagem da ICF. Isso deve ser feito dentro de dois (2) meses a partir da data de validade.

14.3.6 - O árbitro também deve ter recebido três (3) avaliações positivas por avaliadores internacionais de árbitros de canoas no ano anterior.

14.3.7 - Os candidatos que falharam em um (1) exame podem se inscrever para outro exame, mas não antes do ano seguinte.

14.3.8 - Os árbitros com qualificação da ICF devem enviar ao Comitê de Polo de Canoagem da ICF sua atividade anual que será medida usando um sistema de pontos.

14.3.9 - O Comitê de canoagem da ICF publicará no site da ICF detalhes do sistema de pontos.

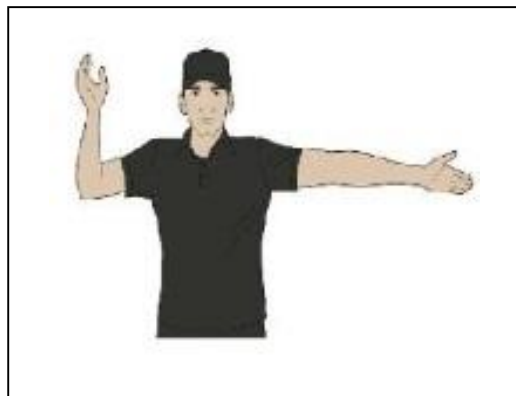
14.3.10 - No dia 1º de outubro de cada ano, cada Árbitro da ICF deve enviar seu desempenho usando um formulário de atividade disponibilizado no site da ICF.

14.3.11 - Os árbitros que não enviarem suas atividades até o dia 14 de outubro de cada ano serão mostrados como atividade zero para esse ano.

14.3.12 - A atividade do árbitro será listada por continente em uma lista pública no site da CIF.

CAPÍTULO 15 - SINAIS DO ÁRBITRO

SINAL 1 - COMEÇO DO JOGO / INFRAÇÃO - Braço dobrado para cima com a palma da mão aberta e virada para a cabeça. O outro braço indica a direção do jogo. Aplica-se o lance livre.



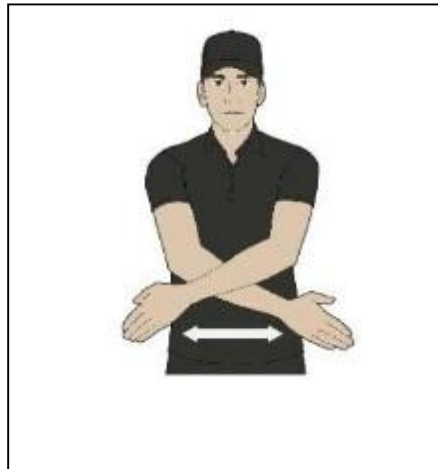
SINAL 2 - FINAL DA 1ª TEMPO OU DO JOGO - Braços cruzados, frente ao peito, com a palma mão para baixo. Este sinal é utilizado para mostrar que terminou o tempo de jogo no final de cada parte.



SINAL 3 – GOL - Braços esticados com as palmas das mãos juntas apontando para o centro da área de jogo. Após o sinal, indicar para a mesa o número do jogador que marcou o gol



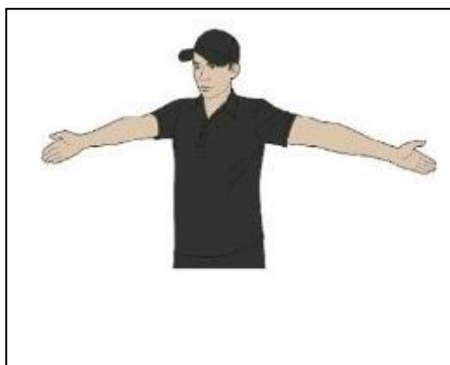
SINAL 4 - GOL ANULADO - Cruzar os braços repetidamente ao nível da cintura. Mãos abertas e com as palmas viradas para dentro.



SINAL 5 - LANÇAMENTO LATERAL OU DE CANTO - Apontar com o dedo indicador para a linha lateral no ponto onde a bola saiu. O outro braço indica a direção do jogo. Aplica-se um lançamento livre.



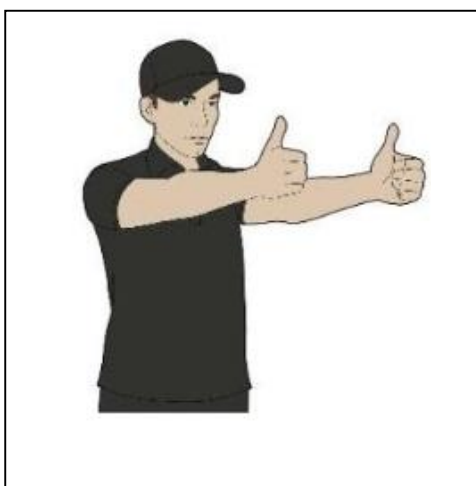
SINAL 6 - LANCE DA LINHA DE GOL - Mão aberta, braço estendido ao longo da linha do gol. Outro braço mostrando direção de jogo. É atribuído à equipe que defende quando a bola for atirada pela linha de gol pela equipe oponente ou quando a equipe adversária tenha sido a última a tocar a bola antes desta sair pela linha de fundo. Lembrar que se a bola bater no quadro e retornar ao campo o jogo continua, porém se bater em qualquer outra estrutura do gol que não seja o quadro também será atribuído este lançamento.



SINAL 7 - PEDIDO DE TEMPO - Formar um “T” com as mãos acima da cabeça. O pedido de tempo deve ser utilizado quando um jogador estiver emborcado ou o seu equipamento estiver interferindo no jogo, quando as regras de jogo forem infringidas de forma perigosa, quando o equipamento da área de jogo precisar de algum tipo de reparo, quando ocorrer uma lesão ou qualquer outro incidente. O jogo recomeça com um lançamento livre para a equipe que tinha a posse de bola quando houve a paralisação de tempo.



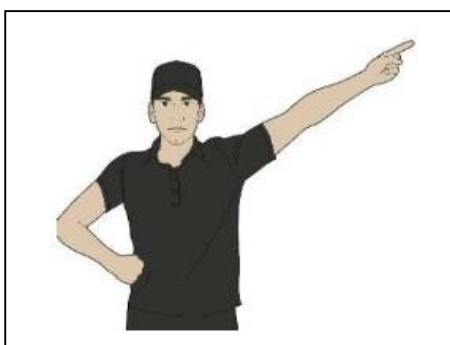
SINAL 8 - BOLA DO ÁRBITRO - Braços estendidos para a frente no nível do ombro, punhos cerrados, polegares para cima. É utilizado quando não estiver claro qual das equipes tem a posse da bola ou quando o árbitro quer recomeçar o jogo depois de uma interrupção. Para recomeçar o jogo, o árbitro indica a um jogador de cada equipe para se colocar com o caiaque virado para a linha lateral, afastados 1 metro. Seus remos terão de estar na água ao lado do caiaque e as mãos em cima do saio; cada jogador tem de estar do lado do gol que defende. Se a bola ao árbitro for assinalada na área de obstrução (6 metros do gol), deve ser feita a disputa da bola na linha dos 6 metros. O árbitro atira a bola para a água, entre os dois jogadores e o jogador que ganha a bola fica com a vantagem da posse reiniciando o jogo.



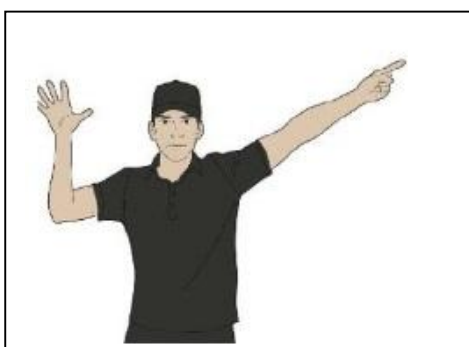
SINAL 9 – OBSTRUÇÃO - Um (1) braço para cima com punho cerrado por dois (2) segundos, e, em seguida, apontar para o posição onde o tiro livre tem que ser tomada. Outro braço mostrará direção de jogo. A obstrução é assinalada quando um jogador impede, ativamente, a progressão do seu adversário ou o bloqueia. Art. 120.



SINAL 10 – ABORDAGEM ILEGAL DE CAIAQUE - Segurar o punho cerrado contra o quadril pelo período de dois (2) segundos, e depois ponto na posição onde o tiro livre tem que ser tomado. Outro braço mostrando direção de jogo. Abordagem ilegal pode ser realizado com a mão no caiaque ou um empurrão ilegal quando o jogador ainda não estiver na posse de bola; ou quando o contato é realizado de outra maneira que não seja com a mão aberta nas costas, no ombro ou de lado. Se qualquer parte do caiaque entrar em contacto com o corpo do jogador adversário e/ou o coloca em perigo não estando na disputa será um enfrentamento ilegal. Arts. 116, 117.



SINAL 11 - 5 SEGUNDOS / POSSE - Segure a mão para cima no nível da cabeça com a palma aberta para a frente pelo tempo de dois (2) segundos, e em seguida, apontar para a posição onde o tiro livre tem que ser tomado. Outro braço mostrando direção de jogo. Art. 111.



SINAL 12 - USO ILEGAL DE REMO - Indicar batendo repetidamente no antebraço com a mão aberta pelo período de dois (2) segundos, e depois apontar na posição onde o tiro livre tem que ser tomado. Aplica-se arremesso livre. Art. 109.



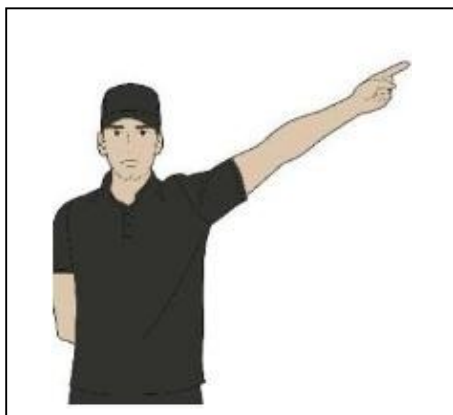
SINAL 13 - VANTAGEM/CONTINUE O JOGO - Braço dobrado, girando em um movimento circular contínuo no nível do quadril pelo tempo máximo de cinco (5) segundos. Outro braço mostra a direção de jogo.



SINAL 14 - LANCE LIVRE - Braço estendido, palma aberta, apontando na direção do jogo paralelo ao lado de campo. Outro braço mostrando o sinal da falta cometida (1, 5, 6, 11 ou 13). Normalmente é utilizado: (a) Começo do jogo/infração, (b) Lançamento lateral ou de canto, (c) Lançamento da linha de baliza, (d) 5 Segundos/posse da bola (normalmente é atribuído lance livre).



SINAL 15 - TIRO LIVRE - Braço estendido, dedo indicador apontando no gol na direção do ataque. Outro braço mostrando sinal de ofensa (9, 10, 11 ou 12). Pode ser direto ao gol e será utilizado nas seguintes situações: (a) Obstrução/agarrar; (b) Abordagem ilegal; (c) Utilização ilegal do remo.



SINAL 16 – PENALTI - Ambos os braços estendidos dedos indicadores juntos e apontando para o gol.

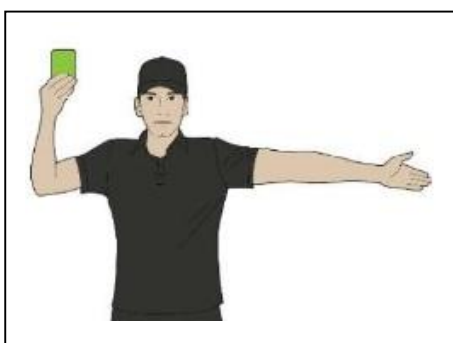


SINAL 17 - APLICAÇÃO DE CARTÃO - Segurar o cartão acima da cabeça. Outro braço apontar para o jogador. Se necessário, deverá ser indicado o número de jogador com dedos. Use o punho cerrado para indicar dez caso a numeração do jogador seja maior que 9.

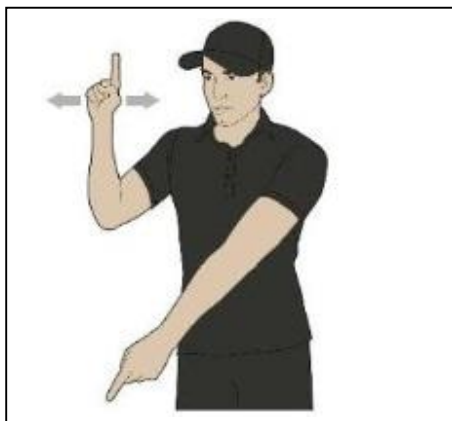
-Cartão verde – advertência

-Cartão amarelo - dois (2) minutos fora de jogo

-Cartão vermelho – fora do jogo



SINAL 18 - COMPORTAMENTO ANTIESPORTIVO - Um dedo indicador em uma (1) mão acenando de um lado para o outro repetidamente



SINAL 19 - AGARRÃO ILEGAL/ ABORDAGEM ILEGAL COM A MÃO



CAPÍTULO 16 - EQUIPAMENTO E VISTORIA

16.1. REGIME DE FABRICANTES DE CAIAQUES POLO DA FIC [SR]

16.1.1 - Após o dia primeiro de janeiro de 2015 - Todos os novos caiaques de fabricantes registrados pela a FIC devem ter um selo de fabricante de caiaque de Canoagem Polo da FIC permanentemente fixado na superfície interna do caiaque vista de frente do assento que não pode ser removido ou adulterado de maneira alguma. Esses selos só podem ser comprados por fabricantes registrados no Regime de Fabricantes de caiaque de Canoagem Polo da FIC.

16.1.2 - Após o dia primeiro de janeiro de 2015 - Todos os caiaques de Canoagem Polo construídos por fabricantes de caiaque de Canoagem Polo registrados da FIC devem obedecer a todas essas especificações de caiaques de Canoagem Polo da FIC. Qualquer quebra dessas especificações resultarão na suspensão imediata da licença de fabricante pelo período de dois (2) anos. Durante esse tempo, NENHUM caiaque construído por aquele fabricante será permitido em competições aprovadas de Canoagem Polo da FIC como Campeonatos Mundiais e Copa do mundo.

16.1.3 - Após o dia primeiro de janeiro de 2015 - Todos os caiaques de Canoagem Polo que são usados em competições aprovadas da ICF incluindo Campeonatos Mundiais e Copa do mundo, que não terem um selo visível de fabricantes de caiaque de Canoagem Polo da ICF serão testados individualmente com medidores apropriados para garantir que cumpram com essas especificações. Qualquer caiaque que falhar nesses testes não passarão na vistoria e não serão usados em competições de Canoagem Polo da FIC.

16.1.4 - Após o dia primeiro de janeiro de 2016 - Todos caiaques de Canoagem Polo usados em competições aprovadas pela a FIC incluindo Campeonatos Mundiais e Copas do mundo, deve ser construídos por fabricantes registrados no Regime de Fabricantes de caiaque de Canoagem Polo da FIC. Haverá uma lista dos fabricantes registrados na seção de Canoagem Polo no site da FIC.

16.1.5 - Após o dia primeiro de janeiro de 2021 - Somente caiaques com o selo de fabricantes de caiaque de Canoagem Polo da ICF poderão ser usados em Campeonatos Mundiais e Copas do mundo da ICF. (Isso não impede o uso de caiaques antigos sem o selo em competições de menor nível veja nota abaixo.)

16.1.6 - Federações Nacionais podem ter suas próprias regras sobre o uso de modelos antigos de caiaque incluindo aqueles sem um selo de fabricantes de caiaque de Canoagem Polo da ICF. Consulte sua federação nacional para detalhes.

Nota: O comitê de Canoagem polo da FIC reconhece a vida útil de um caiaque de Canoagem polo pode ser de muitos anos- mesmo em alto nível. Essas regras efetivamente significam que qualquer caiaque existente construído antes de primeiro de janeiro de 2015 que não tem um selo de fabricantes de Canoagem Polo, não poderá ser usado em Campeonatos Mundiais de Canoagem Polo de 2022.

16.1.7 - O comitê de Caiaque Polo da FIC manterá a lista de vistoriadores aprovados com experiência no uso de medidores da FIC e nas regras de escrutinadores. Fabricantes podem entrar em contato com esses examinadores e pedir para checarem um novo modelo de caiaque ou outro item de equipamento para conformidade com as especificações da FIC. O fabricante será obrigado a reembolsar quaisquer custos relevantes incorridos pelo vistoriador como viagens, hospedagem e refeições para concluir essas verificações.

16.1.8 - Fabricantes registrados da FIC serão obrigados a manter uma lista completa de todos os caiaques de Canoagem Polo que eles fabricam e o número do selo da FIC associado com cada caiaque. O comitê de Canoagem Polo da FIC pode solicitar uma cópia dessa lista como parte da auditoria.

16.1.9 - Qualquer caiaque modificado (exclui reparos normais) por qualquer outra pessoa que não seja o fabricante original terá o seu selo da FIC cancelado ou removido e será examinado da mesma forma que qualquer outro caiaque sem um selo de fabricantes da FIC. Qualquer fabricante que seja encontrado modificando, mudando ou reparando um modelo do fabricante rival que arrisca a legalidade desse modelo terão suas licenças suspensas imediatamente pelo um período de dois (2) anos.

16.2. REQUISITOS DE SEGURANÇA DO CAIAQUE [SR]

16.2.1 - Todos os recortes e curvas devem permanecer dentro dessas regras e serão examinados com um medidor oficial de Canoagem Polo da FIC.

16.2.2 - Para todos os caiaques de material de plástico e composto, todos os parafusos de metais, porcas ou outros dispositivos de fixação deve ter peças de baixo perfil na superfície, ser suave ao toque e encaixar sempre que possível.

16.2.3 - Alças de qualquer tipo não são permitidas.

16.2.4 - Seções côncavas são permitidas em todo o caiaque, desde que não se apresentem como uma característica perigosa e cumpram o raio mínimo.

16.2.5 - O caiaque deve ter um material macio de absorção de choque (estofamento) firmemente fixado nas zonas de impacto frontal e traseira suficientes para evitar ferimentos nos jogadores e reduzir danos ao equipamento. Este preenchimento deve estar em conformidade com as especificações detalhadas descritas no artigo 16.6.

16.2.6 - O caiaque deve ter flutuabilidade suficiente para mantê-lo na superfície da água, de modo que alguma parte fique na superfície da água, mesmo quando estiver completamente cheia de água.

16.2.7 - O peso, incluindo estofamento, não pode ser inferior a 7 kg.

16.3. DIMENSÕES, MEDIDA E MEDIDORES DE CAIAQUE [SR]

16.3.1 - Todas as medições serão realizadas em um caiaque completo, com preenchimento no lugar.

16.3.2 - Comprimento

16.3.2.a - Um caiaque com preenchimento integrado Máximo 3 metros.

16.3.2.b - Um caiaque com preenchimento não integrado Máximo 3,10 metros. (Um caiaque com preenchimento não integrado medido sem o preenchimento anexado Máximo de 3 m).

16.3.3 - Largura máxima de 65cm.

16.3.4 - Caiaque - Borda

16.3.4.a - A borda é a linha ao redor do caiaque (não necessariamente a linha de junção) onde o lado ou a extremidade encontra a tangente vertical. As referências à parte superior, superior, inferior ou inferior de um caiaque são relativas a essa borda.

16.3.4.b - A borda do caiaque deve ter raio suficiente para não causar ferimentos a um jogador em impacto.

16.3.4.c - No perfil, o raio mínimo de curvatura da aresta em cada seção é detalhado nas seções a seguir.

16.3.5 - Caiaque - forma no plano

16.3.5.a - No plano, o raio mínimo de curvatura convexa da aresta é de 10cm em toda a borda do caiaque. Medidor 1, detalhe G.

16.3.5.b - Nas zonas de impacto frontal e traseira, deve ser alcançada uma largura mínima de 20 cm nos primeiros 10 cm do caiaque.

16.3.5.c - Para caiaques com estofamento integrado, os primeiros 10 cm são medidos com o estofamento no lugar. Medidor 1, detalhe H.

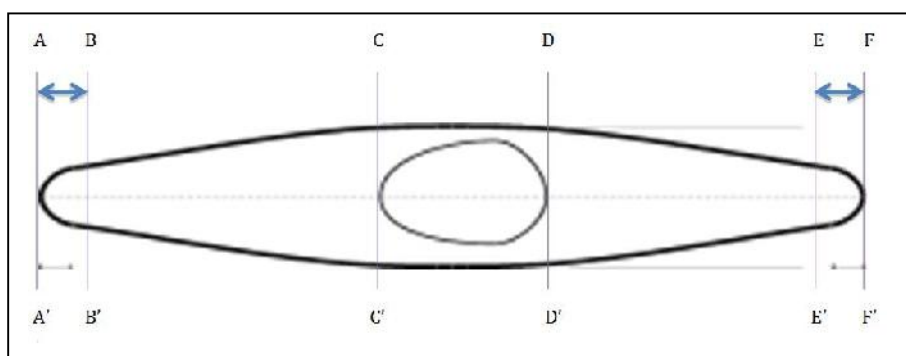


Figure 1 - VISÃO DO CAIAQUE SESSÕES/ ZONAS

16.3.5.d - Para caiaques com estofamento não integrado, os primeiros 10 cm são medidos a partir da borda traseira do estofamento, onde é fixado ao caiaque. Medidor 1, detalhe I.

- Seção AA 'a BB' - Zona de Impacto Frontal - medido até o ponto 10 cm abaixo do comprimento do raio mínimo de caiaque de 10 cm em qualquer ponto do BAB.
- Seção BB 'a CC' - Seção frontal.
- Seção CC 'a DD' - Seção do cockpit.
- Seção DD 'a EE' - Seção traseira.
- Seção EE 'a FF' - Zona de impacto traseiro medida até o ponto 10 cm acima do comprimento do raio mínimo de 100 cm do caiaque em qualquer ponto da E-F-E.

16.3.6 - Caiaque - Superfície Superior e Inferior

16.3.6.a - As superfícies superior e inferior (excluindo as partes do cockpit cobertas por uma plataforma de pintura) devem ser lisas para não causar ferimentos ao jogador.

16.3.6.b - Seção AA 'a BB' - Zona de impacto frontal: O caiaque (com estofamento não integrado) terá uma espessura mínima de 55 Cm com 30 Cm da borda do caiaque. Se o caiaque tiver preenchimento não integrado, os 30 cm serão medidos a partir da parte traseira do preenchimento, onde é anexado ao caiaque. O raio mínimo de curvatura convexa permitido acima da borda da zona de impacto frontal é de 20 cm. Medidor 2, detalhe K e L.

16.3.6.c - Se um caiaque tiver estofamento integrado - o preenchimento deve atender a especificações mínimas separadas para a Zona de Impacto Frontal AA'-BB ', consulte o artigo 16.6.3. estofamento integrado.

16.3.6.d - Seção BB 'a FF' - Para toda a borda, o caiaque terá uma espessura mínima de 50 cm com 30 cm da borda do caiaque. Medidor 3, detalhe M.

16.3.6.e - Seção AA 'a FF' - Para toda a superfície inferior do caiaque abaixo da borda e através da própria borda, o raio mínimo permitido de curvatura convexa é de 20 cm. Medidores 2, 3 ou 5, detalhe L

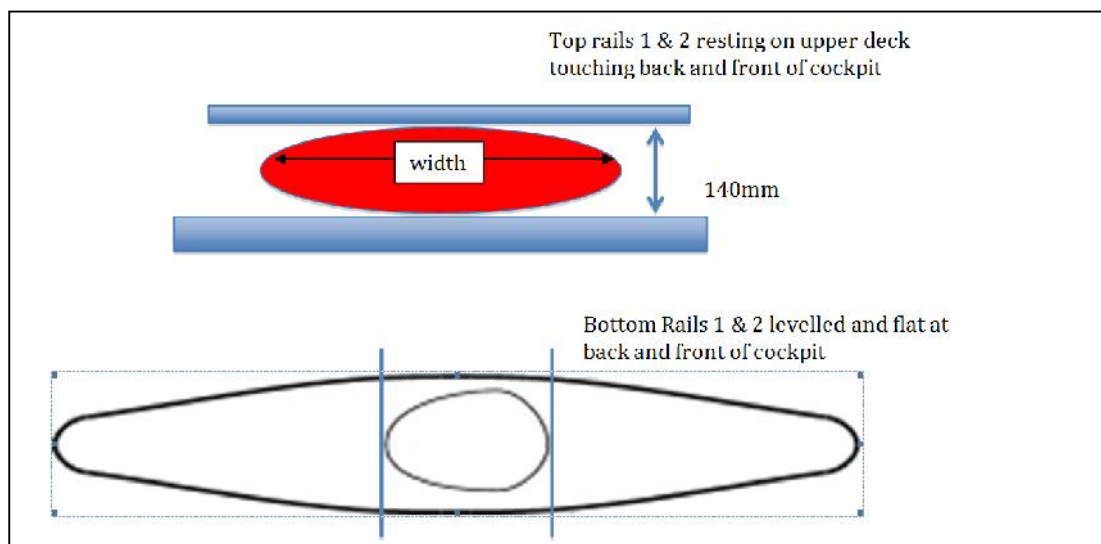
16.3.6.f - Seção BB 'a FF'- Para toda a superfície superior do caiaque de perfil acima da borda, uma vez atingida a espessura mínima, o raio mínimo de curvatura convexa permitido é de 5cm. Medidor 7, detalhe T.

16.3.6.g - Rebaixos no casco ou no convés para ocultar parafusos ou cabeças de parafusos etc. devem ser rebaixados. Os rebaixos devem ser um dispositivo de fixação projetador mais seguro para que sejam legais. Onde são fornecidos para melhorar a segurança, eliminando os dispositivos de fixação projetados, o raio de 5 cm pode ser relaxado o máximo possível. O raio de recesso de qualquer curva de transição entre o convés e as superfícies laterais de qualquer recesso desse tipo.

16.3.7 - Caiaque - Cockpit

16.3.7.a - A profundidade no cockpit deve ser suficiente para fornecer alguma proteção contra impactos para o jogador.

16.3.7.b - Em todo o comprimento da seção do cockpit do caiaque (de CC a DD'), em cada lado do cockpit, o caiaque deve ter no mínimo 14 cm de profundidade, como visto no perfil, sem incluir a borda do cockpit (anel).



16.4. MEDIDORES DE CAIAQUES - REQUISITOS [SR]

16.4.1 - Somente medidores oficiais de Canoagem Polo da FIC devem ser usados para testar a conformidade com essas especificações.

16.4.2 - Os medidores serão fabricados em chapa de alumínio ou aço inoxidável e projetados com precisão, de acordo com a ISO 2769-mH, por um fornecedor aprovado da FIC e serão carimbados com o logotipo da FIC, número de registro e data de fabricação.

16.5. MEDIDORES DE CAIAQUE - DEFINIÇÃO [SR]

16.5.1 - Medidor 1

- Zona de impacto AA 'a BB "e EE' a FF '
- Medidor de zona de impacto, raio de 10 Cm, deve ser usado para medir nas seções do plano AA' a BB '(frente) e EE ' a FF' (atrás). O caiaque com estofamento no lugar deve atender a uma largura mínima no plano de 20 mm a 10 mm do final do caiaque.

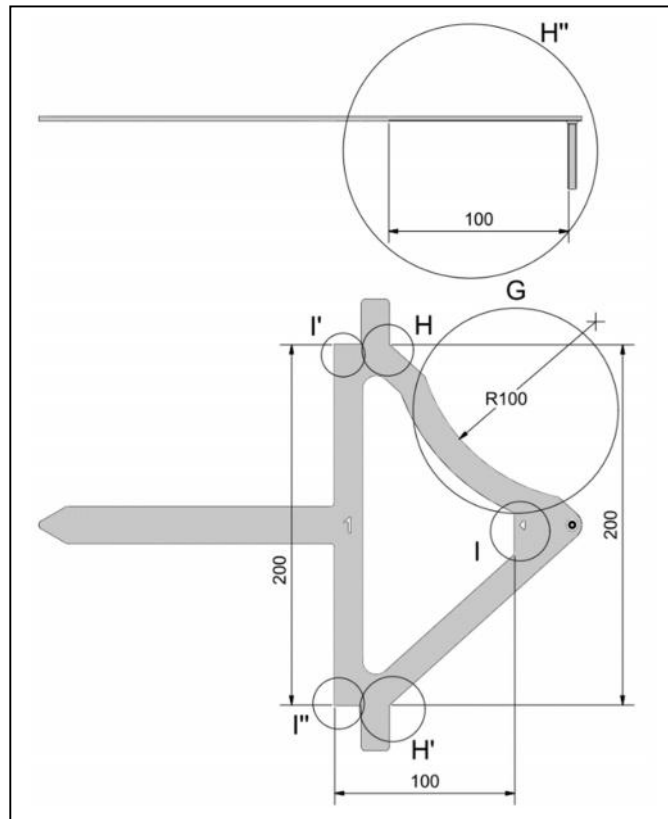


Figura 3- Medidor 1

16.5.2 - Medidor 2

- Zona de Espessura de Impacto Frontal AA' a BB' (não usada no preenchimento integrado)
- Espessura da zona de impacto - espessura de 55 mm a 30 mm de profundidade, deve ser usada nivelada para medir a espessura da borda do caiaque.

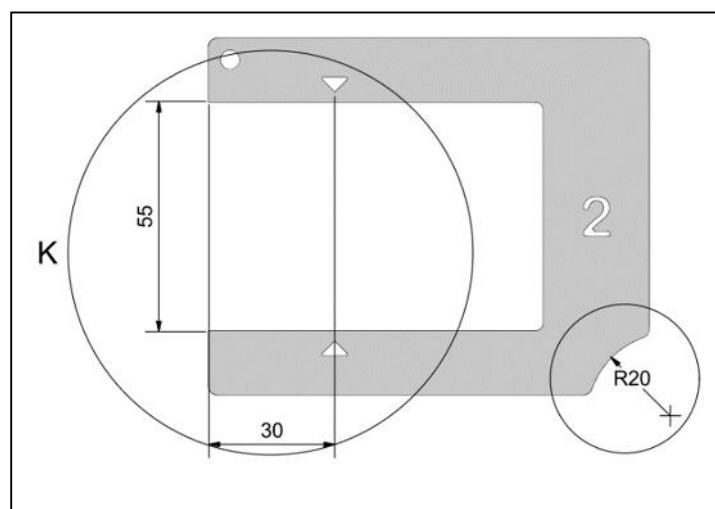


Figura 4 - Medidor 2

16.5.3 - Medidor 3

- Espessura da Borda Zona BB 'a CC' e DD 'a FF' (inclui estofamento traseiro integrado)
- O medidor de espessura da borda, espessura de 50 cm a 30 cm de profundidade, deve ser usado nivelado para medir a espessura da borda do caiaque.

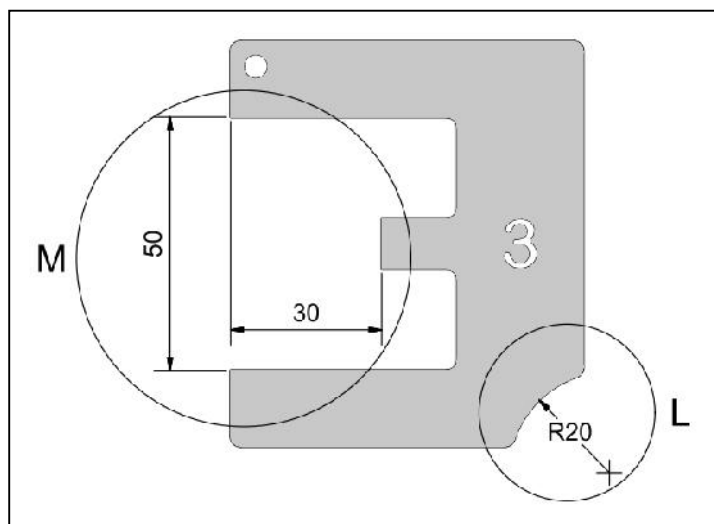


Figura 5- Medidor 3

16.5.4 - Medidores 2, 3 ou 5 - detalhe L

- Raio para toda a superfície inferior e do outro lado da borda AA 'a FF'
- Medidores 2, 3 ou 5, detalhe L, raio de 20 mm, usado para medir toda a superfície do caiaque abaixo da borda e a própria borda. Para medir o raio de curvatura, a parte do raio do medidor apropriado deve ser aplicada perpendicularmente à superfície sendo testada. Se ambos os pontos X e X'(veja abaixo) tocarem a superfície ao mesmo tempo sem o restante do caiaque, o teste será aprovado.

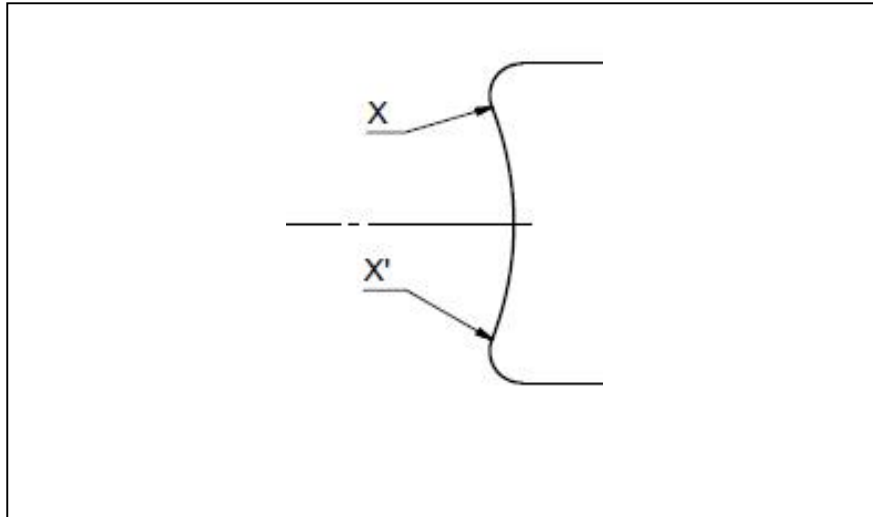


Figura 6 - Detalhe L

16.5.5 - Medidor 7

- Raio para toda a zona superior da superfície BB 'a FF'
- Medidor 7, detalhe T, raio de 5 mm, usado para medir toda a superfície do caiaque acima da borda uma vez uma espessura de 50mm (Medidor 3, detalhe M) foi atingido, exceto a área do cockpit CC 'a DD'.

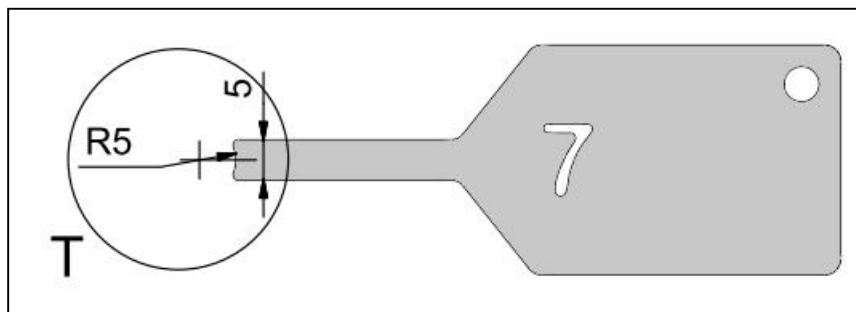


Figura 7 - Medidor 7

16.6. PREENCHIMENTO [SR]

16.6.1 - Material de preenchimento

16.6.1.a - O preenchimento deve ser feito de um material homogêneo macio e absorvente de choque (por exemplo: espuma, borracha macia). Se ele se baseia em uma construção composta por sua espessura mínima e propriedade de absorção de choque, a propriedade essencial de absorção de choque do preenchimento não deve ser perdida sob compressão. As características devem ser medido nas temperaturas que prevalecerão durante a competição.

16.6.1.b - O preenchimento deve ter no mínimo 30 cm de espessura (quando não compactado), o que é mais recomendado para permitir a compressão do sinal de contração ao longo do tempo.

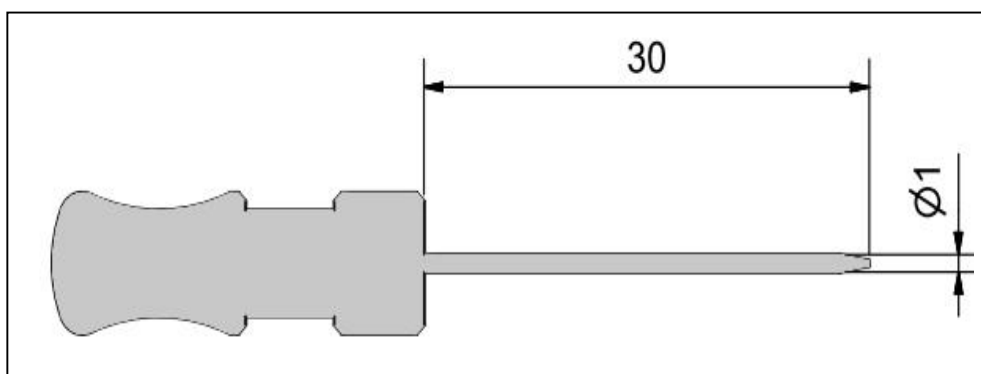


Figura 8 - Medidor 4 - Agulha

16.6.1.c - A espessura de 30 cm deve ser alcançada na linha central horizontal do preenchimento no perfil. Pode ser reduzida a uma espessura não inferior a 20 cm a uma largura de 25 cm em ambos os lados da borda em perfil.

16.6.1.d - O preenchimento deve ser compressível (pelo polegar do escrutinador ou do jogador) em pelo menos 10 cm. O preenchimento não deve ser compressível com espessura inferior a 10 cm. A espessura e a compressão são medidas horizontal e verticalmente à superfície do preenchimento no plano.

16.6.1.e - O estofamento deve ser firmemente preso para cobrir as bordas das zonas de impacto frontal e traseira na linha central horizontal.

16.6.1.f - O estofamento deve se estender a pelo menos 10 cm de cada extremidade do caiaque medido em plano. Medidor 1, detalhe H ou I

16.6.2 - Acessório

16.6.2.a - O estofamento deve ser firmemente preso ao final do caiaque para garantir que não haja possibilidade do estofamento cair ou sair da posição durante o curso de uma competição.

16.6.2.b - O preenchimento deve ser fixado de maneira que as bordas e as extremidades não sejam susceptíveis de prender nos jogadores ou no equipamento.

16.6.2.c - Se forem utilizados rebites ou parafusos (ou similares) para prender o estofamento, eles devem ser recuados pelo menos 20 cm no estofamento da parte mais externa.

16.6.3 - Estofamento integrado

16.6.3.a Para um caiaque com estofamento integrado, o estofamento deve atender às seguintes especificações mínimas:

(I) Para a zona de impacto frontal, o estofamento deve ter um perfil mínimo de 60 cm de altura e estender pelo menos 100mm das extremidades medidas no plano. Medidor 5, detalhe N; Medidor 1, detalhe H.

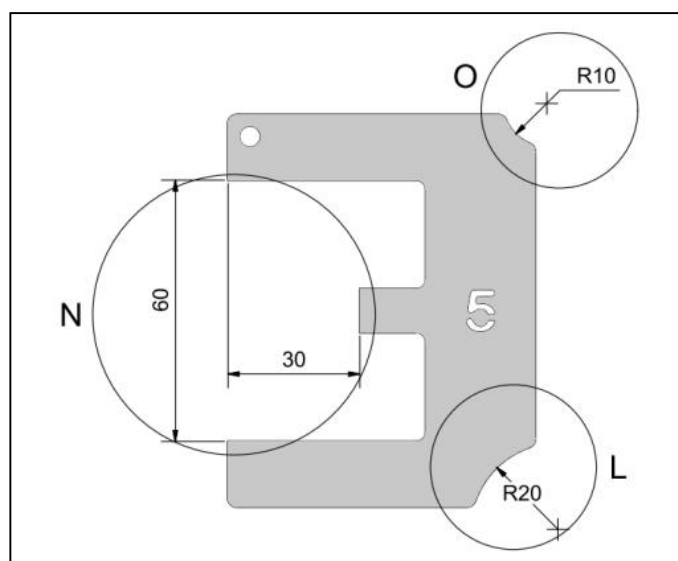


Figura 9 - Medidor 5 Zona de Impacto Frontal (Preenchimento integrado somente) AA' to BB'

(II) O preenchimento da zona de impacto frontal deve ter um raio mínimo de pelo menos 10 cm em toda a superfície do preenchimento. Medidor 5, detalhe O.

(III) Para a zona de impacto traseiro, o preenchimento deve ter um perfil mínimo de 50 cm de altura e se estender pelo menos 10 cm a partir das extremidades medidas no plano. Medidor 3, detalhe M; Medidor 1, detalhe H.

(IV) O preenchimento da zona de impacto traseiro deve ter um raio mínimo de pelo menos 5 cm sobre toda a superfície do preenchimento. Medidor 7, detalhe T

16.6.3b - A forma do caiaque sob o estofamento integrado não é importante enquanto o estofamento estiver no lugar, desde que o caiaque inteiro atenda às especificações descritas nos artigos 16.1 a 16.3.

16.6.3.c - Em geral, o perfil do estofamento deve seguir o perfil das extremidades do caiaque e o estofamento integrado deve ser apropriado para o design do caiaque.

16.6.3.d - Para um caiaque com preenchimento integrado, não deve haver espaço (mínimo de 5 cm) entre o início / borda do preenchimento e o local em que ele se une aos caiaques. Qualquer parte do caiaque que atenda ao estofamento deve ter um raio mínimo de 5 cm. Essa folga de 5 cm pode ser medida com o Medidor 7.

16.6.4 - Estofamento não integrado

16.6.4.a - Os caiaques com estofamento não integrado devem cumprir as especificações de caiaque nos artigos 16.1 a 16.3 se o estofamento for removido.

16.6.4.b O preenchimento deve estar em conformidade com as especificações de preenchimento descritas acima nos artigos 16.6.1 e 16.6.2.

16.6.4.c - Para caiaques com preenchimento não integrado, o preenchimento deve ser posicionado na borda (consulte a definição da borda nas especificações do caiaque) para cobrir pelo menos 15 cm acima e abaixo da borda.

16.6.4.d - O preenchimento não integrado deve atender às dimensões mínimas abaixo.

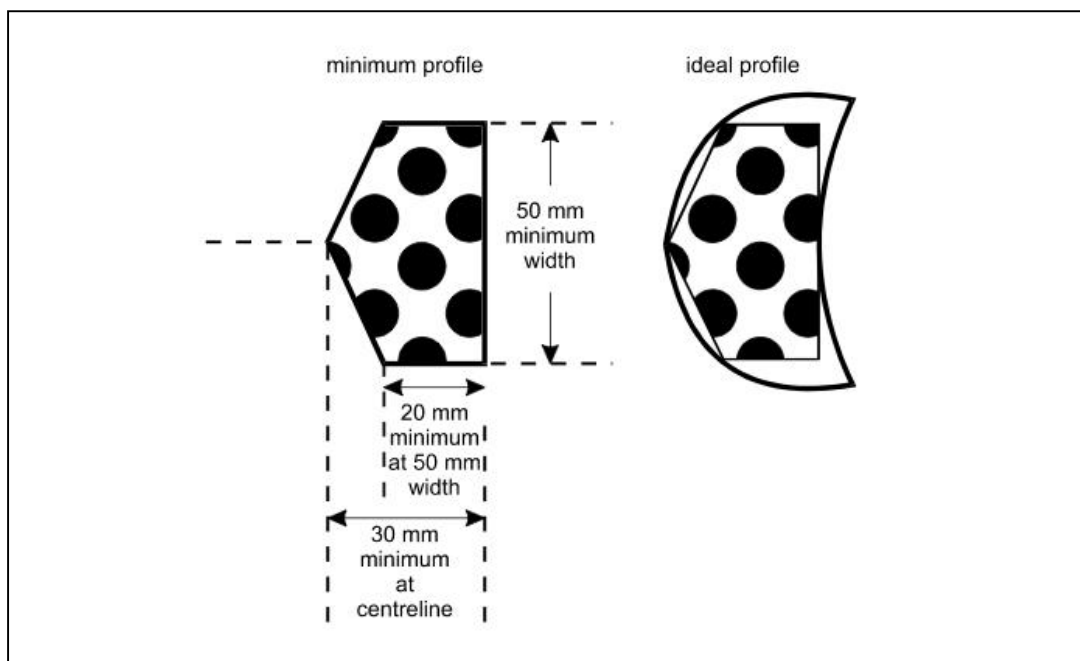


Figura 10 - Para Definir

16.7. REMO

16.7.1 - O remo deve ser de lâmina dupla, sem projeções, arestas, orifícios ou outras características perigosas. A forma, espessura e raio das lâminas devem permanecer dentro dessas regras. O remo será examinado com um medidor.

16.7.2 - As lâminas não devem ter mais que 60 cm x 25 cm no plano medido a partir de onde o eixo encontra a lâmina. As arestas devem ter um raio mínimo de 30 cm no plano e uma espessura mínima de 5 cm. Lâminas com ponta de metal não são permitidas.

16.7.3- A exceção são as lâminas em que a aresta de metal é parte integrante da construção, em oposição a um aro ou acabamento adicionado ao exterior por qualquer meio. No entanto, se a qualquer momento o componente metálico interno for exposto, ele será considerado inadequado para uso na Canoagem Polo.

16.8. MEDIDOR DE REMO [SR]

16.8.1 Somente medidores oficiais de Canoagem Polo da FIC devem ser usados para testar a conformidade com essas especificações. Os medidores serão fabricados em chapa de alumínio ou aço inoxidável e projetados com precisão, de acordo com a ISO 2769-mH, por um fornecedor aprovado da ICF e serão carimbados com o logotipo da ICF, número de registro e data de fabricação.

16.8.2 - Para medir o raio de curvatura, o raio do medidor 6, detalhe R, deve ser aplicado no jod perpendicular à superfície sendo testada. Se ambos os pontos X e X' tocam a superfície ao mesmo tempo sem o restante da raquete, o teste de raio é aprovado.

16.8.3 - Para medir a espessura da pá, segure a ranhura do medidor 6, detalhe Q, sobre a lâmina. Se a pá não entrar no espaço, passa no teste.

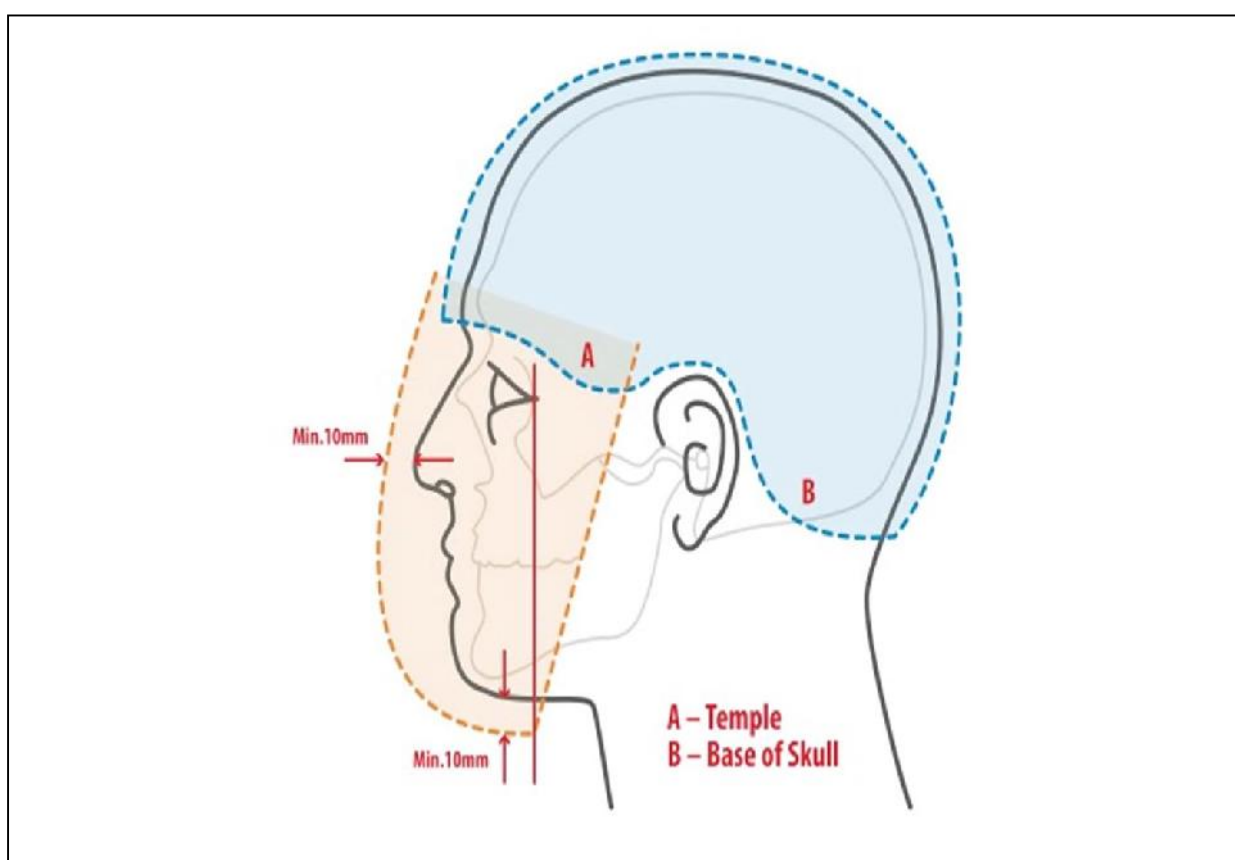
16.9. CAPACETE E PROTEÇÃO [SR]

16.9.1 - O capacete deve ser adequado para canoagem e possuir uma proteção facial.

16.9.2 - No interesse do bem-estar do jogador, recomenda-se que todos os capacetes sejam devidamente credenciados com um Padrão Internacional para canoagem.

16.9.3 - O capacete deve proteger a cabeça dos jogadores das têmporas até a base do crânio, para garantir que não seja possível contato entre o crânio e a lâmina de uma remo na horizontal (observe que não há necessidade de cobrir as orelhas).

16.9.4 - O capacete deve estar corretamente encaixado no indivíduo para garantir máxima proteção contra qualquer golpe que pode ser razoavelmente antecipado no período de um jogo.



16.9.5 - O capacete e o protetor facial devem proteger toda a face, começando no nível inferior do queixo, e a linha da mandíbula e cobrindo a superfície entre as duas (2) têmporas, para garantir que não seja possível contato entre a face e a lâmina de uma pá realizada horizontalmente.

16.9.6 - Deve haver uma distância mínima de 10 cm entre a máscara e o nariz do usuário.

16.9.7 - A máscara deve ser de um material forte, como aço ou outro material igualmente forte.

16.9.8 - A máscara facial deve ser fixada com segurança ao capacete, sem arestas cortantes ou ferragens perigosas.

16.9.9 - A máscara não deve ter abertura horizontal ou vertical maior que 70cm.

16.9.10 - Isso será medido pelo medidor 6, detalhe S.

16.9.11 - O medidor 6, detalhe S, não pode entrar em uma abertura no plano horizontal ou vertical, incluindo a borda onde a máscara facial se junta ao capacete.

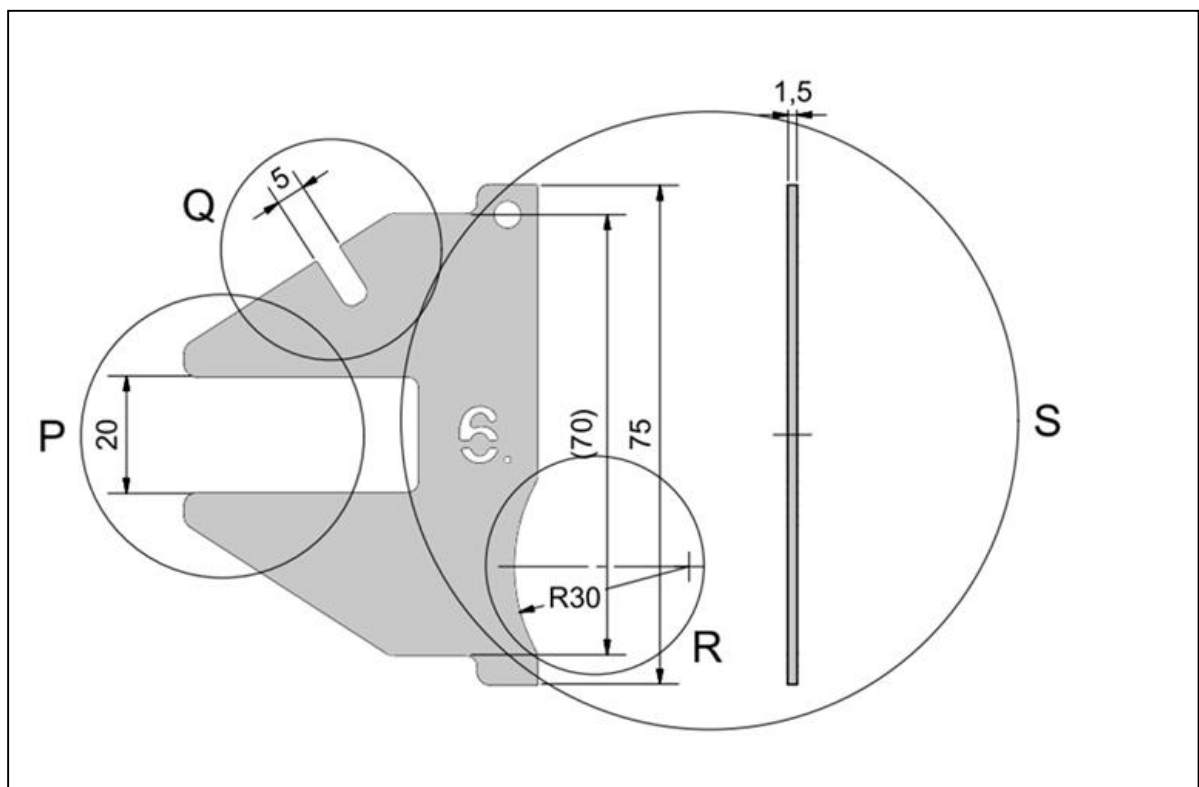


Figura 11 - Medidor 6 - remo, protetor facial e proteção do corpo

16.10. PROTEÇÃO DO CORPO - COLETE SALVA VIDAS [SR]

16.10.1 - Proteção do corpo na forma de um dispositivo de flutuação pessoal (DFP) que atenda aos padrões de acreditação adequados para Canoagem.

16.10.2 - A proteção do corpo deve ter pelo menos 20 Cm de espessura.

16.10.3 - Para medir a espessura da proteção do corpo, segure a fenda do medidor 6, detalhe P, sobre a proteção do corpo. Se a proteção do corpo não entrar no slot, o teste será aprovado.

16.10.4 - A proteção do corpo deve proteger contra impactos de equipamentos de outros jogadores. O que pode ser razoavelmente previsto no decorrer de um jogo.

16.10.5 - A proteção do corpo deve começar a não mais de 10 Cm acima do aro da cabine medido no lado do jogador, com o jogador sentado normalmente em seu caiaque.

16.10.6 - O espaço entre a parte superior da proteção lateral e a parte superior da axila medida com o braço horizontal deve ser menor que 100 mm. As medições podem ser realizadas por qualquer um dos Árbitros) (Elas ocorreram em qualquer estágio durante as

16.11. VISTORIA - PRINCIPAIS COMPETIÇÕES [SR]

16.11.1 - Para grandes competições, incluindo Campeonatos Mundiais e Jogos Mundiais, a inspeção de equipamentos será um processo de três etapas.

16.11.2 No início da vistoria, cada equipe apresentará seu equipamento para verificação.

16.11.3 - Cada jogador estará presente inicialmente usando seu capacete (com máscara). Estes serão verificados quanto à conformidade com o artigo 16.9. Quaisquer problemas de segurança devem ser corrigidos imediatamente antes que a equipe possa avançar. Todos os equipamentos serão colocados no Estágio 1 e todos os jogadores sairão da área de análise.

16.11.4 - Apenas um (1) representante da equipe pode permanecer para supervisionar o processo de vistoria de cada equipe.

16.11.5 - Cada caiaque será identificado com o número do jogador e o nome do time.

16.11.6 - Cada caiaque terá uma folha de verificação de inspeção presa ao assento. Esta folha permanecerá com o caiaque durante toda a inspeção. Cada equipe também terá uma ficha de equipe para todos os remos, capacetes e proteção do corpo. O modelo para a folha de verificação do caiaque de inspeção e a folha de verificação da equipe de verificação está disponível no site da ICF na seção de regras (www.canoeicf.com).

16.11.7 - Quaisquer problemas identificados no equipamento serão claramente anotados em sua folha de verificação e rubricados pelo Vistoriador. Esse problema deve ser corrigido antes do equipamento passar para o próximo estágio.

16.11.8 - Etapa 1 - Verificações

16.11.8.a - Esta etapa garantirá que todos os itens do equipamento sejam uniformes em cores e decalques para cada equipe.

16.11.8.b - As verificações de caiaque garantirão que qualquer revestimento de vinil seja de alta qualidade, com rugas e vincos limitados que permaneceram durante a competição. Se for usada cobertura de vinil, ela deve ser uniforme em cores e texturas para toda a equipe.

16.11.8.c - Os caiaques devem ser uniformes em cores e logotipos acima da borda (para os Jogos Mundiais também devem ser uniformes abaixo da borda). O acabamento claro deve ser uniforme em termos de trama. O acabamento claro com tecido de carbono NÃO é considerado o mesmo que uma cor preta sólida devido aos diferentes tecidos e aparências.

16.11.8.d - Os capacetes devem ter uma cor de base sólida uniforme - a prática de cobrir um capacete com tiras ou seções de vinil ou fita não é mais aceitável.

16.11.8.e - Os números dos capacetes devem ter o tamanho mínimo de 75 cm de altura e uma cor e tamanho da fonte claramente contrastantes para se destacar à distância. Os números do capacete devem ser cortados de um (1) pedaço de fita ou de vinil para criar números que não são mais aceitáveis.

16.11.8.f - Além dos números, todos os adesivos e logotipos devem ser idênticos em tamanho, cor e localização. Os adesivos de análise de competições anteriores devem ser removidos.

16.11.8.g - A proteção do corpo deve ser uniforme em cor e aparência. Os números dos jogadores devem ter o tamanho mínimo em ambos os lados. Frente 10cm e traseira 20cm.

16.11.8.h - Qualquer equipamento que falhar no teste resultará na falha de toda a equipe. Toda a equipe perderá seu tempo de análise e retornará para verificar novamente mais tarde. A verificação será realizada depois que todas as outras equipes tiverem suas verificações. Os horários dos treinos não serão remarcados.

16.11.8.i - Cada item com falha estará sujeito a uma multa de 50 €. A verificação ocorrerá antes de avançar para a Etapa 2. A multa deve ser paga antes da nova verificação.

16.11.9 - Etapa 2 - Verificações de segurança

16.11.9.a - Esta etapa verificará todos os equipamentos quanto a pontos de segurança.

16.11.9.b - Os caiaques serão testados quanto a bordas afiadas, superfícies ásperas e acessórios de estofamento.

16.11.9.c - O estofamento do caiaque deve estar em condição nova ou quase nova e em uma (1) peça homogênea firmemente presa ao caiaque, sem arestas

ou extremidades perdidas, conforme as especificações. Sem fita adesiva, espuma extra ou outras substâncias podem ser usadas para aumentar o perfil do estofamento ou para garantir a fixação correta!

16.11.9.d - Qualquer estofamento com falha na Etapa 2 deve ser substituído por um novo preenchimento do tipo apropriado para se adequar ao design do caiaque antes que ele passe. Recomenda-se que equipes ou indivíduos carreguem conjuntos de preenchimento de reposição para cada projeto. (Pequenos reparos podem ser realizados durante a competição com fita ou embalagem)

16.11.9.e - Os remos não devem ter arestas cortantes ou fita solta. A espessura da aresta será testada usando o medidor apropriado. Os materiais de orla, como a fita Kevlar, devem ser fixados corretamente, sem arestas soltas.

16.11.9.f - Os capacetes devem ter uma máscara facial que cubra a linha do queixo, de acordo com os regulamentos (ver especificação no artigo 16.9).

16.11.9.g - A proteção do corpo na forma de um DFP deve ter a espessura necessária de 20 cm na frente, nas costas e nos lados (ver especificação no artigo 16.10).

(Observe: esta é uma NOVA especificação para melhorar a segurança do jogador. Os DFPs que passaram anteriormente na inspeção podem não atender a essa especificação aumentada.)

16.11.10 - Etapa 3 - Verificações técnicas

16.11.10.a - Esta etapa verificará os aspectos técnicos de todas as equipamento em particular os caiaques.

16.11.10.b - Os caiaques serão verificados quanto ao seguinte:

(I) Etiqueta de fabricação da FIC fixada dentro do caiaque. Qualquer caiaque construído após 1 de janeiro de 2015 fixado permanentemente na superfície interna em frente ao assento. Esses caiaques receberão as seguintes verificações:

- Verificações aleatórias de todas as dimensões principais - Comprimento, Largura, Profundidade e Peso.
- Verificações aleatórias de todos os raios principais e / ou altura / profundidade / largura.

(II) Qualquer caiaque construído antes de 1 de janeiro de 2015 que não possua uma etiqueta ICF estará sujeito a TODOS os medidores padrão de comprimento, largura, profundidade, peso e raios. Nota: Após 1º de janeiro de 2019, todos os caiaques devem ter um rótulo da FIC para ser usado nas competições da FIC, incluindo campeonatos do mundo e jogos mundiais. (Isso não impede que esses caiaques sejam usados em outras competições em todo o mundo.)

16.11.10.c - Qualquer caiaque que não cumpra as especificações técnicas falhará na análise e não poderá ser usado na competição.