

A stylized graphic of a blue wave with multiple overlapping layers, creating a sense of motion and depth. The wave starts on the left and flows towards the right, with a slight curve at the end.

international
canoe
federation

INTERNATIONAL CANOE FEDERATION

KAYAK POLO

REGLAS DE COMPETENCIA

2019



KAYAK POLO ARGENTINA

INDICE

INDICE	3
CAPÍTULO 1 - GOBERNANZA DEPORTIVA	8
1.1 - COMPETICIONES INTERNACIONALES	8
1.2 - CALENDARIO DE COMPETENCIAS INTERNACIONALES	8
1.3 - ELEGIBILIDAD DE ATLETA PARA LA COMPETENCIA ICF (NIVEL 1 A 3)	9
1.4 - GRUPO DE EDADES	10
1.5 - CAMBIO DE NACIONALIDAD DEPORTIVA DEL ATLETA	10
1.6 - PROCESO DE ENTRADA	11
1.7 - VALIDEZ DE UNA COMPETENCIA	12
1.8 - CAMPEONATOS MUNDIALES DE LA ICF (NIVEL 1)	13
1.9 - CAMPEONATOS MUNDIALES DE MASTERS (NIVEL 4)	14
1.10 - ANTIDOPAJE	14
1.11 - APELACIÓN A LA JUNTA DIRECTIVA DE LA ICF	14
1.12 - DESCALIFICACIÓN POR COMPORTAMIENTO ANTIDEPORATIVO	14
1.13 - RESULTADOS	15
1.14 - MARCAS Y PUBLICIDAD	15
1.15 - OFICIAL TÉCNICO INTERNACIONAL- EXAMINACIÓN	15
1.16 - ITO- NOMINACIÓN PARA COMPETENCIAS DE LA ICF	17
CAPÍTULO 2 - INTRODUCCIÓN	18
2.1 - OBJETIVO	18
2.2 - COMPETENCIAS INTERNACIONALES	18
2.3 - DELEGACIONES PARTICIPANTES	19
2.4 - COMITE ORGANIZADOR ANFITRION	19
2.5 - DEBERES DEL HOC	19
CAPÍTULO 3- EQUIPO DEL JUGADOR	22
I - Equipo	22
3.1 - KAYAK	22
3.2 - PALAS	22
3.3 - EQUIPO PERSONAL	22
3.4 - INTERCAMBIO DE EQUIPO	23
3.5 - VERIFICACIÓN TÉCNICA	23
II - Identificaciones	23
3.6 - IDENTIFICACIÓN	23
CAPÍTULO 4 - PROGRAMA DE COMPETENCIA	25
4.1 - EVENTOS	25

CAPÍTULO 5 - FORMATO DE COMPETENCIA	26
5.1 - SISTEMAS DE COMPETENCIA	26
5.2 - RONDA PRELIMINAR	26
5.3 - RONDA INTERMEDIA	26
5.4 - RONDA FINAL	27
5.5 - PROCEDIMIENTO PARA DECIDIR PUNTOS DE LIGA Y POSICIONES	27
5.6 - AVANCE A RONDAS POSTERIORES	27
5.7 - DESEMPATE	28
CAPÍTULO 6 - INVITACIONES Y ENTRADAS	29
6.1 - FORMA DE COMUNICACIÓN	29
6.2 - INVITACIONES	29
6.3 - POLÍTICAS DE ENTRADAS	29
6.4 - PROCESO DE ENTRADAS	30
6.5 - DETERMINACION DE EVENTOS	31
6.6 - SELECCIÓN DE ENTRADAS	31
6.7 - AVISO DE ACEPTACIÓN	31
6.8 - ENTRENADORES Y REGLAS DE ANTIDOPAJE	32
CAPÍTULO 7 - OFICIALES DE COMPETENCIA	33
I - Los oficiales	33
7.1 - COMITE DE COMPETENCIA	33
7.2 - COMITÉ DE COMPETENCIA- DEBERES	33
7.3 - OFICIALES- DEFINICIÓN	33
7.4 - OFICIALES - NOMBRAMIENTO	34
7.5 - OFICIALES JEFE	35
7.6 - ORGANIZADOR DE COMPETENCIA	35
7.7 - ORGANIZADOR TÉCNICO	35
7.8 - MANAGER/S DE ARBITROS	36
7.9 - JEFE VERIFICADOR TÉCNICO	36
7.10 - OFICIAL JEFE DE MESA	36
7.11 - CRONOMETRADORES	37
7.12 - ANOTADORES	37
7.13 - ARBITROS	37
7.14 - JUEZ DE LÍNEA	38
7.15 - VERIFICADOR TECNICO	39
7.16 - ASISTENTES	39
II- Los Oficiales de Juego	39
7.17 - OFICIALES DE JUEGO	39
7.18 - ARBITROS	39
7.19 - JUECES DE LÍNEA	40

7.20 - VERIFICADOR TECNICO	41
7.21 - CRONOMETRADORES	41
7.22 - ANOTADOR	42
CAPÍTULO 8 - CAMPO DE JUEGO	42
8.1 - DISEÑO	42
8.2 - AREA DE JUEGO- VISION GENERAL	44
8.3 - ÁREA DE JUEGO- DEFINICIÓN	44
8.4 - LÍMITES Y MARCADORES DEL ÁREA DE JUEGO	44
8.4 - ARCOS	45
8.6 - PELOTAS	45
8.7 - AREA DE SUPLENTES	46
8.8 - AREA DE ARBITROS	46
8.9 - ÁREA DE CALENTAMIENTO	46
8.10 - ÁREA DE OFICIALES	47
8.11 - ÁREA DE ENTRENADORES	47
8.12 - ÁREA DE COMPETENCIA	47
CAPÍTULO 9 - PRE-COMPETENCIA	48
9.1 - PROGRAMA DE COMPETENCIA	48
9.2 VERIFICACIÓN TÉCNICA	48
CAPÍTULO 10 - COMPETENCIA	49
I - Juego	49
10.1 - CANTIDAD DE JUGADORES	49
10.2 - TIEMPO DE JUEGO	49
10.3 - ELECCIÓN DE LADO	50
10.4 - COMIENZO DEL JUEGO	50
10.5 - PELOTA FUERA DE JUEGO	50
10.6 - TIEMPO MUERTO	51
10.7 - TRANSMISIÓN EN VIVO Y TIEMPO DE ESPERA	52
10.8 - GOL	53
10.9 - REINICIO DESPUÉS DE UN GOL	53
10.10 - DEFENSA DE GOL	53
10.11 - BOLA DEL ARBITRO	54
10.12 - VENTAJA	55
10.13 - JUGADOR VOLCADO	55
10.14 - INGRESO, REINGRESO, SUSTITUCIÓN Y CAMBIO DE EQUIPO	56
10.15 - ASISTENCIA O INTERFERENCIA EXTERNA	56
10.16 - FINALIZACIÓN DEL JUEGO	56
10.17 - TIEMPO SUPLEMENTARIO	57
II - Juego Ilegal	57

10.18 - SUSTITUCIÓN ILEGAL Y ENTRADA AL ÁREA DE JUEGO	57
10.19 - USO ILEGAL DE LA PALA	57
10.20 - POSESIÓN ILEGAL	58
10.21 - TACKLE DE MANO ILEGAL	58
10.22 - TACKLE DE KAYAK ILEGAL	59
10.23 - DESPLAZAMIENTO ILEGAL	60
10.24 - OBSTRUCCIÓN ILEGAL	60
10.25 - FORCEJEO ILEGAL	60
10.26 COMPORTAMIENTO ANTIDEPORTIVO	61
10.27 - JUEGO DESHONROSO	62
III - Sanciones	62
10.28 - SANCIONES - DEFINICIONES	62
10.29 - GOL DE TIRO PENAL	63
10.30 - TIRO LIBRE DIRECTO	63
10.31 - TIRO LIBRE INDIRECTO	64
10.32 - TARJETA ROJA	64
10.33 - TARJETA AMARILLA - POWER PLAY	65
10.34 - TARJETA AMARILLA - TIRO PENAL	66
10.35 - TARJETA VERDE	66
IV - Reinicio del juego luego de una sanción	67
10.36 - EJECUCIÓN DE TIROS Y LANZAMIENTOS	67
10.37 - EJECUCIÓN DE TIRO PENAL	68
CAPÍTULO 11- POST-COMPETENCIA	69
11.1 - PROTESTA A COMITE DE COMPETENCIA	69
11.2 - ACCIÓN DISCIPLINARIA POR EL COMITÉ DE COMPETENCIA	71
11.3 - RESULTADOS	72
CAPITULO 12- JUEGOS MUNDIALES	73
12.1 - SISTEMA DE CALIFICACIÓN - PRINCIPIOS	73
12.2 - FORMATO DE COMPETENCIA	73
12.3 - MARCAS, SÍMBOLOS Y PALABRAS PUBLICITARIAS	73
12.4 - HORARIO DE COMPETENCIA	74
12.5 - ARBITROS	74
CAPÍTULO 13 - CAMPEONATOS MUNDIALES	75
CAPÍTULO 15 - SEÑALES DE MANO DEL ÁRBITRO	79
15.1 - DEFINICIONES	79

Control de Versiones

Versión	Fecha	Descripción	Responsable	Revisor
1.1	31/01/2020	<ul style="list-style-type: none">• Formato y contenido OK hasta el capítulo 10. Restan detalles.• Capítulo 11 y 12, falta formato y contenido.	Juan Ignacio Camou	Diego Gago
1.2	14/02/2020	<ul style="list-style-type: none">• Formato y contenido OK hasta el capítulo 12. Restan detalles.• Se agrega Capítulo 15 formato y contenido OK.• Capítulo 13 en proceso.	Juan Ignacio Camou	Diego Gago

CAPÍTULO 1 - GOBERNANZA DEPORTIVA

1.1 - COMPETICIONES INTERNACIONALES

[CR]

1.1.1 Todas las competencias anunciadas como internacionales deben ser gobernadas por las reglas de la ICF.

1.1.2 Las competencias organizadas por la Federación Nacional o sus asociaciones afiliadas serán consideradas internacionales si atletas extranjeros son invitados.

1.1.3 Competiciones de canotaje a nivel regional, continental y los juegos multideportivos deben organizarse bajo las reglas de la ICF para los Campeonatos Mundiales.

1.1.4 Los eventos Olímpicos deben ser usados como base para el programa de competencias en juegos continentales.

1.1.5 - La organización y programa de canotaje en los juegos multideportivos a nivel mundial deben ser aprobados por la ICF y para el nivel continental por la asociación continental que sea relevante.

1.2 - CALENDARIO DE COMPETENCIAS INTERNACIONALES

[CR]

1.2.1 El calendario de competencia internacional de cada disciplina está organizado en cuatro (4) niveles:

	Type of competition	Competition
Level 1	ICF competition	ICF World Championships
Level 2		ICF World Cups
Level 3		ICF World Ranking competitions
Level 4	<ul style="list-style-type: none">• International competitions• Masters or open competitions• Invitational competitions	

1.2.2 Solo una Federación Nacional, un miembro asociado o una Asociación Continental de la ICF puede aplicar para que una competencia sea incorporada al calendario de la ICF.

1.2.3 Una solicitud para el calendario para una competencia internacional de nivel 1 y nivel 2 se describe en los estatutos de la ICF.

1.2.4 Una solicitud de calendario para una competencia internacional de nivel 3 (si corresponde) y el nivel 4 puede ser realizada mediante el siguiente proceso:

1.2.4.a Una solicitud de calendario se hace directamente en la base de datos de la ICF.

1.2.4.b La fecha límite para las solicitudes de calendario para la competencia internacional nivel 3 es el 1 de septiembre del año anterior a la competencia.

1.2.4.c La fecha límite para las solicitudes de calendario para competencia internacional de nivel 4 es tres (3) meses antes de la competencia.

1.2.5 Publicación de calendario.

1.2.5.a El calendario de competencias ICF nivel 1 y el nivel 2 será publicado el 1 de enero, antes de las competencias.

1.2.5.b El calendario de competencias ICF nivel 3 se publicará el 1 de octubre del año anterior a las competencias.

1.2.5.c El calendario de competencias internacionales (nivel 4) será publicado inmediatamente después de la aprobación por la ICF.

1.3 - ELEGIBILIDAD DE ATLETA PARA LA COMPETENCIA ICF [CR] (NIVEL 1 A 3)

1.3.1 Sólo los atletas que son miembros de clubes o asociaciones afiliadas a una Federación Nacional tienen el derecho a participar en una competencia de la ICF.

1.3.2 Un atleta que cumpla con 1.3.1. y posea el consentimiento (escrito) de la Federación Nacional a la que pertenece, se le permite competir individualmente en una competición ICF.

1.3.3 Cada Federación Nacional debe garantizar que sus atletas se encuentran en un buen estado de salud y condición física que les permita competir a un nivel acorde con el nivel de la competencia de la ICF en particular.

1.3.4 Cada Federación Nacional debe asegurarse de que sus atletas, oficiales de equipo, tanto como la Federación misma, tengan el seguro apropiado de salud, accidente y de pertenencias personales.

1.4 - GRUPO DE EDADES

[CR]

1.4.1 El primer año en el que un atleta puede competir en una competencia de la ICF o internacional es el año de su 15 (décimo quinto) año.

1.4.2 El último año en el que un atleta puede competir en el grupo de edad junior es el año de su 18 (décimo octavo) cumpleaños.

1.4.3 El último año en el que un atleta puede competir en el grupo de edad menor de 21 años es el año de su cumpleaños número 21.

1.4.4 El último año en el que un atleta puede competir en el grupo de edad menor de 23 años es el año de su cumpleaños número 23.

1.4.5 Un atleta puede competir en un evento de máster en el año en que alcanzan el límite inferior de la edad del grupo. Los grupos de edad de los masters son definidos por cada disciplina con una edad mínima de 35 años.

1.4.6 Para entrar en un evento con un grupo de edad específico un atleta o la Federación Nacional debe producir prueba documental como pasaporte, documento de identidad o documento similar con una fotografía, confirmando la edad del atleta.

1.5 - CAMBIO DE NACIONALIDAD DEPORTIVA DEL ATLETA

[CR]

1.5.1 Un atleta que ha competido internacionalmente en cualquier nivel en los últimos tres (3) años requiere autorización de la ICF con la aprobación de las dos (2) Federaciones Nacionales involucradas para cambiar la nacionalidad deportiva.

1.5.2 Para que un atleta sea elegible para un cambio de nacionalidad deportiva debe haber vivido en ese país durante los últimos dos (2) años o poseer la nacionalidad del nuevo país.

1.5.3 Un atleta de 18 años o menos puede cambiar nacionalidad deportiva con la aprobación de las dos (2) Federaciones Nacionales involucradas. No se requiere cumplir con la regla de residencia de dos (2) años.

1.5.4 La solicitud para el cambio de nacionalidad deportiva debe ser hecha a la ICF por la nueva Federación Nacional, a más tardar el 30 de noviembre del año antes en el que el atleta quiere competir.

1.5.5 Para los Juegos Olímpicos y Paralímpicos se aplicarán las reglas de la Carta Olímpica y Paralímpica para cuestiones de nacionalidad.

1.5.6 Para que un atleta obtenga un cupo en la categoría canotaje (Olímpica o Paralímpica), debe tener la ciudadanía/nacionalidad de la Federación Nacional a la que representan.

1.5.7 Un atleta no puede competir para más de una (1) Federación Nacional en un año.

1.6 - PROCESO DE ENTRADA

[CR]

1.6.1 Competencias de la ICF (Niveles 1 a 3).

1.6.1.a Sólo serán aceptadas las entradas nominales para las competencias de la ICF de aquellas Federaciones Nacionales que son miembros actuales de la ICF.

1.6.1.b Una entrada debe contener:

- Nombre de la Federación Nacional a la que pertenece/n el/los atleta/s.
- Primer nombre y apellido de el/los atleta/s.
- El país de nacimiento de el/los atleta/s.
- El género de el/los atleta/s.
- Fecha de nacimiento de el/los atleta/s.
- El número de la ICF de el/los atleta/s (si se conoce).
- Los eventos en los cuales de el/los atleta/s o equipo/s desean formar parte.
- El primer nombre, apellido/s y dirección de e-mail del Jefe de Equipo.

1.6.1.c Las entradas nominales deben realizarse en el sistema de entrada en línea de la ICF.

1.6.1.d El recibo por la entrada nominal estará disponible a través del sistema de entrada en línea ICF.

1.6.1.e La fecha límite para las entradas nominales es de 10 días antes del primer día de la competencia o clasificación.

1.6.1.f En circunstancias extraordinarias, una solicitud se puede presentar a la **Technical Chair** para la aceptación de entradas nominales tardías de Federaciones Nacionales. Esta en la discreción de la **Technical Chair** aceptar o rechazar una entrada tardía. Las entradas tardías tendrán un coste de 20 euros por atleta.

1.6.1.g **In crew boats the names of the athletes must be in the order that they compete in the boat. The first name must be the athlete at the front of the boat.**

1.6.2 Competencias Internacionales (nivel 4)

1.6.2.a Entradas nominales para las competencias internacionales (nivel 4) serán aceptadas de individuales o de Federaciones Nacionales.

1.6.2.b Las entradas deben ser por escrito o en línea en acuerdo con las normas dadas por el HOC.

1.6.2.c Una entrada debe contener:

- La nacionalidad deportiva del atleta.
- Primer y apellido/s del atleta.
- El género del atleta.
- Fecha de nacimiento del atleta.
- Los eventos en los cuales el/los atleta/s o equipos desean participar.

1.6.2.d El HOC debe reconocer por escrito o electrónicamente la recepción de cada entrada dentro de los dos (2) días.

1.7 - VALIDEZ DE UNA COMPETENCIA

[CR]

1.7.1 Campeonatos Mundiales (Competencia ICF de Nivel 1):

1.7.1.a En los eventos olímpicos y paralímpicos, un Campeonato Mundial válido se lleva a cabo solo si al menos seis (6) Federaciones Nacionales de al menos tres (3) continentes comienzan en el evento. Si durante la competencia algunas Federaciones Nacionales abandonan o no terminan, la validez del campeonato no se ve afectada.

1.7.1.b Para los eventos no olímpicos y no paralímpicos, se celebrará un Campeonato del Mundo válido solo si al menos seis (6) Federaciones Nacionales en cada evento y al menos tres (3) continentes comienzan, POR SOBRE TODO, en la competencia. Si durante la competencia algunas Federaciones Nacionales abandonan o no terminan, la validez del campeonato no se ve afectada.

1.7.2 Copa del Mundo (Competencia ICF nivel 2) y competencia ICF de Nivel 3:

1.7.2.a Una Copa del Mundo válida se lleva a cabo solo si un mínimo de cinco (5) Federaciones Nacionales de por lo menos dos (2) continentes comienzan en la competencia.

1.7.2.b Para ser reconocido como un evento válido por lo menos tres (3) botes o tres (3) equipos de dos (2) Federaciones Nacionales diferentes comienzan en ese evento.

1.7.2.c Para la validez del evento no es necesario que tres (3) botes o que los tres (3) equipos terminen.

1.7.3 Para ser reconocida como una competencia internacional (nivel 4) por lo menos una invitación debe ser distribuida a Federaciones Nacionales o a atletas extranjeros.

1.8 - CAMPEONATOS MUNDIALES DE LA ICF (NIVEL 1)

[CR]

1.8.1 Los Campeonatos Mundiales solo se organizan bajo la autoridad de la Junta Directiva de la ICF y solo en los eventos dados en el programa de la competencia.

1.8.2 Los cambios en la organización de los Campeonatos del Mundo solo se pueden realizar mediante el proceso documentado en el contrato entre el ICF y el HOC.

1.8.3 El programa de la competencia es decidido por la Junta Directiva de la ICF.

1.8.4 El calendario de competencias es responsabilidad de la ICF. La ICF considerará las necesidades de transmisión y / u otros factores externos que afecten el cronograma.

1.8.5 Jurado

1.8.5.a Durante los Campeonatos del Mundo, la autoridad suprema queda en el Jurado.

1.8.5.b El Jurado consiste de tres (3) personas.

1.8.5.c La Junta Directiva de la ICF nombra a los miembros del Jurado.

1.8.5.d Uno de estos miembros es nombrado Presidente del Jurado.

1.8.6 Premios

1.8.6.a Los premios se entregan de acuerdo a las pautas del protocolo ICF.

1.8.6.b Las medallas se otorgan de la siguiente manera:

- 1er lugar: medalla de oro
- 2do lugar: medalla de plata
- 3er lugar: medalla de bronce

1.8.6.c En los eventos de la tripulación en bote o en equipos, cada atleta recibirá la medalla correspondiente.

1.8.6.d Para mantener la formalidad de la ceremonia, los atletas que reciben medallas deben usar sus uniformes del equipo nacional.

1.8.7 Copa de las Naciones

1.8.7.a La Copa de Naciones se otorgará a la Federación Nacional en los Campeonatos del Mundo con el mejor rendimiento general.

1.8.7.b La lista de clasificación se producirá de acuerdo con el sistema definido para cada disciplina.

1.9 - CAMPEONATOS MUNDIALES DE MASTERS (NIVEL 4)

[CR]

1.9.1 Los Campeonatos Mundiales de Masters se pueden organizar en cada disciplina.

1.9.2 La Junta Directiva de la ICF determina los eventos según la recomendación del Comité Técnico en cuestión.

1.9.3 Se aceptarán inscripciones individuales y de federaciones nacionales.

1.10 - ANTIDOPAJE

[CR]

1.10.1 El dopaje, tal como se define en el Código Mundial Antidopaje y las reglas de lucha contra el dopaje de la ICF, está estrictamente prohibido.

1.10.2 El programa de antidopaje debe llevarse a cabo de conformidad con las normas de control de antidopaje de la ICF bajo la supervisión del comité médico y antidopaje de la ICF.

1.10.3 Los atletas inscritos en cualquier competición de la ICF o campeonatos continentales deben completar el programa de educación antidopaje de la ICF o su equivalente antes de competir o arriesgarse a que se le niegue la entrada a la competencia.

1.11 - APELACIÓN A LA JUNTA DIRECTIVA DE LA ICF

[CR]

1.11.1 Una Federación Nacional participante puede apelar a la Junta Directiva de la ICF si, después del final de la competencia, se conocen nuevos hechos que podrían afectar sustancialmente una decisión tomada en la competencia.

1.11.2 Las cuestiones de hecho durante la competencia no pueden ser impugnadas en una apelación.

1.11.3 Una apelación a la Junta Directiva de ICF debe presentarse dentro de los 30 días posteriores al final de la competencia, acompañada de una tarifa de 75 euros. La tarifa se reembolsará si se mantiene la apelación.

1.11.4 La Junta Directiva de la ICF toma su decisión y la dirige por escrito a la Federación Nacional.

1.12 - DESCALIFICACIÓN POR COMPORTAMIENTO ANTIDEPORATIVO

[CR]

1.12.1 Un atleta que intente ganar una competencia por medios irregulares, rompa las reglas voluntariamente o que impugne su validez, según lo juzguen los oficiales, puede ser descalificado para la competencia (DQB).

1.12.2 Para la descalificación después de una competencia causada por dopaje o inelegibilidad, se debe completar lo siguiente:

- Eliminación de todos los resultados obtenidos y clasificaciones de bote (s) (DQB);
- Re-cálculo de todos los resultados en consecuencia; y
- Producción de la versión revisada de todos los productos afectados (resultados, resúmenes, medallas).

1.13 - RESULTADOS

[CR]

1.13.1 Para las competencias de la ICF (nivel 1 a 3) se debe proporcionar una copia electrónica de los resultados oficiales detallados a la ICF en un formato específico dentro de los siete (7) días posteriores a la finalización de la competencia. Los resultados electrónicos deben mantenerse en línea para fines históricos.

1.13.2 Para las competencias internacionales (nivel 4), se debe enviar una copia electrónica de los resultados oficiales detallados a la ICF en formato pdf para su publicación en el sitio web de la ICF dentro de los siete (7) días posteriores a la finalización de la competencia.

1.14 - MARCAS Y PUBLICIDAD

[CR]

1.14.1 La publicidad de fumar tabaco y bebidas alcohólicas fuertes no está permitida.

1.14.2 Los botes, accesorios y prendas de vestir pueden llevar marcas comerciales, símbolos publicitarios y texto escrito.

1.14.3 No se permiten imágenes, símbolos, eslóganes y texto escrito que no esté relacionado con la financiación deportiva, como tampoco cualquier mensaje político.

1.14.4 Todos los materiales publicitarios utilizados deben colocarse de tal manera que no interfieran con la identificación de los atletas y no afecten el resultado de la carrera.

1.15 - OFICIAL TÉCNICO INTERNACIONAL- EXAMINACIÓN

[CR]

1.15.1 Calendario de examinacion

1.15.1.a Cada año se publica el calendario de exámenes oficiales para cada disciplina siguiendo la propuesta de cada Technical Chair.

1.15.1.b Las asociaciones continentales o las federaciones nacionales tienen derecho a presentar una solicitud para realizar un examen a la presidencia técnica correspondiente. En este caso, esta entidad organizadora debe cubrir los costos de la organización del examen, incluida la pensión completa y los gastos de viaje de los examinadores.

1.15.2 Solicitud de candidatos

1.15.2.a Solo las Federaciones Nacionales tienen derecho a nominar candidatos para el examen al menos 30 días antes del examen.

1.15.2.b Las solicitudes deben enviarse a la sede de la ICF en el formulario diseñado por la ICF y publicado en el sitio web de la ICF.

1.15.2.c La sede de la ICF enviará la lista de candidatos a la Technical Chair correspondiente.

1.15.2.d Por cada candidato que solicite el examen, se cobrará a la Federación Nacional 20 euros.

1.15.2.e La factura final se enviará a la Federación Nacional entre el 30 de octubre y el 30 de noviembre.

1.15.2.f Las federaciones nacionales son financieramente responsables de sus oficiales (antes y después del examen).

1.15.3 Conducta del examen.

1.15.3.a Un subcomité, designado por el Technical Chair en cuestión, administrará el examen.

1.15.3.b El examen se llevará a cabo en inglés para los funcionarios que deseen ser considerados como funcionarios para las competencias de la ICF y se basará en su conocimiento de los estatutos de la ICF y las reglas de la ICF. Cada disciplina puede agregar una evaluación práctica o un requisito de experiencia mínima.

1.15.3.c Si los candidatos toman el examen en cualquier otro idioma oficial, no podrán ser considerados para oficiar en las competencias de la ICF.

1.15.4 Tarjeta de los oficiales

1.15.4.a Después de completar el examen, el Technical Chair en cuestión completa el informe oficial de examen de la ICF y lo envía a la sede de la ICF, donde se emiten las tarjetas de ITO para quienes aprobaron el examen y se envían a las Federaciones Nacionales.

1.15.4.b Las tarjetas de los oficiales caducan después de cuatro (4) años.

1.15.4.c Si la tarjeta de los oficiales caduca, se pierde o se destruye, se cobrará una tarifa de 20 euros por la renovación.

1.16 - ITO- NOMINACIÓN PARA COMPETENCIAS DE LA ICF

[CR]

1.16.1 Solo las Federaciones Nacionales tienen derecho a nominar ITOs para competencias de ICF nivel 1 y nivel 2.

1.16.2 La fecha límite para enviar las propuestas de ITO para cada disciplina es el 31 de diciembre del año anterior a la competencia.

1.16.3 Las nominaciones se envían al Technical Chair respectivo (con una copia a la sede de la ICF).

1.16.4 El Technical Chair presentará una lista de Oficiales a la Junta Directiva de la ICF para su aprobación a más tardar el 1 de marzo.

CAPÍTULO 2 - INTRODUCCIÓN

2.1 - OBJETIVO

[CR]

El Kayak Polo es un juego de pelota competitivo entre dos (2) equipos, cada uno de cinco (5) jugadores. Los jugadores reman kayaks en un área de agua bien definida, intentando hacer goles contra el equipo opente. El equipo ganador en un juego es el equipo que hace más goles.

2.2 - COMPETENCIAS INTERNACIONALES

[CR]

2.2.1 Las competencias internacionales deben ser controladas por al menos un (1) oficial acreditado en posesión de una tarjeta oficial internacional relacionada con la disciplina válida. Este funcionario debe ser preferiblemente el Oficial Jefe u otro miembro del Comité de Competencias.

2.2.2 Para las competencias, donde el HOC no puede cumplir completamente con las regulaciones de ICF Kayak Polo, se puede permitir una variación de las reglas.

2.2.3 Tipos de competencias para Kayak Polo:

	Type of Competition	Competition
Level 1	ICF competition	ICF World Championships
Level 2		<i>Not applicable</i>
Level 3		<i>Not applicable</i>
Level 4	International Competition	International tournament

2.3 - DELEGACIONES PARTICIPANTES

[SR]

2.3.1 Los miembros de una delegación que participa en una competencia internacional serán: un (1) Líder de equipo por Federación Nacional, un máximo de dos (2) entrenadores por equipo, un máximo de diez (10) jugadores por equipo y un máximo de tres (3) otros oficiales del equipo por federación nacional.

2.3.2 Líder de equipo: una Federación o Club Nacional nombrará a un Líder de equipo que será responsable de la delegación durante la competición.

2.3.3 Jugadores

2.3.3.a Los jugadores se definen en los artículos 1.3, 1.4 y 1.5.

2.3.3.b Un máximo de 10 jugadores pueden ser nombrados para un equipo.

2.3.4 Funcionarios adicionales del equipo: una Federación o club nacional puede, para cada competencia, designar un máximo de tres (3) funcionarios adicionales del equipo que formarán parte de la delegación oficial.

2.3.5 Identificación: Los miembros de una delegación que requieran acceso al área de competencia serán claramente identificados en cuanto a su rol y equipo.

2.4 - COMITE ORGANIZADOR ANFITRION

[SR]

La Federación Nacional anfitriona, para cada competencia, designará un Comité Organizador Anfitrión (HOC) que organizará la competencia.

2.5 - DEBERES DEL HOC

[SR]

2.5.1 La estructura del HOC será responsabilidad de la Federación Nacional anfitriona.

2.5.2 El HOC debe ser responsable de:

- Proponer la competencia;
- Hacer todos los arreglos necesarios para asegurar la participación adecuada de todos los equipos elegibles;
- Proporcionar un calendario de competencia;
- Proporcionar lugar y equipo;
- Hacer arreglos para el alojamiento y transporte de los equipos visitantes dentro del país anfitrión;
- Proporcionar a los oficiales según lo solicite el Comité de Competencia;
- Proporcionar equipo de verificación técnica;

- Proporcionar asistencia adicional según sea razonablemente requerido por el Comité de Competencia en asuntos tales como publicidad, presentaciones, etc.
- Administrar los aspectos no oficiales de la competencia, como espectadores y medios de comunicación;
- Nombrar un Organizador de la Competencia para que se ponga en contacto con el Comité de Competencia.

2.5.3 El HOC deberá:

2.5.3.a Asegurar la provisión de toda la información necesaria a los representantes de los medios de comunicación sobre los equipos, jugadores, oficiales y el progreso de la competencia. En este sentido, se puede solicitar información a todos los funcionarios que la proporcionarán tan pronto como sea posible.

2.5.3.b Asegúrese de que se proporcionen voluntarios para garantizar el suministro de pelotas del tamaño correcto para los árbitros y los jueces de la línea de meta (pueden ser reemplazados por cámaras) a lo largo de los juegos. Estos voluntarios llevarán un uniforme. Los uniformes serán camisas de colores distintivos que indiquen su rol, que debe ser diferente al uniforme del Árbitro y de la Línea de Meta (puede ser reemplazado por cámaras).

2.5.3.c Asegure la provisión de todo el equipo de juego, incluidos los goles, los marcadores de límites, las pelotas, etc. y el equipo para las áreas asociadas.

2.5.3.d Asegurarse de que el equipo permanezca operativo durante toda la competencia;

2.5.3.e Asegurar la provisión de todos los equipos de puntuación, gestión de resultados y temporización de anuncios.

2.5.3.f Asistir al Oficial de mesa principal para garantizar que el equipo de cronometraje y puntaje permanezca operativo durante toda la competencia;

2.5.3.g Mantenerse en contacto con la administración del lugar en caso de cualquier problema con el equipo o las instalaciones proporcionados por el lugar;

2.5.3.h Proporcionar un área para el almacenamiento y mantenimiento del equipo del equipo durante el transcurso de la competencia;

2.5.3.i Organizar el anuncio del horario de juegos de manera que se asegure que los equipos y oficiales necesarios estén listos a tiempo para cada juego;

2.5.3.j Anunciar qué equipos compiten y el significado de cada juego antes de que comience el juego;

2.5.3.k Anunciar el resultado de un juego, al finalizar el juego, y la importancia del resultado y el progreso posterior de cada equipo según el resultado.

2.5.3.l Organizar la grabación de los resultados de cada juego y compilar los resultados de los juegos en una tabla de la liga o un diagrama de eliminación según sea necesario;

2.5.3.m Organizar la actualización del programa con los nombres reales de los equipos, en caso de que dependan de los resultados del juego;

2.5.3.n Mostrar los resultados de cada juego, las tablas de liga actualizadas o el diagrama de eliminatorias y el calendario actualizado de la competencia, para el equipo, los espectadores y los medios de comunicación.

2.5.3.o Todos los asuntos relacionados con las Invitaciones y entradas, realizados por el HOC, son supervisados por los Organizadores de la Competencia y están sujetos a la aprobación del Comité de la Competencia.

CAPÍTULO 3- EQUIPO DEL JUGADOR

I - Equipo

3.1 - KAYAK

[PR]

3.1.1 Solo Kayaks aprobados por el Verificador Técnico pueden ser utilizados.

3.1.2 Las copias no registradas o ilegales de diseños registrados bajo el esquema de fabricantes de ICF no se pueden usar en las competencias de ICF y fallarán automáticamente en la verificación. Cuando hay una disputa sobre la legalidad de un diseño, un panel independiente de al menos tres (3) personas evaluará el diseño en cuestión y determinará si es una copia o no. Si se descubre que es una copia no registrada, fallará la verificación y, por lo tanto, no podrá utilizarse en la competencia. El diseñador original y el ICF serán notificados inmediatamente.

3.1.3 Para conocer las especificaciones completas de los kayaks y el acolchado: consulte el capítulo 16 - Equipos y Verificación Técnica.

3.2 - PALAS

[SR]

3.2.1 Se pueden usar palas de doble filo aprobadas por el Verificador Técnico.

3.2.2 Para ver las especificaciones completas de las palas: consulte el capítulo 16 - Equipos y verificación técnica

3.3 - EQUIPO PERSONAL

[SR]

3.3.1 Cada jugador debe usar un (1) casco con mascarilla, aprobado por el Verificador Técnico. Para obtener especificaciones completas sobre el casco y las mascarillas: consulte el capítulo 16 - Equipos y verificación técnica.

3.3.2 La protección corporal, aprobada por el Verificador Técnico, debe ser usada. Para las especificaciones completas sobre protección corporal: consulte el capítulo 16 - Equipos y verificación técnica.

3.3.3 Cada miembro del equipo debe usar una camisa del mismo color, con mangas, que al menos cubra la mitad de arriba del brazo. Los jugadores no pueden tener ninguna sustancia resbaladiza en sus brazos y cuello.

3.3.4 Además del equipo y la ropa enumerados anteriormente, se permite vestimenta y efectos personales, y un cubre cockpit para el jugador. Se permite el uso de equipo de protección adicional en las manos, antebrazos y

codos siempre que esté bien ajustado, bien sujeto y sin bordes afilados, de manera que no pongan en peligro a ningún otro jugador. No se permite ningún otro equipo. Un jugador no debe usar ningún artículo (como joyas) que pueda poner en peligro al usuario o cualquier otro jugador.

3.3.5 Los jugadores no pueden aplicar ninguna sustancia a su equipo que cambie el coeficiente de fricción de la superficie original.

3.4 - INTERCAMBIO DE EQUIPO

[SR]

A cada jugador se le permite salir del área de juego e intercambiar cualquier pieza de equipo, en cualquier momento durante el juego, siempre que el equipo haya sido aprobado por el Verificador Técnico. El jugador en cuestión debe buscar el equipo que se está intercambiando de su área de suplentes.

3.5 - VERIFICACIÓN TÉCNICA

[SR]

3.5.1 El equipo de los jugadores está sujeto a verificación técnica antes, durante o después de un juego.

3.5.2 Un Árbitro debe expulsar del área de juego, una vez que esté al tanto de la infracción, cualquier jugador cuyo equipo infringe las reglas, ya sea en el primer descanso del juego o inmediatamente si el equipo se ha vuelto peligroso para los jugadores.

II - Identificaciones

3.6 - IDENTIFICACIÓN

[SR]

3.6.1 Todos los jugadores del mismo equipo deben tener kayaks con cubiertas del mismo color, cubre cockpit del mismo color, chalecos del mismo color, cascos del mismo color y remeras del mismo color.

3.6.2 Si el árbitro o verificador técnico determina que no hay una distinción adecuada entre los equipos, se requerirá que el primer equipo nombrado en la hoja del juego cambie los colores de identificación de su cuerpo.

3.6.3 Los jugadores de un equipo pueden usar números del 1 al 99. Este número debe mostrarse en la cubierta del cuerpo y en el casco. Los jugadores pueden elegir tener su apellido en la parte posterior de su cubierta corporal. Este apellido puede estar arriba o debajo de su número, pero debe estar en la misma posición para todo el equipo.

3.6.4 Los números serán claramente legibles para los árbitros desde cualquier lugar del campo y deben identificar claramente a cada jugador en un equipo. Un número de al menos 20 cm de altura debe estar en la parte posterior del cuerpo. Un número de al menos 10 cm de altura debe estar en la parte frontal del cuerpo. Los números de al

menos 7.5 cm de alto deben estar a cada lado del casco. El capitán de cada equipo debe distinguirse del resto del equipo por un brazalete.

CAPÍTULO 4 - PROGRAMA DE COMPETENCIA

4.1 - EVENTOS

[PR]

Los eventos oficiales reconocidos por la ICF son los siguientes:

M	Men
W	Women
MU21	Men under 21
WU21	Women under 21
MM	Men masters
WM	Women masters

CAPÍTULO 5 - FORMATO DE COMPETENCIA

5.1 - SISTEMAS DE COMPETENCIA

[SR]

5.1.1 Las competiciones se llevarán a cabo utilizando un sistema adecuado para el número de equipos participantes.

5.1.2 Los sistemas de competición pueden ser desarrollados por el Comité de Kayak Polo de la ICF previa solicitud, si es necesario.

5.1.3 Para cada evento de la competencia será tal que cada equipo en cada evento, cuando sea posible y en promedio, juegue casi la misma cantidad de juegos que los equipos en los otros eventos.

5.1.4 El sistema de competencia seleccionado para un evento en particular determina la cantidad de equipos de cada grupo que avanzan a cualquier ronda intermedia y cuántos avanzan directamente a la ronda final.

5.2 - RONDA PRELIMINAR

[SR]

5.2.1 Para la ronda preliminar, los equipos inscritos en cada evento se dividirán en grupos iguales o casi iguales.

5.2.2 Los equipos que se asignarán a los grupos de la ronda preliminar se determinarán de la siguiente manera:

5.2.2.a Basado en las fortalezas relativas conocidas de los equipos.

5.2.2.b Asegurar que los equipos más fuertes y más débiles se distribuyan de manera uniforme a través de los grupos.

5.2.2.c En una competencia con más de una (1) ronda, todos los equipos de un grupo jugarán entre sí al menos una vez en un sistema de liga. Al término de esta ronda, los equipos se clasifican en cada grupo según sus resultados. Los dos (2) o más equipos principales de cada grupo avanzarán a las siguientes rondas de competencia.

5.3 - RONDA INTERMEDIA

[SR]

5.3.1 No se requiere una ronda intermedia en todas las competencias.

5.3.2 Solo se utilizará cuando haya una gran cantidad de equipos en un evento en relación con la cantidad de juegos que se pueden asignar al evento.

5.3.3 En la ronda intermedia, los equipos que han calificado de la ronda preliminar pueden dividirse en grupos, cada grupo juega una liga o un sistema de eliminatorias para determinar la progresión a la ronda final.

5.4 - RONDA FINAL

[SR]

5.4.1 En la ronda final, los equipos juegan entre sí en un sistema de eliminación directa, según los sistemas de la serie final propuestos.

5.4.2 Los equipos se eliminan progresivamente hasta que los últimos dos (2) equipos jueguen entre sí en una gran final para decidir el ganador.

5.5 - PROCEDIMIENTO PARA DECIDIR PUNTOS DE LIGA Y POSICIONES

[SR]

5.5.1 Si algún equipo es descalificado de un juego o de la competencia, el Comité de Competencia decidirá la acción apropiada.

5.5.2 Los equipos de un grupo se clasificarán en orden de acuerdo con la cantidad de puntos que cada uno haya ganado al jugar los juegos de la liga, y el equipo con la mayor cantidad de puntos será el primero.

5.5.3 Tres (3) puntos se otorgan por una victoria, un (1) punto por un empate y cero (0) puntos por una pérdida. Cuando un equipo no puede jugar un juego o pierde un juego, no se les otorgará ningún punto y el puntaje se registrará como una pérdida de 7-0 para el equipo que pierde.

5.5.4 Cuando dos (2) o más equipos hayan ganado la misma cantidad de puntos, se clasificarán en orden de acuerdo con los siguientes procedimientos:

- Diferencia de goles.
- Número total de goles marcados.
- Resultados del juego entre los dos (2) equipos dentro de ese grupo.
- Juego honorable (El número más bajo de tarjetas recibidas por cada equipo excluyendo verdes; tarjeta roja 10 puntos, tarjeta amarilla cinco (5) puntos).
- Eliminatoria, si es posible.

5.5.6 Si un (1) equipo ha recibido un juego otorgado por otro equipo, y otro equipo en los mismos puntos ha jugado realmente en este equipo, estos dos resultados se descontarán de esta diferenciación.

5.6 - AVANCE A RONDAS POSTERIORES

[SR]

El sistema de competencia seleccionado para un evento determina la cantidad de equipos de cada grupo que avanzan a la siguiente ronda de la competencia de acuerdo con la cantidad de equipos en el evento y la cantidad de juegos asignados para el evento.

5.7 - DESEMPATE

[SR]

Cuando un juego está empatado al final del tiempo de juego normal y se requiere un resultado, se jugará tiempo suplementario (ver artículo 10.17) para obtener un resultado.

CAPÍTULO 6 - INVITACIONES Y ENTRADAS

6.1 - FORMA DE COMUNICACIÓN

[SR]

6.1.1 Todas las comunicaciones deben ser por escrito (carta, correo electrónico, etc.).

6.1.2 Cuando se utiliza la comunicación verbal, también debe confirmarse por escrito dentro del plazo establecido (medianoche en la fecha de vencimiento).

6.1.3 En la eventualidad de información conflictiva, la información con membrete y / o firma tendrá prioridad.

6.2 - INVITACIONES

[PR]

6.2.1 La invitación a una competencia internacional se enviará un mínimo de 12 semanas antes de la competencia y debe contener la siguiente información:

- Tipo de competencia.
- Programa de competencia.
- Programa de competencia propuesto o formato de competencia o número mínimo de juegos por equipo.
- Los Clubes o Federaciones invitados a enviar equipos.
- El número de equipos invitados de cada Club o Federación para cada evento.
- El proceso de eliminación o selección que se utilizará para reducir el número de equipos en la competencia, al número requerido si la competencia está sobre-suscrita.
- Horario y lugar de la competencia.
- Detalles del (los) Lugar (es), por ejemplo, Interior o Exterior.
- Importe de la cuota de entrada (si corresponde).

6.2.2 La invitación debe contener un formulario de inscripción preliminar con:

- La dirección a la que deben enviarse las entradas y los detalles de cada equipo.
- Las fechas y horas finales para las entradas, para los detalles de la declaración de delegación, para la declaración de las listas finales del equipo, para la declaración de las listas de jugadores.

6.2.3 La información sobre el alojamiento debe ser enviada con la invitación si es posible.

6.2.4 La información relacionada con la publicidad, el progreso y los detalles de las entradas recibidas o indicadas, etc. deben proporcionarse a pedido.

6.3 - POLÍTICAS DE ENTRADAS

[PR]

6.3.1 No se permiten competencias mixtas en las que participen jugadores masculinos y femeninos, ya sea en la misma competencia o en un evento entre ellos.

6.3.2 Un jugador solo puede jugar en un (1) evento por competencia. Una vez que un jugador haya sido incluido en la solicitud final (permitiendo que se acepten cambios hasta una (1) hora antes del comienzo de la competencia), ese jugador no puede jugar para ningún otro equipo en esa competencia, en cualquier caso.

6.4 - PROCESO DE ENTRADAS

[PR]

6.4.1 Solicitud preliminar.

6.4.1.a La Federación Nacional debe avalar la solicitud preliminar para el ingreso de los equipos nacionales. Los clubes deben avalar las solicitudes preliminares para la entrada de equipos de clubes; estado para equipos estatales etc.

6.4.1.b El HOC debe recibir solicitudes preliminares de inscripción al menos ocho (8) semanas antes de la competencia. No se aceptarán solicitudes de ingreso tardías.

6.4.1.c Una solicitud preliminar de inscripción debe contener, como mínimo, los siguientes detalles:

- El nombre del Club o Federación Nacional que la delegación de jugadores representa.
- El nombre completo y los datos de contacto del líder del equipo.
- El nombre de cada equipo.
- El evento en el que cada equipo desea competir.
- Cuando la entrada de un (1) equipo está condicionada a la aceptación de la entrada de otro equipo, esto debe especificarse claramente en la solicitud de entrada.

6.4.2 Solicitud final

6.4.2.a La Federación Nacional debe avalar las solicitudes finales para el ingreso de los equipos nacionales. Las solicitudes finales para la entrada de equipos de clubes deben ser avaladas por clubes, estado por estado, etc.

6.4.2.b El HOC debe recibir las solicitudes finales de inscripción al menos cuatro (4) semanas antes de la competencia. No se aceptarán solicitudes de inscripción tardías.

6.4.2.c Una solicitud final de inscripción debe contener al menos los siguientes detalles:

- El nombre completo y los datos de contacto del líder del equipo.
- Detalles de otros oficiales del equipo, apellido, nombre y función.
- Detalles de los jugadores, apellido, nombre, fecha de nacimiento, sexo y número de jugador.
- Detalles de identificación del equipo, colores.

6.4.2.d El HOC debe reconocer recibo de las solicitudes finales de ingreso dentro de las 48 horas posteriores a la recepción. Cualquier problema con la solicitud final de inscripción debe ser notificado en este momento.

6.4.3 El retiro de una inscripción o solicitud de inscripción en cualquier momento después del cierre de las solicitudes de inscripción es definitivo.

6.4.4 El HOC puede cobrar una cuota de inscripción:

6.4.4.a Las cuotas de inscripción no son reembolsables una vez que la solicitud de inscripción haya sido aceptada.

6.4.4.b Si los equipos no pueden ser incluidos en la competencia, su solicitud de ingreso será rechazada y las tarifas de inscripción deberán reembolsarse.

6.4.5 No se pueden hacer cambios a los detalles del equipo después de completar el proceso de acreditación, o la reunión de los Líderes del equipo si no hay un proceso de acreditación formal.

6.5 - DETERMINACION DE EVENTOS

[SR]

6.5.1 Si un evento tiene muy pocos equipos que solicitan la entrada, las solicitudes de entrada de los equipos pueden transferirse a otro evento. Esto solo puede hacerse de acuerdo con las instrucciones en la solicitud de ingreso del equipo y sujeto a la elegibilidad de los jugadores para el nuevo evento.

6.5.2 Si los equipos no pueden integrarse en la competencia de esta manera, se rechazará su solicitud de participación.

6.6 - SELECCIÓN DE ENTRADAS

[SR]

Si hay más equipos que participan en una competencia de la que se puede acomodar, debido a las categorías que se llevan a cabo y al número máximo de juegos, el HOC debe usar un sistema equitativo para determinar la cantidad de equipos que se aceptarán en cada evento.

6.7 - AVISO DE ACEPTACIÓN

[SR]

6.7.1 La aceptación o el rechazo definitivo de una inscripción debe notificarse dentro de las 48 horas posteriores a la decisión tomada, y en ningún caso más tarde de 10 días después del cierre de las inscripciones, por parte del HOC.

6.7.2 Todos los remitentes de una solicitud de inscripción serán informados de los equipos cuyas entradas han sido aceptadas y cualesquiera que hayan sido requeridas para ser rechazadas, con una explicación del proceso de selección.

6.8 - ENTRENADORES Y REGLAS DE ANTIDOPAJE

[SR]

Se requerirá que los entrenadores inscritos en cualquier competencia de la ICF o Campeonatos continentales antes del entrenamiento completen el Programa de Educación Antidopaje de la ICF o su equivalente siguiendo los requisitos de la ICF.

CAPÍTULO 7 - OFICIALES DE COMPETENCIA

I - Los oficiales

7.1 - COMITE DE COMPETENCIA

[PR]

El control general de cualquier competencia está en manos de un Comité de Competición que debe consistir en:

- El Oficial Jefe, como presidente,
- El Organizador de Competencias, y
- Una persona adicional que es nombrada como oficial.

7.2 - COMITÉ DE COMPETENCIA- DEBERES

[SR]

7.2.1 Supervisar la organización y gestión de la competencia;

7.2.2 Considerar y aprobar un panel de:

- Cronometradores y Anotadores de las nominaciones presentadas por el Oficial Jefe de la Mesa
- Árbitros y Jueces de Línea, de las nominaciones enviadas por el (los) Director (s) del Árbitro.
- Verificadores Técnicos, de las nominaciones enviadas por el Jefe Verificador Técnico.

7.2.3 En caso de circunstancias imprevistas que imposibiliten la ejecución del horario de la competencia, apruebe la variación del calendario de la competencia o posponga la competición y decida, junto con el HOC, en otro momento en el que pueda llevar a cabo.

7.2.4 Escuchar cualquier protesta que se pueda hacer y resuelva cualquier disputa que pueda surgir.

7.2.5 Decidir la acción en los casos en que se rompe cualquier reglamento. Las decisiones se basarán en las Reglas de Kayak Polo de la ICF. También se pueden imponer sanciones de acuerdo con los estatutos de la ICF. Por ejemplo, la descalificación por un período más largo que la duración de la competencia en cuestión.

7.3 - OFICIALES- DEFINICIÓN

[SR]

7.3.1 Las competiciones internacionales deben realizarse bajo la supervisión de los siguientes oficiales:

- Oficial Jefe.
- Organizador de Competencia.
- Organizador Tecnico.

- Manager de Árbitros.
- Jefe Verificador Técnico.
- Oficial Jefe de Mesa.
- Cronometradores.
- Anotadores.
- Arbitros.
- Jueces de línea.
- Verificadores Tecnicos.

7.3.2 Si las circunstancias lo permiten, una (1) persona puede oficiar en dos (2) o más de los roles anteriores.

7.3.3 Todos los oficiales de la competencia deben estar claramente identificados, tanto en nombre como en posición, mientras desempeñan sus funciones.

7.3.4 Donde sea posible, todos los juegos deben ser arbitrados por árbitros neutrales, es decir, de países distintos a los representados por los dos (2) equipos que juegan, excepto si los dos (2) equipos son del mismo país. Si esto no es posible, entonces un (1) Árbitro debe ser de cada país involucrado en el juego.

7.4 - OFICIALES - NOMBRAMIENTO

[SR]

Los siguientes grupos son responsables de nombrar a los siguientes oficiales:

Chief Official Competition Organiser Technical Organiser Referee Manager/s Chief Scrutineer Chief Table Official	HOC
Timekeepers Scorekeepers	Chief table official
Referees Goal Line Judge or cameras	Referee Manager/s
Scrutineers	Chief Scrutineer

7.5 - OFICIALES JEFE

[SR]

Como Presidente del Comité de Competición, el Oficial Jefe tiene:

7.5.1 Responsabilidad general de todos los aspectos de las competencias, supervisando a los otros oficiales en este sentido.

7.5.2 La responsabilidad de garantizar que todos los asuntos se tratan de acuerdo con estas reglas.

7.5.3 La responsabilidad de decidir todos los asuntos que no se tratan dentro de estas reglas que no son exclusivamente de la HOC.

7.6 - ORGANIZADOR DE COMPETENCIA

[SR]

El Organizador de la Competición es responsable de coordinar el HOC tanto en el cumplimiento de sus obligaciones con el Comité de la Competencia como en el logro de sus propios objetivos en la organización de la competencia.

7.7 - ORGANIZADOR TÉCNICO

[SR]

El Organizador Técnico deberá:

7.7.1 Coordinar la administración de la competencia durante el período de la competencia, para garantizar el buen funcionamiento del programa de juegos de acuerdo con el calendario y las reglas;

7.7.2 Realice las variaciones necesarias al calendario y publique dichos cambios de horario;

7.7.3 Tener control total sobre el acceso a las áreas de competición.

7.7.4 Asegúrese de que todos los jugadores y equipos sean elegibles para la competencia, y que se cumplan los requisitos de entrada;

7.7.5 Mantener todos los detalles de entrada disponibles para inspección por el Comité de Competencia y los Líderes de Equipo;

7.7.6 Registrar todos los acontecimientos significativos durante la competencia, excepto los tratados por los cronometradores y los anotadores;

7.7.7 Conserve las actas de los procedimientos de protestas o audiencias de apelación;

7.7.8 Supervisar el desempeño de cualquier comentarista designado por el HOC. El comentarista no es un funcionario.

7.8 - MANAGER/S DE ARBITROS

[SR]

El Manager de Árbitros deberá:

7.8.1 Designar a los árbitros y a los jueces de la línea de meta, después de la aprobación del Comité de Competencia, asegurándose de que, cuando sea posible, se utilicen árbitros neutrales, sin afiliación a los equipos que compiten en el juego.

7.8.2 Asignar un primer árbitro a cada juego.

7.8.3 Asignar deberes a los árbitros y jueces de línea de meta y asegurar el estándar de desempeño de esos deberes;

7.8.4 Asegurar de que todos los Oficiales de Juego sean informados según sea necesario;

7.8.5 Transmitir al Oficial Jefe todos los informes escritos de los árbitros sobre incidentes en los que se solicitan medidas disciplinarias y solicitar al Comité de Competencia que considere medidas disciplinarias contra los jugadores por infracciones reiteradas.

7.8.6 Tener la autoridad para reemplazar a un Árbitro en cualquier etapa durante un juego que no pueda continuar arbitrando debido a una lesión, enfermedad u otra razón con un reemplazo debidamente calificado.

7.9 - JEFE VERIFICADOR TÉCNICO

[SR]

El Jefe Verificador Técnico deberá:

7.9.1 Nombrar a los Verificadores Técnicos, después de la aprobación del Comité de Competencia. Donde sea posible, se deben usar verificadores técnicos neutrales, sin afiliación a los equipos que compiten en el juego.

7.9.2 Asignar verificadores técnicos a los deberes y asegurar el estándar de desempeño de esos deberes;

7.9.3 Mantenerse en contacto con el HOC para garantizar el suministro de todo el equipo de verificación;

7.9.4 Asegurar procedimientos adecuados para la verificación de todo el equipo antes de la admisión al área de competencia;

7.10 - OFICIAL JEFE DE MESA

[SR]

El Jefe Oficial de mesa deberá:

7.10.1 Nombrar a los cronometradores y anotadores después de la aprobación del Comité de Competencia;

7.10.1 Asignar cronometradores y anotadores a los deberes y garantizar el estándar de desempeño de esos deberes;

7.10.2 Mantenerse en contacto con el HOC para garantizar la provisión de equipos de puntuación, mantenimiento de resultados y temporización;

7.10.3 Asegurarse de que el HOC proporcione resultados al tablón de anuncios oficial, a los líderes de equipo, a los funcionarios y al jurado.

7.11 - CRONOMETRADORES

[SR]

Los cronometradores deberán:

7.11.1 Avisar al árbitro y a los jugadores cuando el tiempo y el horario requieran que se inicie un juego;

7.11.2 Tomar el tiempo del juego según las regulaciones del juego.

7.11.3 No officiar por más de dos (2) juegos en sucesión.

7.12 - ANOTADORES

[SR]

Los anotadores deberán:

7.12.1 Registrar los detalles del juego en el informe oficial del juego, el nombre y el número de los jugadores de los equipos, los goles marcados y los detalles completos del juego. También deben anotar el nombre, número y equipo de jugador (s) expulsados;

7.12.2 Pasar la hoja de registro del juego completo al Jefe Oficial de Mesa al final de cada juego;

7.12.3 No officiar por más de dos (2) juegos en sucesión.

7.13 - ARBITROS

[SR]

7.13.1 Los árbitros serán designados a partir de las nominaciones recibidas de todas las Federaciones Nacionales y Asociaciones elegibles para participar en la competencia.

7.13.2 Se designan dos (2) árbitros para cada juego para controlar y oficiar el juego de una manera imparcial, de acuerdo con las Regulaciones del Juego;

7.13.3 Los Arbitros deberan:

7.13.3.a Proporcionar su propio equipo; Los árbitros llevarán una camisa negra o blanca y pantalones cortos o largos, negros. Los árbitros también deben usar calzado deportivo o alternativas apropiadas. Ambos árbitros deben parecer similares: ambos visten una camisa negra o blanca pero no uno (1) de cada uno.

7.13.3.b Proporcionar informes escritos (uno (1) de cada Árbitro) al / a los Manager(s) de Árbitros de todos los incidentes que resulten en que un jugador sea expulsado, inmediatamente después de completar el juego en el que ocurrió el incidente. Dicho informe debe incluir cualquier solicitud de acción disciplinaria adicional;

7.13.3.c A pedido del Comité de Competencia, asistir y presentar pruebas en audiencias disciplinarias, de protesta o de apelación relacionadas con los juegos arbitrados;

7.13.3.d Seguir instrucciones del Manager de Árbitros;

7.13.3.e Seguir las instrucciones del Organizador Técnico, con respecto a suspender el juego, o avanzar o retrasar el inicio de un juego;

7.13.3.f Seguir las instrucciones, del Verificador Técnico designado para un juego, para inspeccionar el equipo de un jugador en la próxima pausa del juego;

7.13.3.g Seguir las instrucciones del Jefe Verificador Técnico para despedir a un jugador por incumplimiento de las Condiciones de juego.

7.13.3.h No arbitrar por más de dos (2) juegos en sucesión.

7.13.4 Los árbitros, mientras actúan en cualquier capacidad con su equipo, pierden su estatus de Árbitro. Deben respetar sin cuestionar todas las decisiones tomadas por los árbitros que controlan el juego. Deben dar un ejemplo de buen comportamiento deportivo para que otros jugadores lo sigan.

7.14 - JUEZ DE LÍNEA

[SR]

7.14.1 Se designan dos (2) jueces de línea de meta (que pueden ser reemplazados por cámaras) para cada juego para ayudar a los árbitros, uno (1) para cada línea de meta.

7.14.2 Deberan:

7.14.2.a Usar un uniforme mientras oficia para juegos. Los uniformes serán camisas de colores distintivos que indiquen su rol, que debe ser diferente al uniforme del Árbitro.

7.14.2.b Asistir a los árbitros en cuanto a las Regulaciones del Juego;

7.14.2.c Seguir las instrucciones de los Árbitros;

7.14.2.d No oficiar por más de dos (2) juegos en sucesión.

7.15 - VERIFICADOR TECNICO

[SR]

7.15.1 Se designa un (1) Verificador Técnico por juego para controlar el equipo de los jugadores y el equipo en el área de juego según las Regulaciones del juego.

7.15.2 Deben usar un uniforme mientras offician para juegos. Los uniformes serán camisas de colores distintivos que indiquen su rol, que debe ser diferente al uniforme del Árbitro.

7.16 - ASISTENTES

[SR]

El Jefe Oficial, el Organizador de Competencia, el Organizador Técnico, el / los Manager(s) de Árbitros, el Jefe Verificador Técnico y el Jefe Oficial de Mesa pueden designar personas para que los ayuden en el cumplimiento de sus deberes, pero no pueden entregar sus responsabilidades a estos Asistentes.

II- Los Oficiales de Juego

7.17 - OFICIALES DE JUEGO

[SR]

7.17.1 Los Oficiales de Juego deben consistir en dos (2) Árbitros, dos (2) Jueces o Cámaras de Línea, un (1) Verificador Técnico, dos (2) Cronometradores y un (1) Anotador.

7.17.2 Dependiendo del grado de importancia, los juegos pueden ser controlados por equipos de entre tres (3) y ocho (8) oficiales. Donde solo hay tres (3) Oficiales de Juego, dos (2) serán los Árbitros que asumirán las tareas adicionales de los Jueces de Línea y el Verificador Técnico y un (1) Cronometrador que asumirá las funciones de los Cronometradores y el Anotador.

7.18 - ARBITROS

[SR]

7.18.1 Los árbitros tienen el control absoluto del juego. Su autoridad sobre los jugadores es efectiva durante todo el tiempo que ellos y los jugadores están dentro del área de competencia.

7.18.2 Todas las decisiones de los árbitros sobre cuestiones de hecho son definitivas y su interpretación de las reglas debe ser obedecida a lo largo del juego. No se puede hacer una protesta o apelación en relación con una decisión interpretativa de un Árbitro. Los árbitros no pueden hacer ninguna presunción sobre los hechos de ninguna situación durante el juego e interpretarán lo que observen lo mejor que puedan.

7.18.3 Los árbitros pitarán para iniciar y reiniciar el juego y para declarar goles, tiros de meta, tiros de esquina, infracciones de las reglas y tiempos fuera. Un árbitro puede alterar su decisión siempre que lo hagan antes de que la pelota vuelva a ponerse en juego. El Árbitro debe asegurarse de que, antes de que se reinicie el juego, a su exclusivo criterio, ningún equipo esté en desventaja.

7.18.4 Los Árbitros tienen el poder de ordenar la remoción del área de competencia de cualquier persona cuyo comportamiento impida que los Árbitros desempeñen sus funciones de una manera adecuada e imparcial.

7.18.5 Los árbitros tienen el poder de abandonar el juego en cualquier momento si, en su opinión, el comportamiento de los jugadores, oficiales del equipo u otras circunstancias impiden que se lleve a una conclusión adecuada. Si el juego tiene que ser abandonado, los Árbitros deben reportar sus acciones al Jefe Oficial.

7.18.6 Cuando los árbitros no puedan ponerse de acuerdo sobre una decisión, el primer árbitro nombrado tomará la decisión final. Si los árbitros dan diferentes señales con respecto a un objetivo, una penalización, una tarjeta amarilla o una tarjeta roja, pueden pedir un tiempo fuera y consultar. Si todavía no pueden ponerse de acuerdo, el primer árbitro tomará la decisión final.

7.18.7 Si cualquiera de los Árbitros no puede continuar arbitrando un juego debido a una lesión, enfermedad u otra razón, el / los Manager (s) del Árbitro reemplazará a ese Árbitro con un reemplazo debidamente calificado.

7.18.8 Los árbitros, junto con el Anotador, pueden usar dispositivos electrónicos para comunicarse entre sí durante un juego por instrucción de los Organizadores de la Competencia.

7.19 - JUECES DE LÍNEA

[SR]

7.19.1 Los jueces de la línea de meta deben estar ubicados diagonalmente uno frente al otro en el lado izquierdo de cada árbitro.

7.19.2 Los deberes de los jueces de la línea son señalar hasta que sea reconocido por el Árbitro mediante:

7.19.2.a Levantar una bandera verde cuando los jugadores están correctamente posicionados en sus respectivas líneas de meta al comienzo de un período;

7.19.2.b Levantar una bandera roja para indicar que la pelota está fuera de juego al cruzar la línea de meta. (tiro de meta, tiro de esquina);

7.19.2.c Agitar una bandera roja para un inicio o reinicio incorrecto;

7.19.2.d Agitar una bandera roja para un reingreso impropio de un jugador excluido o una entrada impropia de un suplente.

7.19.3 Apuntar la bandera roja y la bandera verde hacia el arco cuando la pelota entra en el marco del arco.

7.19.4 Cada juez de línea de meta será proporcionado por el HOC con un suministro de pelotas del tamaño correcto. Cuando la pelota original haya salido del campo de juego, lanzarán una nueva pelota, cuando el Árbitro lo indique, para el arquero (para un saque de arco) o para el jugador más cercano del equipo atacante (para un tiro de esquina).

7.19.5 Se pueden usar cámaras estáticas vinculadas a la mesa de oficiales en lugar de jueces de línea. En este caso, si se produce una infracción, un oficial de mesa (la persona con auriculares en comunicación con los Árbitros, si es posible) levantará una bandera roja y lo notificará al Árbitro.

7.20 - VERIFICADOR TECNICO

[SR]

7.20.1 El Verificador Técnico será responsable de verificar el equipo de todos los jugadores antes y durante su juego.

7.20.2 También pueden revisar el equipo en cualquier otro momento durante una competencia.

7.21 - CRONOMETRADORES

[SR]

7.21.1 Los cronometradores deben estar situados en la mesa de los oficiales.

7.21.2 Los deberes de los Cronometradores son:

7.21.2.a Registrar los períodos exactos de tiempo de juego, los tiempos fuera y los intervalos entre los períodos;

7.21.2.b Controlar los períodos de tiempo fuera y señalar el período con una bandera roja, excepto si un árbitro señala el final de un tiempo fuera;

7.21.2.c Registrar los tiempos en que los jugadores son expulsados del área de juego de acuerdo con las reglas, junto con los tiempos de reingreso de dichos jugadores o sus suplentes;

7.21.2.d Controlar los períodos de exclusión de los jugadores y señalar el final del período de exclusión mediante un dispositivo electrónico visual o levantando y agitando una bandera verde;

7.21.3 Un cronometrador debe señalar por cualquier medio, siempre que sea distintivo, acústicamente eficiente y fácilmente comprensible, el final de cada período independientemente de los árbitros. Su señal tendrá efecto inmediato, excepto en el caso de la adjudicación simultánea por parte de un Árbitro de un tiro penal, en cuyo caso el tiro penal deberá realizarse de acuerdo con las reglas;

7.21.4 Los primeros cronometradores realizarán las tareas indicadas en 7.21.2.a y 7.21.2.b, y el segundo cronometrador realizará 7.21.2.c y 7.21.2.d.

7.22 - ANOTADOR

[SR]

7.22.1 El Anotador debe estar situado en la mesa de los oficiales.

7.22.2 Los deberes del Anotador son:

7.22.2.a Registrar los goles que se hayan hecho y mantener el marcador durante el juego;

7.22.2.b Mantenga el registro del juego, incluidos los jugadores, el puntaje, los tiempos fuera, las tarjetas verdes, amarillas y rojas otorgadas a cada jugador.

CAPÍTULO 8 - CAMPO DE JUEGO

8.1 - DISEÑO

[SR]

8.2 - AREA DE JUEGO- VISION GENERAL

[SR]

8.2.1 Esta se reserva durante un juego únicamente para los jugadores en el juego en curso, e inmediatamente antes del juego para que los jugadores lo usen para un calentamiento continuo.

8.2.2 Se debe mantener un marcador para mostrar claramente la puntuación a los jugadores. Cuando el marcador tenga un reloj, el marcador debe ubicarse en la línea media o cuando haya dos (2) marcadores, debe ubicarse en la misma posición relativa en cualquiera de los extremos de la cancha, o ambos en la línea media.

8.3 - ÁREA DE JUEGO- DEFINICIÓN

[SR]

8.3.1 El área de juego debe ser rectangular, y debe tener una longitud de treinta y cinco (35) metros y un ancho de veintitrés (23) metros.

8.3.2 El entorno inmediato del área de juego debe ser un área de agua sin obstrucciones, con un ancho mínimo de un (1) metro fuera de todos los límites.

8.3.3 El agua en toda el área de juego debe ser agua tranquila de al menos noventa (90) centímetros de profundidad.

8.3.4 Debe haber una altura libre de al menos tres (3) metros sin obstáculos, y una altura de techo mínima de cinco (5) metros, sobre el área de juego.

8.3.5 Debe haber una pasarela a cada lado del área de juego mantenida despejada para los Árbitros.

8.4 - LÍMITES Y MARCADORES DEL ÁREA DE JUEGO

[SR]

8.4.1 Los límites más largos deben denominarse líneas laterales, los límites más cortos como líneas de fondo .

8.4.2 Las líneas laterales y de meta deben indicarse mediante una línea de boyas flotante. La sección de la línea de meta, a cuatro (4) metros a cada lado del centro del marco del arco debe estar libre de boyas para no interferir con la posición del arquero.

8.4.3 Los marcadores que indican las líneas de meta, la línea de mitad de camino, los puntos de seis (6) metros y cuatro (4) metros de cada línea de meta se colocarán a lo largo de las líneas laterales y serán claramente visibles para los árbitros y los jugadores.

8.4.4 Los marcadores que indiquen las áreas de sustitución deben colocarse en las líneas de meta cuatro (4) metros a cada lado del centro del marco del arco, y ser claramente visibles para los árbitros y los jugadores.

8.4 - ARCOS

[SR]

8.5.1 Principios

8.5.1.a Cada arco se ubicará sobre el centro de cada línea de meta con su borde interno inferior dos (2) metros sobre la superficie del agua.

8.5.1.b Cada arco debe mantenerse de tal manera que se evite que se mueva o se balancee.

8.5.1.c Los soportes del arco no deben interferir con ningún jugador que defienda o que haga maniobras alrededor del área de gol, o con el vuelo de la pelota en el área de juego.

8.5.2 Marco del Arco

8.5.2.a Cada arco consistirá en un marco abierto de un (1) metro de alto por uno y medio (1.5) metros de ancho (medido internamente) colgado verticalmente.

8.5.2.b El ancho máximo de un material utilizado para construir el marco del arco será de cinco (5) centímetros.

8.5.2.c Los marcos del arco no deben tener barras verticales u horizontales paralelas al marco del arco principal, lo que puede hacer que la pelota rebote fuera del marco del arco.

8.5.2.d La cara frontal del marco debe estar libre de redes sueltas, cierres de red o bordes afilados que puedan impedir el vuelo de la bola o dañar la bola o el equipo de los jugadores.

8.5.2.e La cara frontal del marco debe ser roja y con rayas blancas. Cada raya es de 20 centímetros de longitud.

8.5.2.f Para lugares con múltiples campos, todos los arcos deben ser idénticos.

8.5.3 Red

8.5.3.a Cada arco debe tener una red hecha de un material fuerte que absorba los golpes, lo que permite que la pelota pase libremente a través del arco, pero indica claramente que se ha marcado un gol.

8.5.3.b La red debe tener un mínimo de cincuenta (50) centímetros de profundidad y no tener extremos sueltos o colgantes que puedan interferir con los jugadores o su equipo o soplar con el viento o que puedan impedir que la pelota entre en el arco.

8.6 - PELOTAS

[SR]

8.6.1 La pelota debe ser redonda y debe tener una cámara de aire con una válvula de cierre automático. Debe ser impermeable, sin bandas externas o cualquier cubierta de grasa o sustancia similar.

8.6.2 El peso de la bola no será inferior a cuatrocientos (400) gramos ni superior a cuatrocientos cincuenta (450) gramos.

8.6.3 Para los juegos jugados por hombres, hombres sub21 y hombres master

8.6.3.a La circunferencia de la pelota no será menor de sesenta y ocho (68) y no mayor de setenta y uno (71) centímetros.

8.6.3.b La presión de la pelota será de acuerdo a las recomendaciones del fabricante.

8.6.4 Para los juegos jugados por Mujeres, Mujeres Sub-21 y Mujeres masters :

8.6.4.a La circunferencia de la pelota no será menor de sesenta y cinco (65) y no más de sesenta y siete (67) centímetros.

8.6.4.b La presión de la pelota será de acuerdo a las recomendaciones del fabricante.

8.7 - AREA DE SUPLENTES

[SR]

8.7.1 El área de suplentes es el área detrás de la línea de arco, excluyendo el área de cuatro (4) metros a cada lado del centro del marco del arco.

8.7.2 Esta se reserva durante un juego para los suplentes que esperan participar en un juego.

8.8 - AREA DE ARBITROS

[SR]

8.8.1 Esta es el área requerida por cada Árbitro que controla un juego para correr de un lado al otro del área de juego. No se permite a ninguna otra persona que no sea Oficial de Juego entrar a esta área durante un juego.

8.8.2 Lo ideal es que el área del árbitro esté a 2m y no más de 5m del área de juego.

8.8.3 El área del Árbitro debe estar separada del área del espectador por una distancia de al menos un (1) metro y una barrera física suficiente para evitar que cualquier espectador toque o se acerque directamente al Árbitro.

8.9 - ÁREA DE CALENTAMIENTO

[SR]

8.9.1 El área de calentamiento es un área, que puede estar disponible fuera del área de juego y área de los suplentes a los equipos para que calienten antes de su juego.

8.9.2 Esta debe estar separada del área de juego para evitar el ingreso accidental de pelotas de práctica en el área de juego.

8.9.3 Esta área de calentamiento se reservará únicamente para el uso de los jugadores que se preparan para el próximo juego.

8.10 - ÁREA DE OFICIALES

[SR]

8.10.1 Esta es un área designada alrededor de la piscina, incluso detrás de los arcos y detrás del área del Árbitro.

8.10.2 Solo las personas directamente involucradas en el juego en curso o el juego que está a punto de comenzar (oficiales, jugadores, personal del equipo que figura en la lista, como el entrenador, gerente, médico) o representantes acreditados de los medios, están permitidos en el área de funcionarios durante una competencia.

8.11 - ÁREA DE ENTRENADORES

[SR]

8.11.1 Esta es un área designada que comienza un (1) metro detrás de la línea de meta y se extiende a lo largo del campo detrás de la línea de meta (si existe un área sólida) hasta el borde del área de suplentes a ambos lados de la meta.

8.11.2 El área debe estar claramente marcada.

8.11.3 Los entrenadores y otros oficiales del equipo no pueden pasar por el área detrás del arco cuando la pelota está en el extremo defensivo de sus equipos.

8.12 - ÁREA DE COMPETENCIA

[SR]

8.12.1 Esta es un área más amplia alrededor de la piscina, incluidas las áreas de juego, entrenamiento, calentamiento y Arbitraje, y puede incluir salas designadas como vestuarios, área de almacenamiento de equipos, etc.

8.12.2 Los espectadores y el público en general deben ser restringidos de esta área.

8.12.3 Cualquier funcionario puede solicitar la eliminación en esta área de personas que interfieran con el buen funcionamiento de la competencia.

CAPÍTULO 9 - PRE-COMPETENCIA

9.1 - PROGRAMA DE COMPETENCIA

[SR]

- 9.1.1** El programa de la competencia para una competencia internacional se enviará al menos dos (2) semanas antes de la competición.
- 9.1.2** El programa de competencia determinado una vez publicado, solo puede modificarse con la aprobación del HOC. Las modificaciones deben ser notificadas por escrito a todos los Líderes de equipo.
- 9.1.3** Se puede utilizar más de un (1) lugar para la primera parte de la competencia.
- 9.1.4** Los juegos de la ronda final deben llevarse a cabo en el mismo lugar.
- 9.1.5** No se debe exigir a un equipo que juegue en más de un (1) lugar en un solo día.
- 9.1.6** No se debe exigir a un equipo que juegue juegos que se extiendan por más de nueve (9) horas en un solo día.
- 9.1.7** No se debe exigir a un equipo que juegue su primer juego del día menos de 12 horas después del último juego del día anterior.
- 9.1.8** No se debe exigir a un equipo que juegue más de seis (6) juegos en un día.
- 9.1.9** No se debe exigir a un equipo que juegue más de tres (3) juegos en un período de cuatro (4) horas.
- 9.1.10** No se debe exigir a un equipo que juegue un juego menos de media hora después de completar su juego anterior.
- 9.1.11** Un equipo debe jugar al menos un (1) juego el mismo día y antes de jugar en una gran final.

9.2 VERIFICACIÓN TÉCNICA

[SR]

- 9.2.1** Los horarios, lugares y procedimientos para el control del equipo de juego para ingresar al área de competencia se informarán a todos los equipos al menos veinticuatro (24) horas antes de que el equipo deba ser examinado. Se tomarán medidas para registrar el equipo en el área de la competencia cada día antes del inicio del primer juego.

9.2.2 Los verificadores técnicos deben inspeccionar todo el equipo de juego, antes de cualquier admisión al área de competencia, para cumplir con las reglas. Si el equipo no cumple, no se permitirá la entrada al área de competencia. Si cumple, se marcará de manera distintiva claramente visible en la inspección.

9.2.3 Se requerirá que el equipo de protección personal sea inspeccionado en el usuario previsto para garantizar su idoneidad para el tamaño del usuario previsto.

9.2.4 El equipo de los jugadores está sujeto a verificación técnica antes, durante o después de un juego.

9.2.5 Un Árbitro debe despedir del área de juego, una vez que esté al tanto de la infracción, cualquier jugador cuyo equipo incumpla las reglas, ya sea en la primera pausa en el juego o inmediatamente si el equipo es potencialmente peligroso.

CAPÍTULO 10 - COMPETENCIA

I - Juego

10.1 - CANTIDAD DE JUGADORES

[SR]

10.1.1 - Cada equipo puede consistir en un máximo de ocho (8) jugadores por juego. No se permiten más de cinco (5) jugadores en el campo de juego a la vez. Cualquier otro jugador en ese momento debe considerarse como sustituto. Un equipo debe comenzar cada juego con cinco (5) jugadores, listos para comenzar en su propia línea de gol. Si un equipo se reduce a dos (2) jugadores en cualquier momento, el árbitro debe finalizar el juego y remitir el asunto al Comité de Competencia, que decidirá la acción apropiada a tomar.

10.1.2 - La lista de nombres y números de jugadores para un juego debe entregarse al oficial designado antes del tiempo límite indicado por el Comité de Competencia.

10.2 - TIEMPO DE JUEGO

[SR]

10.2.1 - El tiempo de juego debe ser de dos (2) períodos, cada uno de diez (10) minutos de duración, a menos que se necesite tiempo extra para definir el resultado. El tiempo mínimo de juego será de dos (2) períodos de siete (7) minutos.

10.2.2 - El intervalo de medio tiempo debe ser de tres (3) minutos. El intervalo mínimo de medio tiempo será un (1) minuto.

10.2.3 - Los equipos deben cambiar de lado después de cada período de juego.

10.2.4 - El árbitro puede pedir tiempo muerto durante el transcurso del juego. El cronometrador detendrá el reloj cuando el árbitro indique el tiempo muerto y reiniciará el reloj cuando el árbitro reinicie el juego con un silbato.

10.3 - ELECCIÓN DE LADO

[SR]

El primer equipo nombrado en la hoja de juego comenzará en la línea de gol del lado izquierdo de la mesa oficial a menos que uno (1) de los capitanes o el Oficial Principal solicite un lanzamiento de una moneda para determinar la elección de los lados.

10.4 - COMIENZO DEL JUEGO

[SR]

10.4.1 - Al comienzo de cada período de juego, cinco (5) jugadores de cada equipo se alinean listos para comenzar, estacionarios y con una parte de sus kayaks en su propia línea de gol. Si el equipo causa deliberadamente un retraso innecesario, se marcará una infracción de inicio. Se aplican las señales 1, 15 y 17.

10.4.2 - Si un equipo tiene menos de cinco (5) jugadores listos para comenzar el juego pasados cinco (5) minutos después de la hora de inicio programada, el juego se declarará perdido y se lo remitirá al Comité de Competencia. Aplica la señal 2.

10.4.3 - El árbitro toca el silbato para comenzar a jugar y luego suelta o lanza la pelota al centro del área de juego.

10.4.4 - Si la pelota se suelta o se lanza dando una ventaja considerable a un (1) equipo, el árbitro solicita la pelota y reinicia el período de juego.

10.4.5 - La asistencia física de otros jugadores al jugador que intenta alcanzar la pelota no está permitida. La infracción incurre en un tiro libre indirecto. Aplican las señales 1 y 14.

10.4.6 - Solo un (1) jugador de cada equipo puede intentar obtener la posesión de la pelota. Cualquier otro jugador que acompañe al jugador que intenta alcanzar la pelota no debe estar dentro de un radio de tres (3) metros del cuerpo del jugador que intenta alcanzar la pelota hasta que un (1) jugador haya obtenido la posesión clara de la pelota. La infracción incurre en un tiro libre directo. Aplican las señales 1 y 15.

10.5 - PELOTA FUERA DE JUEGO

[SR]

10.5.1 - Línea lateral y obstáculo aéreo.

10.5.1.a - Cuando cualquier parte de la pelota toca la línea lateral física o el plano vertical de la línea lateral física, o toca cualquier obstáculo elevado, el equipo que no fue el último en tocar la pelota con su cuerpo, pala o kayak recibe un lanzamiento lateral.

10.5.1.b - Si la línea lateral física se mueve fuera de posición como consecuencia del juego normal, el límite que incluye el plano vertical se mueve con ella. Aplican las señales 5 y 14.

10.5.1.c - Lanzamiento o tiro lateral: el jugador que realiza el lanzamiento debe colocar su kayak en el punto de salida de la pelota, o el punto de la línea lateral más cercano al punto de contacto con un obstáculo superior.

10.5.2 - Saque de meta (Lanzamiento de línea de gol)

10.5.2.a - La línea de gol siempre se mide por el plano vertical del marco del arco en todas las situaciones, incluso si el marco del arco o la línea de gol física se mueven fuera de posición como consecuencia del juego normal. Se otorgará un tiro de esquina o saque de meta (según corresponda) cuando cualquier parte de la pelota toque el plano vertical de la parte delantera del marco del arco, excepto cuando una pelota rebota en el marco del arco (no los soportes) y continua en el área de juego, o cuando algún defensor impide con su pala que la pelota entre completamente en el arco y la misma continúa en el campo de juego, o cuando se marca un gol.

10.5.2.b - Cuando la pelota sale por la línea de gol de un equipo y ha sido tocada por última vez por el otro equipo, se otorgará un saque de meta. Aplican las señales 6 y 14. El jugador que realiza el lanzamiento debe colocarse con su kayak en la línea de gol (línea de fondo).

10.5.3 - Tiro de esquina

10.5.3.a - Cuando la pelota sale por encima de la línea de gol de un equipo y fue tocada por el propio equipo, se otorgará un tiro de esquina.

10.5.3.b - Aplican las señales 5 y 14.

10.5.3.c - El jugador que realiza el lanzamiento debe colocarse con su kayak en la esquina del área de juego.

10.6 - TIEMPO MUERTO

[SR]

10.6.1 - El árbitro debe usar un silbato triple para detener el juego por tiempo muerto, excepto cuando se marque un gol, en cuyo caso se utilizará un pitido largo.

10.6.2 - Se debe dar tiempo muerto si un jugador volcado o su equipo está interfiriendo con el juego.

10.6.3 - El tiempo muerto se debe usar inmediatamente cuando las reglas del juego se violan peligrosamente o si el equipo del campo de juego necesita corrección o ajuste (por ejemplo: poner en peligro a otro jugador debido a una pala rota).

10.6.4 - Se debe usar el tiempo muerto si se ha producido alguna lesión o si un jugador está ilegalmente en el campo, siempre que esto no perjudique al otro equipo.

10.6.5 - El tiempo muerto se puede usar después de marcar un gol y se debe usar si se concede un tiro penal. Se puede usar para cualquier otra incidencia a discreción del árbitro.

10.6.6 - Si el árbitro ha detenido el juego, no durante un descanso en el juego y donde ninguno de los equipos tuvo la culpa (por ejemplo, error del árbitro, gol anulado, lesión), el juego se reiniciará con un tiro libre indirecto para el equipo que tuvo la última posesión. Cuando se dio un tiempo muerto para un jugador volcado, el otro equipo tiene un tiro libre indirecto para reiniciar.

10.6.7 - Si el árbitro no puede determinar quién tenía posesión en el momento del silbato, el árbitro reiniciará el juego con una "bola del árbitro". Aplica la señal 8.

10.7 - TRANSMISIÓN EN VIVO Y TIEMPO DE ESPERA

[SR]

10.7.1 - En los casos en que se utiliza la transmisión en vivo, el entrenador o el capitán del equipo deben, en una (1) ocasión, SOLO durante el juego, solicitar un (1) minuto de tiempo de espera cuando estén en posesión y fuera de los seis (6) metros zona. Esto debe llamarse en los primeros siete (7) minutos de cualquier mitad. Tan pronto como se agote el tiempo de espera, la transmisión en vivo mostrará la publicidad aprobada mientras el equipo relevante habla. Los jugadores deben estar listos para reiniciar desde la misma posición aproximada que cuando se solicitó el tiempo de espera cuando expira el minuto. El reinicio será por tiro libre, no por tiro directo.

10.7.2 - Si el equipo no solicita un tiempo muerto después de siete (7) minutos de la segunda mitad, el Árbitro lo solicitará.

10.7.3 - Si ninguno de los equipos ha convocado un tiempo muerto después de seis (6) minutos de la segunda mitad, el Árbitro solicitará un tiempo muerto de dos (2) minutos.

10.7.4 - La publicidad en vivo solo se puede utilizar después de un control de calidad y una autorización específica por escrito antes de la competencia:

- Juegos Mundiales, por el Secretario General de la ICF.
- Campeonatos del mundo, por el Presidente de la ICF en consulta con el Secretario General de la ICF.
- Campeonatos Continentales, por el Presidente Continental en consulta con Delegado Técnico Continental.
- Competiciones internacionales, equipos nacionales o de clubes, por Oficial Principal.

10.8 - GOL

[SR]

10.8.1 - Un equipo marca un gol cuando toda la pelota pasa por el plano del frente del marco del arco de su oponente. Si el arco no se encuentra rígidamente fijo y de mueve, la pelota debe atravesar en su totalidad el marco del arco. El árbitro indicará el número del jugador que marcó el gol al anotador. Aplica la señal 3 y un (1) pitido largo por parte del árbitro. El tiempo muerto debe usarse después de que se marque un gol.

10.8.2 - Si un defensor o un sustituto impide con su pala el ingreso de la pelota por detrás del marco del arco, se otorgará gol.

10.9 - REINICIO DESPUÉS DE UN GOL

[SR]

10.9.1 - Después de marcar un gol, el equipo que marcó el gol debe regresar a su propia mitad lo más rápido posible. Cualquier demora deliberada se sancionará con una tarjeta verde como mínimo a los jugadores infractores por comportamiento antideportivo por tácticas de demora deliberadas. Aplican las señales 15, 17 y 18.

10.9.2 - El primer (1er) árbitro puede reiniciar el juego tan pronto como el equipo atacante esté listo y al menos tres (3) jugadores del equipo defensor hayan regresado a su propia mitad. Ningún jugador del equipo defensor podrá participar en el juego hasta que su cuerpo haya cruzado la línea central de regreso a su mitad del campo. La infracción incurre en una tarjeta amarilla para el jugador infractor. Aplican las señales 1, 15 y 17.

10.9.3 - El jugador que realiza el lanzamiento de reinicio debe colocar parte de su cuerpo en algún lugar a lo largo de la línea central del área de juego. El resto del equipo atacante no debe cruzar la línea central hasta que suene el silbato para reiniciar el juego. El jugador que realiza el lanzamiento debe estar estacionario e indicará que está listo para realizar el lanzamiento sosteniendo la pelota hacia arriba. El primer (1er) árbitro hará sonar su silbato para reiniciar el juego.

10.10 - DEFENSA DE GOL

[SR]

10.10.1 - El jugador defensor que se encuentre de forma más directa debajo del arco, para defender el mismo con la pala, se considera el arquero en ese momento. El cuerpo del arquero debe mirar hacia el área de juego e intentar mantener una posición dentro de un (1) metro del centro de la línea de gol. Si dos (2) o más jugadores están debajo del arco, el jugador que se encuentre de forma más directa debajo del arco se considera el arquero en ese momento.

10.10.2 - Si el arquero no está en posesión de la pelota y es movido o desequilibrado por el contacto de un jugador contrario, entonces ese jugador ha cometido un tackle ilegal. La infracción incurre en una sanción. Aplican las señales 10 y 15.

10.10.3 - Si un atacante mueve al arquero empujando a un defensor hacia el arquero, donde ninguno de los defensores tiene posesión de la pelota, el atacante será penalizado.

10.10.4 - Si el defensor tiene la oportunidad de evitar el contacto con el arquero después de ser empujado, pero no lo hace, el atacante no será penalizado.

10.10.5 - Si un defensor empuja al atacante hacia el arquero, entonces el atacante no será penalizado.

10.10.6 - Si el atacante tiene la oportunidad de evitar el contacto con el arquero después de ser empujado, pero no lo hace, el atacante será penalizado.

10.10.7 - Si un atacante, en posesión de la pelota, cuya dirección o velocidad original no hubiera llevado al contacto con el arquero es empujado hacia el arquero por un defensor, el atacante no será penalizado.

10.10.8 - Un arquero que no está en posesión de la pelota, pero está intentando alcanzar la pelota en el agua, puede ser abordado como cualquier otro jugador. Si el arquero no gana la posesión, no recuperará el estado de arquero hasta que el atacante haya disparado o haya pasado la pelota. Después de que el atacante pierde la posesión de la pelota, el atacante no debe impedir activamente el intento del arquero de recuperar o mantener su posición.

10.10.9 - Dentro del área de seis (6) metros, un atacante no debe evitar activamente que un defensor tome la posición de portero. Un defensor podrá empujar a un atacante con el kayak para tomar la posición de portero sin penalización, a menos que se use un juego peligroso.

10.10.10 - Tan pronto como un equipo tiene el control del balón, ya no se puede considerar que defiende y, por lo tanto, no se puede definir a un jugador como portero.

10.11 - BOLA DEL ARBITRO

[SR]

10.11.1 - La bola de árbitro se declarará cuando dos (2) o más jugadores de equipos adversarios tengan una (1) o más manos firmemente en la pelota, de modo que los jugadores compartan la posesión de la pelota durante cinco (5) segundos.

10.11.2 - Si el contacto inicial se hace directamente con la pelota, la posesión ilegal solo se aplicará si cualquiera de los jugadores usa al oponente como apoyo.

10.11.3 - Si el árbitro necesita detener el juego, no durante un descanso y donde ninguno de los equipos tiene la culpa (por ejemplo, error del árbitro, goles defectuosos, lesión) y el árbitro no puede determinar quién tenía posesión en el momento del silbato, el árbitro reiniciará el juego con bola de árbitro.

10.11.4 - La bola de árbitro tendrá lugar en la línea lateral en el punto más cercano al incidente. Cuando la bola de árbitro se otorga por un incidente que ocurre entre la línea de seis (6) metros y la línea de gol, la pelota del árbitro se llevará a cabo en la línea de seis (6) metros más cercana. Aplica la señal 8 y el tiempo muerto.

10.11.5 - Dos jugadores opuestos se alinearán en ángulo recto con la línea lateral, en el lado más cercano a su propia línea de gol, cerca de la línea lateral donde ocurrió la situación, a un (1) metro de distancia frente al árbitro. Colocarán sus palas en el agua, pero no entre sus kayaks y sus manos en la cubierta del kayak o en su pala.

10.11.6 - Todos los demás jugadores deben estar al menos a tres (3) metros del punto medio entre los dos (2) jugadores que participan en la bola de árbitro.

10.11.7 - El árbitro lanzará la pelota en el agua entre los jugadores y hará sonar el silbato para reiniciar el juego. Ambos jugadores deben intentar alcanzar el balón con las manos tan pronto como toque el agua. Los jugadores no deben jugar la pelota antes de que toque el agua. La infracción incurre en una sanción. Aplican las señales 11 y 15.

10.12 - VENTAJA

[SR]

10.12.1 - Los árbitros pueden dictar ventaja cuando ocurre una infracción siempre que ninguno de los árbitros haya hecho sonar su silbato. Los árbitros dictarán ventaja si el equipo que fue infringido se beneficia si el juego continúa. Al jugar con ventaja, los árbitros deben reconocer el juego ilegal llamando al 'play on' (falta advertida pero continúa el juego) y señalando durante todo el tiempo que están jugando ventaja hasta un máximo de cinco (5) segundos. Aplican las señales 13 y 14.

10.12.2 - El Árbitro puede penalizar a cualquier jugador que cause una infracción, aunque se haya dictado ventaja, en el próximo descanso con una tarjeta verde, amarilla o roja.

10.12.3 - Cuando se dicta ventaja, si el siguiente pase o tiro se ve afectado por la falta original o no hay una ventaja clara para el equipo que recibió la falta, se debe invocar la infracción original y se deben dar las sanciones y las señales apropiadas. El árbitro debe indicar dónde debe tomarse la sanción.

10.13 - JUGADOR VOLCADO

[SR]

10.13.1 - Si un jugador vuelca y abandona su kayak, el jugador no puede participar más en el juego y debe abandonar el área de juego inmediatamente, con todo su equipo.

10.13.2 - Si un jugador que ha volcado desea volver a unirse al juego, el jugador debe hacerlo de acuerdo con las reglas de entrada al campo de juego.

10.13.3 - Ninguna persona puede ingresar al área de juego para ayudar a un jugador con su equipo, y nadie con intención de ayudar a un jugador puede obstruir al árbitro.

10.13.4 - Un equipo puede ser penalizado durante un juego por cualquier asistencia externa ilegal o por cualquier interferencia con un oponente que constituya asistencia externa. El Árbitro determina la severidad de la sanción.

10.14 - INGRESO, REINGRESO, SUSTITUCIÓN Y CAMBIO DE EQUIPO

[SR]

10.14.1 - No puede haber en el área de juego, en cualquier momento, más de la cantidad legalmente permitida de jugadores de un equipo.

10.14.2 - Los sustitutos deben esperar en el área de sustitución propia.

10.14.3 - La sustitución está permitida en cualquier momento, incluso durante los tiempos muertos. La salida y la entrada de los jugadores para la sustitución pueden realizarse en cualquier lugar a lo largo de la línea de gol del equipo siempre que todo el kayak y el equipo del jugador hayan abandonado el área de juego antes de que el sustituto pueda ingresar al área de juego. Un jugador que abandona el área de juego únicamente como parte de la acción del juego no está sujeto a las condiciones de reingreso.

10.14.4 - Un jugador volcado que abandona el área de juego en cualquier lugar que no sea su propia línea de gol, solo puede ser sustituido en el próximo descanso en juego. Todo el equipo de un jugador volcado (por ejemplo, kayak y/o pala) debe retirarse del área de juego antes de que se permita una sustitución.

10.14.5 - A cada jugador se le permite salir del área de juego e intercambiar cualquier pieza de equipo, en cualquier momento durante el juego, siempre que el equipo haya sido aprobado por el *Scrutineer*. El jugador en cuestión debe recoger el equipo que intercambia del área sustitución propia.

10.15 - ASISTENCIA O INTERFERENCIA EXTERNA

[SR]

No se puede usar asistencia eléctrica para dirigir o comunicarse con los jugadores durante un juego, excepto las comunicaciones de los oficiales de competencia.

10.16 - FINALIZACIÓN DEL JUEGO

[SR]

10.16.1 - El cronometrador indicará el final del período de tiempo de juego mediante el uso de una señal sonora fuerte. Si la pelota está en vuelo hacia el arco, en el momento en que los cronometradores señalan la finalización, se permite que la pelota termine su recorrido. Para que se marque un gol, la pelota debe haber dejado la mano del jugador antes de que suene la señal del cronometrador. El árbitro debe usar la señal 2 para confirmar la señal del cronometrador.

10.16.2 - Si se ha otorgado un tiro penal antes de la señal de finalización del juego, el tiro penal debe ejecutarse antes de que el juego se considere completo. En esta situación, el árbitro señalará el final del juego si se marca un gol o el arquero bloquea el tiro o el tiro rebota fuera del marco de la portería o la pelota sale del juego.

10.16.3 - Todos los miembros y oficiales de un equipo deben abandonar el área de juego, el área de sustitución o el área de oficiales inmediatamente después de completar su juego.

10.16.4 - También deben asegurarse de que todo su equipo sea retirado de estas áreas.

10.17 - TIEMPO SUPLEMENTARIO

[SR]

10.17.1 - El tiempo suplementario consistirá en dos (2) períodos consecutivos de cinco (5) minutos cada uno; considerado como ganador al equipo que marque el primer gol.

10.17.2 - Debe haber un descanso de tres (3) minutos antes de que comience el tiempo suplementario y un descanso de un (1) minuto entre períodos, con un cambio de lado.

II - Juego Ilegal

10.18 - SUSTITUCIÓN ILEGAL Y ENTRADA AL ÁREA DE JUEGO

[SR]

10.18.1 - Cuando se encuentren más de la cantidad legalmente permitida de jugadores de un equipo en el área de juego en cualquier momento, los jugadores que ingresen ilegalmente al área de juego deben recibir una tarjeta amarilla. Si no está claro qué jugador/es deben salir del área de juego, entonces el capitán del equipo debe nominar a un jugador/es. La infracción incurre en una sanción. Aplican las señales 7 y 14.

10.18.2 - Cuando un jugador sustituto coloca su pala en el área de juego para evitar que se marque un gol, se otorga un tiro penal. El jugador infractor es penalizado con una tarjeta roja. La infracción incurre en una sanción. Aplican las señales 16 y 7.

10.19 - USO ILEGAL DE LA PALA

[SR]

10.19.1 - Se aplican las señales 12 y 15. Los siguientes casos se consideran como uso ilegal de la pala.

10.19.2 - Contacto con el cuerpo de un oponente.

10.19.3 - Jugar o intentar jugar la pelota con la pala cuando la pelota está al alcance de la mano de un oponente, y ese oponente está intentando jugar la pelota con su mano.

10.19.4 - Jugar o intentar jugar la pelota con la pala sobre la proa del kayak de un oponente, dentro del alcance de los brazos del oponente en una posición de remada normal.

10.19.5 - Colocar una pala dentro del alcance de los brazos de un oponente que tiene la pelota en la mano. Un arquero está excluido de esta regla y se le permite defenderse directamente contra un tiro al arco siempre que la pala no se mueva hacia el oponente en el momento del tiro y no resulte en un contacto significativo con el oponente.

10.19.6 - Cuando un jugador intenta restringir a un oponente usando su pala.

10.19.7 - Accionar sobre la pala de un oponente en lugar de la pelota.

10.19.8 - Lanzar una pala.

10.19.9 - Cualquier otro uso de una pala que ponga en peligro a un jugador.

10.20 - POSESIÓN ILEGAL

[SR]

10.20.1 - Se aplican las señales 11 y 15. Un jugador está en posesión de la pelota cuando la tiene en la mano o está en posición de alcanzarla con la mano, estando la pelota en el agua y no en el aire. También se considerará que un jugador que balancea la pelota en su pala está en posesión de la misma.

10.20.2 - Un jugador debe deshacerse de la pelota dentro de los cinco (5) segundos posteriores a obtener la posesión de la misma, ya sea pasándola a otro jugador o realizando un (1) lanzamiento que hace que la pelota viaje al menos un (1) metro, medido horizontalmente, desde el punto de lanzamiento.

10.20.3 - Si un jugador comparte la posesión con otro jugador o la pelota se mueve fuera del alcance de los brazos mientras es tackleado, los cinco (5) segundos comenzarán nuevamente una vez que un jugador haya recuperado la posesión.

10.20.4 - Se considera que un jugador volcado, al punto en que todo su cuerpo y su cabeza caigan bajo el agua, ha perdido la posesión si no tiene la pelota en sus manos.

10.20.5 - Un jugador no debe maniobrar su kayak con sus manos o pala mientras la pelota descansa sobre su cockpit.

10.20.6 - Un jugador no debe remar activamente o maniobrar su kayak con dos (2) manos en la pala mientras carga la pelota de ninguna manera.

10.21 - TACKLE DE MANO ILEGAL

[SR]

10.21.1 - Se aplican las señales 19 y 15. Un "Tackle de mano" es un jugador que empuja a un oponente con una (1) mano.

10.21.2 - Los siguientes tackles de mano son ilegales:

10.21.2.a - Cualquier tackle de mano donde el jugador tackleado no tiene posesión de la pelota o está compartiendo la posesión de la pelota con otro jugador.

10.21.2.b - Cualquier contacto corporal que no sea una (1) mano abierta a la espalda, parte superior del brazo o costado del oponente.

10.21.2.c - Cualquier tackle de mano, que pone en peligro al jugador tackleado.

10.21.2.d - Cualquier tackle de mano desde el costado o desde atrás, que golpea o empuja el brazo de lanzamiento de un jugador que está en el proceso de lanzar o pasar la pelota.

10.22 - TACKLE DE KAYAK ILEGAL

[SR]

10.22.1 - Aplican las señales 10 y 15.

10.22.2 - Un tackle de kayak tiene lugar cuando un jugador maniobra su kayak contra el kayak de un oponente en un intento de obtener la posesión de la pelota.

10.22.3 - Los siguientes tackles de kayak son ilegales:

10.22.3.a - Cualquier tackle de kayak que resulte en un contacto significativo entre el kayak del tackleador y la cabeza o el cuerpo de un jugador contrario, o que ponga en peligro a un jugador. El brazo del jugador no se considera parte del cuerpo cuando cualquier parte del mismo se eleva lejos del cuerpo.

10.22.3.b - Cualquier ataque deliberado con el kayak que resulte en un contacto significativo o continuo con el cockpit del oponente o donde el tackleador continúe abordando dentro o sobre el cockpit. Después de un tackle de kayak, cuando la pelota ya no está en posesión de ninguno de los jugadores, pueden alejarse del kayak del otro usando sus manos en una acción controlada.

10.22.3.c - Un jugador en posesión de la pelota que no puede evitar el contacto significativo entre la proa de su kayak y la cabeza o el cuerpo del oponente.

10.22.3.d - Cualquier tackle fuerte, que resulta en un contacto significativo al lateral de un kayak, en un ángulo entre ochenta (80) y cien (100) grados.

10.22.3.e - Cualquier tackle a un oponente que no esté a menos de tres (3) metros de la pelota.

10.22.3.f - Cualquier tackle a un oponente cuando el tackleador no está compitiendo por el balón.

10.23 - DESPLAZAMIENTO ILEGAL

[SR]

10.23.1 - Se aplican las señales 9 y 15. Un desplazamiento tiene lugar cuando un jugador que maniobra su kayak contra el kayak de un oponente entre la línea de seis (6) metros y la línea de gol, en el extremo de ataque del campo, para ganar una posición. Los siguientes casos son ilegales:

10.23.2 - Cuando un jugador está parado o intentando mantener una posición y es desplazado por más de dos (2) metros por el contacto sostenido del kayak de un oponente.

10.23.3 - Cuando el contacto con el kayak del oponente se definiría como un tackle de kayak ilegal bajo cualquier sección de la regla 10.22.

10.23.4 - Cuando el cuerpo del jugador empujado está detrás de la línea de gol.

10.24 - OBSTRUCCIÓN ILEGAL

[SR]

10.24.1 - Aplican las señales 9 y 15.

10.24.2 - Los siguientes casos de obstrucciones son ilegales.

10.24.2.a - Un jugador que impide de manera activa o deliberada el progreso de un oponente cuando ninguno de los jugadores se encuentra a menos de tres (3) metros de la pelota, excepto cuando los jugadores se disputan la posición en el extremo de ataque del campo cómo se cubre en la regla 10.23 .
Nota: Se considera que un jugador está impidiendo activamente el progreso de un oponente cuando su kayak se está moviendo o está intentando golpes de remo activos.

10.24.2.b - Un jugador que no está compitiendo por la pelota que impide activamente el progreso de un oponente que si está compitiendo por la pelota en el agua y no en el aire.

10.25 - FORCEJEO ILEGAL

[SR]

10.25.1 - Se aplican las señales 19 y 15.

10.25.2 - Los siguientes forcejeos se consideran ilegales:

10.25.2.a - Un jugador que gana apoyo o propulsión colocando su mano, brazo, cuerpo o pala en el kayak de un oponente, o sosteniendo al jugador contrario o su equipo.

10.25.2.b - Un jugador que usa para propulsión o apoyo, o para moverse fuera de lugar, cualquier equipo del área de juego, por ejemplo marcadores de límites, soportes de arcos o cualquier objeto circundante.

10.25.2.c - Un jugador que usa su pala para levantar, tirar o empujar el kayak de un oponente mientras se disputa por la posición en el área de seis (6) metros, o intenta un tackle de kayak o de mano.

10.25.2.d - Un jugador que se defiende del intento de tackle de mano o de kayak de un oponente con la mano o el antebrazo, o con el movimiento del codo hacia su oponente.

10.25.2.e - Un jugador que usa una acción contundente con una o ambas manos que resulta en contacto significativo con el brazo del oponente, o con la pelota que todavía está en contacto con la mano del oponente.

10.26 COMPORTAMIENTO ANTIDEPORATIVO

[SR]

10.26.1 - Se aplican las señales 17 y 18 con la tarjeta correspondiente.

10.26.2 - Los siguientes casos se definen como comportamiento antideportivo:

10.26.2.a - Cualquier infracción cometida por un jugador durante un descanso en el juego.

10.26.2.b - Dificultar el intento de otro jugador de enderezarse después de volcar. Un jugador que está boca abajo debe poder levantar la cabeza y ambos hombros por encima del agua antes de que un oponente pueda intentar otro tackle.

10.26.2.c - Interferir con el equipo de un oponente. Como sostener o mover la pala de otro jugador fuera de su alcance, o evitar deliberadamente que el jugador recupere la posesión de la pala.

10.26.2.d - Uso de tácticas dilatorias deliberadas, como tirar la pelota o obstruir deliberadamente al oponente, para retrasar un reinicio rápido después de una infracción o gol. Cuando un equipo es penalizado, cualquier jugador de ese equipo que tenga posesión de la pelota debe colocar la pelota inmediatamente en el agua y no impedir o retrasar al oponente de ninguna manera para que reinicie rápidamente.

10.26.2.e - Jugadores que muestran disidencia.

10.26.2.f - Represalias.

10.26.2.g - Lenguaje grosero o abusivo.

10.26.2.h - Otro comportamiento antideportivo para un jugador, árbitro u otro oficial o comportamiento considerado dañino para el espíritu del juego a discreción del árbitro, incluyendo fingir o simular una lesión.

10.26.2.i - Hacer rebotar la pelota en el kayak de un oponente para sacar ventaja del juego.

10.27 - JUEGO DESHONROSO

[SR]

10.27.1 - Cualquier equipo, que dispute un juego de cualquier forma que no sea honrosa, será considerado como juego deshonesto por el Comité de Competencia.

10.27.2 - El Comité de Competición puede tomar cualquier acción que considere adecuada y ese equipo puede ser descalificado de la competencia.

10.27.3 - Los líderes de equipo pueden discutir cualquier inquietud sobre el nombramiento de árbitros u otros funcionarios en nombre de sus equipos con el Oficial Principal y/o el Organizador Técnico.

10.27.4 - Any team member, team official or delegation member who approaches any other designated official e.g. Referee Manager/s about the appointment or performance of Referees will immediately be referred to the Competition Committee for disciplinary action which may result in that team being disqualified from the competition.

III - Sanciones

10.28 - SANCIONES - DEFINICIONES

[SR]

10.28.1 - El Árbitro puede imponer cualquier combinación de las siguientes sanciones por juego ilegal dependiendo de la severidad y/o frecuencia de las ofensas penalizadas.

10.28.2 - Las sanciones disponibles para los Árbitros son tiros libres directos e indirectos, penales, tarjeta roja, tarjeta amarilla y tarjeta verde.

10.28.3 - Deben considerarse las siguientes definiciones al momento de determinar qué sanción imponer:

10.28.3.a - Falta deliberada: una falta donde no se hizo ningún esfuerzo para evitar el juego ilegal.

10.28.3.b - Falta peligrosa: es un contacto significativo con el brazo, la cabeza o el cuerpo del oponente que puede provocar lesiones personales y se efectúa de forma ilegal.

10.28.3.c - Contacto significativo: cualquier contacto duro que pueda provocar daños en el equipo o lesiones sobre la persona.

10.28.3.d - El acto de pasar o disparar: comienza cuando un jugador tiene la pelota en la mano, o balanceándose en la pala, y está claramente intentando pasar la pelota a un compañero de equipo, o disparar a la portería.

10.28.3.e - Gol presuntamente (casi) seguro: el árbitro debe estar seguro de que un gol hubiese sido el resultado final más probable si el juego hubiese continuado.

10.28.3.f - Control de la pelota: se considera que un jugador tiene el control de la pelota si ese jugador está en posesión de la pelota, o es el jugador más cercano a la pelota y está a tres (3) metros de la pelota en el agua.

10.28.3.g - Equipo en posesión: se considera que un equipo es el equipo en posesión y, por lo tanto, es el equipo atacante si algún miembro de ese equipo tiene posesión o control de la pelota.

10.29 - GOL DE TIRO PENAL

[SR]

10.29.1 - Aplican la señal 16 y el tiempo de espera.

10.29.2 - Dentro del área de seis (6) metros, se otorgará un tiro penal por cualquier falta deliberada o peligrosa sobre un jugador en el acto de tiro.

10.29.3 - Dentro del área de seis (6) metros, se otorgará un tiro penal por cualquier falta deliberada o peligrosa a un jugador en el acto de pasar o posicionarse para un gol casi seguro.

10.29.4 - Dentro del área de seis (6) metros, se otorgará un tiro penal por una falta deliberada o peligrosa a un jugador que intente realizar un tiro libre.

10.29.5 - Fuera del área de seis (6) metros, se otorgará un tiro penal por cualquier falta deliberada o peligrosa a un jugador en el acto de disparar para un gol casi seguro, estando el arco sin defender.

10.29.6 - Fuera del área de seis (6) metros, se otorgará un tiro penal por cualquier falta deliberada o peligrosa a un jugador en el acto de pasar o posicionarse para un gol casi seguro, estando el arco sin defender.

10.30 - TIRO LIBRE DIRECTO

[SR]

10.30.1 - Aplica la señal 15.

10.30.2 - Un tiro libre directo puede ser un tiro directo al arco.

10.30.3 - Se otorgará un tiro libre por cualquier falta sobre un jugador a menos que se otorgue un tiro penal.

10.31 - TIRO LIBRE INDIRECTO

[SR]

10.31.1 - Aplica la señal 14.

10.31.2 - Un tiro libre indirecto no puede ser un tiro directo al arco.

10.31.3 - Se otorgará un tiro libre indirecto por cualquier bola fuera de juego, o cuando no se haya otorgado un tiro penal o un tiro libre.

10.31.4 - Un tiro libre indirecto no puede ser un tiro directo al arco. La infracción incurre en una sanción y el equipo oponente recibe un tiro libre. Se aplican las señales 11 y 14. Los tiros de línea lateral, los tiros de línea de gol, los tiros de esquina y los reinicios centrales se consideran lanzamientos libres y no pueden ser directos al arco.

10.32 - TARJETA ROJA

[SR]

10.32.1 - Un jugador, entrenador del equipo u oficial del equipo es expulsado por el resto del juego y no puede ser reemplazado. Se aplica la señal 17 con tarjeta roja.

10.32.2 - Se otorgará una tarjeta roja a un jugador que reciba una segunda tarjeta amarilla por cualquier motivo o cuando se discute una tarjeta amarilla.

10.32.3 - Se otorgará una tarjeta roja a un entrenador u oficial de equipo que abandone el área de entrenadores después de que se haya dado una advertencia de tarjeta verde a cualquier funcionario de ese equipo por abandonar el área de entrenadores, o cuando se disputa una tarjeta verde o cuando una advertencia para que la persona controle su comportamiento o actitud no ha tenido el efecto deseado. Un entrenador u oficial del equipo que reciba una tarjeta roja debe abandonar inmediatamente el área de competencia y no puede ser reemplazado. El juego no continuará hasta que haya abandonado el área de competencia y no podrá participar más en el juego y no podrá comunicarse con los jugadores y entrenadores restantes. Si el individuo se niega a abandonar el área de competencia, los Árbitros darán por finalizado el juego y remitirán el asunto al Comité de Competencia.

10.32.4 - Se debe otorgar una tarjeta roja si realiza un ataque personal contra un jugador.

10.32.5 - Se debe otorgar una tarjeta roja por una falta deliberada o peligrosa, que en opinión del Árbitro es de gran influencia para el juego, o puede dañar o lesionar a otro jugador.

10.32.6 - Un jugador que recibe una tarjeta roja durante una competencia recibirá automáticamente una (1) suspensión de juego y no podrá participar en el próximo juego de esa competencia.

10.32.7 - Un entrenador del equipo u oficial del equipo que reciba una tarjeta roja durante una competencia recibirá automáticamente una (1) suspensión del juego y no podrá participar en el próximo juego de esa competencia. El mismo tiene que permanecer fuera del área de competencia y del área de espectadores durante este juego y no puede comunicarse con los jugadores y entrenadores restantes durante estos juegos.

10.32.8 - Un jugador, entrenador del equipo u oficial del equipo que recibe una tarjeta roja durante una competencia puede ser remitido al Comité de Competencia para que el Árbitro tome medidas disciplinarias adicionales si considera que se necesitan más medidas o sanciones.

10.33 - TARJETA AMARILLA - POWER PLAY

[SR]

10.33.1 - Aplica la señal 17 con tarjeta amarilla.

10.33.2 - Un jugador que recibe una tarjeta amarilla está excluido del campo de juego por un período máximo de dos (2) minutos y no puede ser reemplazado durante ese periodo.

10.33.3 - Se otorgará una tarjeta amarilla a un jugador que cometa una falta deliberada o peligrosa, si ese jugador ya ha recibido una tarjeta verde en ese juego (a menos que se otorgue una tarjeta roja).

10.33.4 - Se otorgará una tarjeta amarilla por una falta que el Árbitro considera deliberada y peligrosa a menos que se otorgue una tarjeta roja.

10.33.5 - Se otorgará una tarjeta amarilla por una falta deliberada o peligrosa que se repite mientras que el árbitro haya declarado ventaja, a menos que se otorgue una tarjeta roja.

10.33.6 - Se otorgará una tarjeta amarilla por disputas repetidas y continuas respecto a las decisiones del árbitro.

10.33.7 - Se otorgará una tarjeta amarilla por lenguaje grosero o abusivo dirigido a un oponente u oficial.

10.33.8 - Si el equipo oponente marca un gol teniendo superioridad numérica (power play), la tarjeta amarilla se cancela y el jugador excluido o un compañero de equipo pueden regresar al campo de juego y el juego general se reanudará con un reinicio central.

10.33.9 - El tiempo del power play se detiene en períodos de tiempo muerto o entre períodos de juego.

10.33.10 - Los jugadores expulsados deben seguir las reglas de entrada al área de juego para el reingreso al finalizar el período de expulsión.

10.33.11 - Si dos (2) jugadores del mismo equipo han recibido una tarjeta amarilla en el momento en que el equipo oponente anota, solo se cancelará la primera tarjeta amarilla (la más antigua). El power play restante debe cumplirse en su totalidad a menos que el oponente anote nuevamente.

10.33.12 - Cualquier jugador que reciba un total de tres (3) tarjetas amarillas en una (1) competencia será suspendido automáticamente para el próximo juego de esa competencia.

10.34 - TARJETA AMARILLA - TIRO PENAL

[SR]

10.34.1 - Se otorgará una tarjeta amarilla al jugador infractor que comete una falta por la cual el árbitro otorga un tiro penal.

10.34.2 - La tarjeta amarilla con power play no es aplicable cuando se otorga un tiro penal; para una tarjeta amarilla por tiro penal, el jugador expulsado permanecerá fuera por los dos (2) minutos completos.

10.35 - TARJETA VERDE

[SR]

10.35.1 - Una tarjeta verde está diseñada para advertir a un jugador, entrenador del equipo u oficial del equipo para controlar su juego o comportamiento o advertir del riesgo de que se expida una tarjeta amarilla o roja si la infracción continúa. Aplica la señal 17 con la tarjeta verde.

10.35.2 - Se otorgará una advertencia de tarjeta verde por cualquier falta deliberada o peligrosa, excepto cuando se otorgue una tarjeta amarilla o roja.

10.35.3 - Se otorgará una tarjeta verde a un jugador, entrenador del equipo u oficial del equipo por comunicación verbal innecesaria dirigida a un árbitro, oficial u oponente, o cualquier otro comportamiento antideportivo, excepto cuando se otorga una tarjeta amarilla o roja.

10.35.4 - Se otorgará una tarjeta verde al entrenador del equipo o al oficial del equipo si abandonan el área de entrenadores durante el juego. La tarjeta verde se aplicará a todos los entrenadores y oficiales de ese equipo durante la duración de ese juego. La tarjeta verde se emitirá inmediatamente o en el próximo descanso de juego a discreción del Árbitro.

10.35.5 - Cada jugador solo puede recibir una (1) tarjeta verde por juego. Cuando un jugador ha recibido una tarjeta verde, cualquier otra falta deliberada o peligrosa de cualquier tipo, o el comportamiento antideportivo deliberado de ese jugador dará como resultado una tarjeta amarilla a menos que se otorgue una tarjeta roja.

10.35.6 - En el último minuto del juego no se otorgarán tarjetas verdes. Cualquier falta deliberada o peligrosa recibirá automáticamente un mínimo de una tarjeta amarilla a menos que se otorgue una tarjeta roja.

10.35.7 - Se otorgará una tarjeta verde por cualquier contacto con el kayak de un oponente que esté tratando de tomar una esquina, una línea lateral o un saque de meta.

10.35.8 - En conjunto, un equipo (entrenadores y oficiales incluidos) puede recibir hasta cuatro (4) tarjetas verdes, ante la cuarta (4) tarjeta verde se otorgará en una tarjeta amarilla a la persona que causó la infracción.

10.35.9 - Si la cuarta (4) tarjeta verde se otorga a un entrenador o un oficial del equipo, el capitán de este equipo recibirá la sanción de la tarjeta amarilla.

10.35.10 - El conteo colectivo de la tarjeta verde para el equipo no se reiniciará; el equipo sigue en riesgo de recibir más tarjetas amarillas de inmediato si continúan sus faltas.

IV - Reinicio del juego luego de una sanción

10.36 - EJECUCIÓN DE TIROS Y LANZAMIENTOS

[SR]

10.36.1 - El jugador que realiza cualquier tiro de línea de gol, tiro de esquina, tiro de línea lateral, tiro libre directo o tiro libre indirecto debe estar en la posición correcta y estacionario antes de lanzar el tiro. El jugador debe mantener la pelota claramente parada por un momento por encima del nivel del hombro para indicar que está lanzando el tiro. El lanzamiento inicial del jugador debe viajar un (1) metro medido horizontalmente desde el punto de lanzamiento por el jugador o cambiar la posesión a otro jugador del mismo equipo. La infracción incurre en una sanción a favor del equipo contrario al que se le otorga la posesión de la pelota. Aplican las señales 11 y 14.

10.36.2 - Al realizar un tiro libre directo o tiro libre indirecto, se debe permitir que el jugador que realiza el tiro libre directo o tiro libre indirecto tome su posición para realizar el tiro. Ningún oponente puede evitar que el jugador tome su posición o contactar al jugador o su equipo, o prevenir o restringir deliberadamente el movimiento del jugador que realiza el lanzamiento hasta que la pelota vuelva a estar en juego. La infracción implica una sanción. Aplican las señales 1 y 15 o 16.

10.36.3 - La pelota no está en juego hasta que haya recorrido un (1) metro medido horizontalmente desde el punto de lanzamiento por el jugador o haya cambiado la posesión a otro jugador del mismo equipo. El equipo oponente no debe intentar evitar que la pelota viaje un (1) metro medido horizontalmente o que cambie de posesión. La infracción incurre en una sanción. Aplican las señales 1 y 15 o 16. La única excepción será para los tiros libres directos otorgados dentro de los dos (2) metros de la portería: los defensores (incluido el arquero) podrán bloquear el tiro libre después del lanzamiento, pero antes de que haya recorrido 1 metro desde el punto de lanzamiento, con una paleta estacionaria o manos estacionarias. Todas las cucharas y manos del defensor deben mantenerse fuera del alcance de los brazos y cualquier movimiento hacia el jugador que realiza el tiro libre ya sea con una pala o mano (s), o el bloqueo de la pelota antes de que se lance se considerará una acción deliberada y dará como resultado conceder un tiro penal.

10.36.4 - El jugador debe lanzar la pelota dentro de los cinco (5) segundos de estar en posesión y en posición de lanzarla. Los cinco (5) segundos para el reinicio se aplican cuando un miembro del equipo está en posición de levantar la pelota y lanzar el tiro. No se considerará la caída de la pelota, siempre que el lanzamiento inicial se realice dentro de los cinco (5) segundos. La infracción incurre en una sanción otorgando la posesión del balón al equipo contrario. Aplican las señales 11 y 14.

10.36.5 - Después de una infracción que condujo a la concesión de un tiro libre directo o tiro libre indirecto, el árbitro indicará dónde se ejecutará el tiro libre directo o el tiro libre indirecto. El tiro libre directo o tiro libre indirecto se ejecutarán: ya sea donde ocurrió la infracción, o donde estaba la pelota en el momento de la infracción, o donde la pelota aterrizó si estaba en vuelo en el momento de la infracción, lo que sea más ventajoso para el equipo que realiza el tiro o lanzamiento.

10.37 - EJECUCIÓN DE TIRO PENAL

[SR]

10.37.1 - Definiciones

10.37.1.a - Aplica la señal 16 y la tarjeta amarilla (o roja si corresponde).

10.37.1.b - Un tiro penal es un disparo al arco entre un (1) jugador atacante y un (1) arquero.

10.37.1.c - Ningún otro jugador puede tomar parte en el juego hasta que se intente el tiro al arco.

10.37.2 - El juego general se reanuda después de que se haya intentado el tiro al arco.

10.37.3 - El jugador que realiza el tiro penal debe encontrarse estacionario con su cuerpo en la línea de cuatro (4) metros. El arquero del equipo defensor estará en posición debajo del marco del arco con su cuerpo a un (1) metro (máximo) del centro de la portería. El arquero debe permanecer estacionario en esta posición hasta que se realice el disparo. La infracción dará como resultado repetir el tiro penal.

10.37.4 - Todos los demás jugadores y su equipo deben colocarse fuera del área de seis (6) metros. La infracción resultará en la repetición del tiro penal y un mínimo de tarjeta verde para los jugadores infractores.

10.37.5 - El tiro se ejecutará cuando el árbitro toque el silbato. Se aplica la regla de los cinco (5) segundos. Cuando el árbitro toca el silbato, el jugador que ejecuta el penalti debe lanzar desde una posición estacionaria. No se requiere presentación de la pelota.

10.37.6 - El juego general se reanuda para todos los jugadores en el campo una vez que la pelota haya dejado la mano del jugador que está realizando el tiro.

10.37.7 - El jugador que realiza el tiro puede volver a jugar la pelota si el arquero bloquea el tiro o rebota en el marco del arco y cae de nuevo al campo de juego.

10.37.8 - La persona que cometió la falta que causó el penal debe recibir una tarjeta amarilla (o roja, si corresponde).

10.37.9 - La persona que recibió la falta es la persona que realiza el tiro, a menos que esté tan lesionada que necesite ser sustituida, en cuyo caso el sustituto es la persona que debe realizar el tiro.

10.37.10 - Si no había ningún jugador en la portería en el momento de la falta, se debe otorgar un tiro penal de gol sin arquero.

CAPÍTULO 11- POST-COMPETENCIA

11.1 - PROTESTA A COMITE DE COMPETENCIA

[PR]

11.1.1 - Un líder de equipo puede presentar una protesta de acuerdo con estas reglas. Dichas protestas se deben realizar ante el Comité de Competencia y deben ser determinadas por este. El Comité de Competencia puede permitir que dos (2) o más Líderes de equipo formulen una protesta conjuntamente cuando, en opinión del Comité de Competencia, su queja surge de la misma decisión.

11.1.2 - Las objeciones acerca de las decisiones de escrutinio pueden hacerse verbalmente sin cargo por parte de un Líder de Equipo a un Escrutador o al Escrutador Principal antes o durante un juego en el que esté involucrado el equipo. Si la objeción se hace antes del juego, el equipo puede ser reexaminado. Si se hace una objeción de escrutinio durante un juego, el examinador tomará una decisión sobre si el Árbitro debe llamar al jugador para que inspeccionen su equipo.

11.1.3 - Todas las decisiones de los árbitros sobre cuestiones de hecho son definitivas y su interpretación de las reglas debe ser obedecida a lo largo del juego. No se puede hacer ninguna protesta en relación con una decisión interpretativa de un Árbitro.

11.1.4 - Cualquier protesta debe ser hecha:

11.1.4.a - Dentro de los veinte (20) minutos posteriores al juego del incidente que dio lugar a la protesta, deberá ir acompañado de una tarifa de 75 euros que se reembolsará si se mantiene la protesta; o

11.1.4.b - A más tardar una (1) hora antes del inicio del juego, donde la protesta es contra el derecho de un jugador o equipo a participar en un juego, y se le debe pagar una tarifa de 75 euros que se reembolsará si se mantiene la protesta. .

11.1.5 - El Líder del Equipo (o su representante) debe hacer una notificación de protesta al Oficial Principal por escrito, estableciendo:

11.1.5.a - El incidente en cuestión.

11.1.5.b - Los motivos sobre los que se realiza la protesta.

11.1.5.c - Los motivos o circunstancias que sustentan los supuestos motivos de protesta.

11.1.6 - Nada en las reglas impide la retirada de una protesta por parte de un Líder de Equipo en cualquier momento al escribirle al Oficial Principal.

11.1.7 - Al recibir una protesta de acuerdo con las reglas, el Oficial Principal debe enviar inmediatamente el aviso de protesta y cualquier documento que lo acompañe al Comité de Competencia.

11.1.8 - El Comité de Competencia, tan pronto como sea práctico después de recibir una protesta, investigará y considerará la protesta y deberá determinar dentro de los diez (10) minutos de haber recibido dicha notificación si:

11.1.8.a - La protesta debe ser rechazada, porque en su determinación, la protesta es de naturaleza insignificante o no tiene mérito.

O,

11.1.8.b - La protesta amerita una mayor revisión y determinación de acuerdo con estas reglas.

11.1.9 - Si el Comité de Competencia determina que el asunto merece una revisión adicional de acuerdo con estas reglas, debería, tan pronto como sea posible, teniendo en cuenta la proximidad de los eventos relevantes, convocar una reunión del Comité de Competencia.

11.1.10 - Cuando se realiza una protesta contra un jugador o un equipo, al Líder del equipo del jugador o equipo en cuestión se le presentará una copia de la protesta para leer.

11.1.11 - El Comité de Competencia puede llevar a cabo una reunión (o cualquier aplazamiento que permita) de la manera que estime conveniente, pero debe:

11.1.11.a - Dale al líder del equipo que protesta la oportunidad de ser escuchado

11.1.11.b - Preste la debida atención a cualquier declaración del Líder del equipo que protesta y de cualquier funcionario relevante

11.1.11.c - Permita que el Líder del equipo que protesta esté presente junto con su representante

11.1.11.d - Puede solicitar o requerir que el Líder del equipo que protesta o cualquier otro testigo asista a la reunión o proporcione la evidencia que esté disponible

11.1.11.e - Ofrezca al Líder del equipo (o sus representantes) de cualquier equipo que pueda verse directamente afectado por la protesta cada oportunidad de ser escuchado

11.1.12 - Luego de considerar toda la información relevante y disponible, el Comité de Competencia debe llegar a un hallazgo. Una decisión del Comité de Competencia puede ser por decisión mayoritaria. El Comité de Competencia podrá:

11.1.12.a - Descalificar a un equipo, o excluirlo de la competencia futura.

11.1.12.b - Cuando se sostiene la protesta de elegibilidad contra un equipo, descalificar al equipo de la competencia. Cuando un equipo es descalificado, en la medida de lo posible, los resultados de todos los juegos anteriores que el equipo ha jugado en la competencia serán anulados o otorgados a sus oponentes, según corresponda. Cualquier premio de medallas, trofeos o colocaciones será rescindido.

11.1.12.c - Tome las medidas que considere oportunas y en cada caso debe dar razones por escrito para su decisión.

11.1.13 - El Oficial Jefe notificará inmediatamente por escrito la decisión del Comité de Competencia al Líder del equipo que protesta y a todas las demás personas relevantes.

11.2 - ACCIÓN DISCIPLINARIA POR EL COMITÉ DE COMPETENCIA

[SR]

11.2.1 - El Comité de Competencia puede convocar a cualquier miembro de la delegación, para comparecer ante una reunión del Comité de Competencia convocada de acuerdo con estas reglas con el fin de investigar un asunto si, en opinión del Comité de Competencia, hay razones para creer que:

11.2.1.a - No han cumplido con ninguna de las disposiciones de estas reglas.

11.2.1.b - Los llevó a cabo de una manera que se considere perjudicial o perjudicial para el carácter o los intereses de la Competencia.

11.2.2 - El Comité de Competencia puede llevar a cabo una reunión (o cualquier aplazamiento que permita) de la manera que estime conveniente, pero:

11.2.2.a - Debería dar al miembro de la delegación convocada todas las oportunidades para ser escuchado.

11.2.2.b - Debe dar la debida consideración a cualquier declaración del miembro de la delegación convocada y de cualquier funcionario relevante.

11.2.2.c - Debe permitir que el miembro de la delegación convocada esté presente junto con su representante; y

11.2.2.d - Puede solicitar o requerir que el miembro de la delegación convocada o cualquier otro testigo asista a la reunión o proporcione las pruebas que estén disponibles.

11.2.3 - Luego de considerar toda la información relevante y disponible, el Comité de Competencia debe llegar a un hallazgo. Una decisión del Comité de Competencia puede ser por decisión mayoritaria. El Comité de Competencia podrá:

11.2.3.a - Reprender a un jugador.

11.2.3.b - Multar a un miembro de la delegación o equipo.

11.2.3.c - Suspender a un miembro individual de participar en parte o de toda la competencia.

11.2.4 - El Oficial Jefe notificará de inmediato por escrito al líder del equipo del miembro de la delegación convocada y a todas las demás personas relevantes de la decisión del Comité de Competencia.

11.3 - RESULTADOS

[SR]

El HOC debe enviar los resultados de cada competencia dentro de los diez (10) días al Comité de Polo de Canoa de la ICF, a cada Federación Nacional con equipos participantes y a cada Líder de equipo en lo que concierne a equipos no nacionales.

CAPITULO 12- JUEGOS MUNDIALES

Las reglas de este capítulo, específicamente para los Juegos Mundiales, son adicionales o para anular las de los capítulos anteriores.

12.1 - SISTEMA DE CALIFICACIÓN - PRINCIPIOS

[SR]

12.1.1 - La Asociación Internacional de Juegos Mundiales (IWGA), en consulta con el ICF, acordará los eventos, el número de equipos por evento y el número de plazas de jugadores por equipo disponible.

12.1.2 - Las Federaciones Nacionales elegibles serán invitadas en base a su posición final en los Campeonatos Mundiales del año anterior a los Juegos Mundiales.

12.1.3 - La calificación en cada evento será un número específico de equipos de la clasificación de los Campeonatos Mundiales, teniendo en cuenta la representación continental y el país anfitrión.

12.1.4 - La representación continental y la representación del anfitrión estarán sujetas a posiciones de clasificación especificadas.

12.1.5 - Los detalles del sistema de clasificación serán publicados como un apéndice (ver el capítulo 18) por la ICF antes de los Campeonatos Mundiales de clasificación después de un acuerdo con la IWGA.

12.2 - FORMATO DE COMPETENCIA

[SR]

12.2.1 - La Asociación Internacional de Juegos Mundiales (IWGA) en consulta con el ICF acordará el formato de la competencia.

12.2.2 - El elemento único de la competencia en los Juegos Mundiales es que todos los equipos juegan entre sí en un (1) grupo en cada evento seguido de semifinales y finales.

12.3 - MARCAS, SÍMBOLOS Y PALABRAS PUBLICITARIAS

[SR]

12.3.1 - Las marcas comerciales, los símbolos publicitarios y las palabras deben ser idénticos y en la misma posición en los kayaks y la ropa de todos los jugadores.

12.3.2 - Cualquier kayak, accesorio o artículo de ropa deportiva que no cumpla con las condiciones mencionadas anteriormente no será elegible para el uso durante una competencia.

12.3.3 - Las Federaciones Nacionales son responsables de asegurar que su propio equipo cumpla con estas reglas y regulaciones.

12.4 - HORARIO DE COMPETENCIA

[SR]

12.4.1 - No se debe exigir a un equipo que juegue su primer juego del día menos de 12 horas después del último juego del día anterior.

12.4.2 - No se debe exigir a un equipo que comience más de dos (2) juegos en un período de cuatro (4) horas.

12.4.3 - No se debe exigir a un equipo que comience un juego menos de una (1) hora después de completar su juego anterior.

12.4.4 - Un equipo debe jugar al menos un (1) juego el mismo día que en una gran final.

12.5 - ARBITROS

[SR]

12.5.1 - El Comité de Kayak Polo de la ICF invitará a un número apropiado de Árbitros de la ICF según su clasificación actual, la representación continental y nacional, el historial reciente de arbitraje y la ubicación de los Juegos Mundiales.

12.5.2 - Puede ser necesario imponer una tarifa a los equipos participantes para cubrir los costos de los árbitros invitados.

12.5.3 - Los detalles de las tarifas y las regulaciones asociadas para los Juegos Mundiales serán comunicados por la ICF.

CAPÍTULO 13 - CAMPEONATOS MUNDIALES

Consulte las Reglas de Competencia Internacional, excepto las enmiendas en este capítulo

Se recomienda que la mayoría de las reglas en este capítulo se utilicen para Campeonatos Continentales, con cualquier referencia a la ICF sustituida por la Asociación Continental correspondiente.

13.1 - ORGANIZACION

[PR]

13.1.1 - Los Campeonatos del Mundo se organizarán con el consentimiento de la Junta Directiva de la ICF y están abiertos a los equipos nacionales de Federaciones Nacionales.

13.1.2 - El Campeonato Mundial se celebra en años pares en un lugar y tiempo de acuerdo con las reglas de ICF Canoe Polo y el Manual del Campeonato Mundial de ICF Canoe Polo.

13.1.3 - La competencia en cada evento se ejecutará en varias rondas. El Comité de Polo Canoa ICF decidirá el número de rondas por evento.

13.1.4 - Las entradas en cada evento se limitan a la Federación Nacional calificada después de la fase de calificación para el Campeonato Mundial.

13.2 - PROGRAMA DE COMPETENCIA

[PR]

Campeonato Mundial se llevará a cabo para las siguientes categorías:

M	Masculino
W	Femenino
MU21	Masculino Sub 21
WU21	Femenino Sub 21

13.3.1 - La fase de clasificación se lleva a cabo en dos (2) etapas.

13.3.2 - La primera etapa de clasificación se lleva a cabo en los Campeonatos del Mundo anteriores, donde un número específico de equipos se clasificará provisionalmente sujeto a la ratificación de este lugar compitiendo en el Campeonato Continental del año siguiente.

13.3.3 - La segunda etapa de clasificación se llevará a cabo en el Campeonato Continental en el año anterior al Campeonato Mundial para decidir los lugares continentales restantes.

13.4 - SISTEMA DE CLASIFICACIÓN PARA CAMPEONATOS MUNDIALES

[PR]

13.4.1 - El Comité de Kayak Polo publicará a su debido tiempo el Sistema de Calificación para el Campeonato Mundial de Kayak Polo como un apéndice (ver capítulo 18) a más tardar el 1 de mayo del año siguiente al Campeonato Mundial anterior.

13.4.2 - Este documento detallará:

13.4.2.a - El número total de plazas disponibles en cada evento en el Campeonato Mundial.

13.4.2.b - El número de lugares asignados en la primera etapa de la fase de clasificación para cada evento.

13.4.2.c - El número de lugares asignados en la segunda etapa de la fase de clasificación para cada continente para cada evento.

13.4.2.d - El procedimiento en el caso de que no se celebre un Campeonato Continental.

13.4.2.e - Comodines.

13.4.2.f - Línea de tiempo y proceso para aceptar un lugar de clasificación.

13.4.3 - Excepto en el caso de circunstancias atenuantes según lo determine el Comité de Kayak Polo ICF, cualquier equipo que se retire de un Campeonato Mundial después de aceptar el lugar asignado por la ICF este equipo no será elegible para ingresar al próximo Mundo Campeonato. Son elegibles para Campeonatos Continentales pero no pueden volver a clasificar a través del lugar continental.

13.5 - ENTRADAS

[PR]

13.5.1 - Cualquier cargo (por ejemplo, tarifa de participación) debe acordarse en el contrato entre el ICF y el HOC.

13.5.2 - Todos los asuntos relacionados con la fase de clasificación y la aceptación del lugar asignado son gestionados por el Comité de Kayak Polo del ICF.

13.5.3 - La aceptación o rechazo de la (s) invitación (s) de equipo debe confirmarse por escrito antes del 10 de enero del año de los campeonatos mundiales y esto debe estar de acuerdo con los criterios de clasificación e invitación.

13.5.4 - Las invitaciones con comodines deben confirmarse por escrito a más tardar el 31 de marzo.

13.5.5 - Las entradas numéricas se deben realizar al menos ocho (8) semanas antes de la competencia utilizando el sistema de inscripción en línea de ICF siguiendo las regulaciones dadas en la invitación.

13.5.6 - Las entradas nominales deben hacerse de acuerdo con la regla 1.6.1.

13.6 - CAMPO DE JUEGO

[SR]

13.6.1 - El lugar debe tener un mínimo de cuatro (4) áreas de juego.

13.6.2 - Para cada área de juego se debe proporcionar un área de calentamiento con dos (2) arcos.

13.7 - LA PELOTA

[SR]

El Comité de kayak Polo del ICF debe especificar el color y la marca de las pelotas que se utilizarán.

13.8 - COMITÉ DE COMPETENCIA

[PR]

13.8.1 - El Comité de Competición estará compuesto por tres (3) oficiales que posean una Tarjeta Oficial Internacional válida para la disciplina relacionada.

13.8.2 - Deben pertenecer a diferentes federaciones nacionales.

13.9 - NOMBRAMIENTO DE LOS OFICIALES

[SR]

13.9.1 - Los siguientes grupos son responsables de nombrar a los siguientes funcionarios:

Chief Official	ICF Board of Directors
Competition Organiser	Host Federation
Technical Organiser	ICF CAP Committee
Referee Manager/s	ICF CAP Committee
Chief Scrutineer	ICF CAP Committee
Chief Table Official	ICF CAP Committee after proposal by Host Federation.
Medical Official	Host Federation

13.9.2 - El funcionario médico supervisará el control antidopaje y el bienestar de los miembros de la delegación y el personal de la competencia.

13.10 - ÁRBITROS Y CUOTA DE ADMINISTRACIÓN

[SR]

13.10.1 - El número máximo de oficiales para oficiar el Campeonato Mundial es de ocho (8) por juego, excluyendo al Jurado, Oficial Principal, Organizador de Competencia, Organizador Técnico, Gerent /s de Árbitros, Escrutador Principal y Oficial de Mesa Principal.

13.10.2 - Cada equipo que asista al Campeonato Mundial pagará una tarifa administrativa (establecida por el CAPC de la ICF) para compartir los costos de viaje de 28 Árbitros calificados por la ICF y todos los demás funcionarios para oficiar en el Campeonato Mundial.

13.10.3 - Estos Árbitros serán seleccionados por el Comité de Kayak Polo del ICF de la lista total de Árbitros ICF en función de su clasificación actual y el historial reciente de arbitraje.

13.10.4 - El número de Árbitros invitados por continente se basará en porcentaje en comparación con el evento más diverso en el último Campeonato Mundial. En consecuencia, esto se autoajustará a medida que se desarrollen los continentes.

13.10.5 - Al menos un (1) Árbitro será invitado de los cinco (5) continentes siempre que sean de Grado B o superior.

13.10.6 - El HOC será responsable del alojamiento de pensión completa y del transporte local para todos los oficiales durante el período de acceso al Campeonato Mundial.

13.10.7 - Todos los juegos deben ser arbitrados por árbitros neutrales, es decir, de las federaciones nacionales que no sean las representadas por los dos (2) equipos que juegan.

13.11 - CALENDARIO DE COMPETENCIA

[SR]

13.11.1 - Un Campeonato Mundial no puede extenderse más de seis (6) días sucesivos.

13.11.2 - No se debe exigir a un equipo que juegue juegos con su inicio programado en más de nueve (9) horas en un solo día.

13.11.3 - No se debe exigir a un equipo que juegue su primer juego del día menos de 12 horas después de su último juego del día anterior.

13.11.4 - No se debe exigir a un equipo que juegue más de cuatro (4) juegos en un día.

13.11.5 - No se debe exigir a un equipo que comience más de dos (2) juegos en un período de cuatro (4) horas.

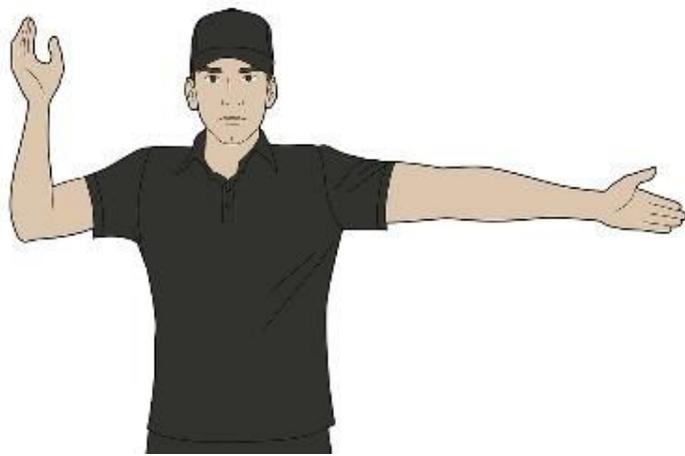
13.11.6 - No se debe exigir a un equipo que comience un juego menos de una (1) hora después de completar su juego anterior.

13.11.7 - Un equipo debe jugar al menos un (1) juego el mismo día que juega en una gran final.

CAPÍTULO 15 - SEÑALES DE MANO DEL ÁRBITRO

15.1 - DEFINICIONES

[SR]



1. INICIO / INFRACCIÓN

Brazo hacia adelante y flexionado hacia arriba con la palma abierta y mirando hacia los lados a la altura de la cabeza.



2. FINALIZACIÓN DE MEDIO TIEMPO / PARTIDO

Brazos cruzados delante del pecho. Palmas hacia afuera.



3. GOL

Brazos extendidos, palmas juntas.
Apuntando al centro del campo.



4. GOL ANULADO

Cruces repetidos de brazos a la altura del muslo.
Palmas abiertas.



5. TIRO LATERAL / TIRO DE ESQUINA

Apuntando a la línea lateral.
El otro brazo muestra la dirección del juego.



6. SAQUE DE META

Apuntando con la mano abierta y el brazo extendido la línea de gol. El otro brazo muestra la dirección del juego.



7. TIEMPO MUERTO O FUERA

Forma "T" con las manos sobre la cabeza.



8. BOLA DEL ÁRBITRO

Brazos extendidos hacia adelante a la altura de los hombros, puños cerrados, pulgares arriba.



9. OBSTRUCCIÓN

Mantenga un (1) brazo hacia arriba con el puño cerrado en el aire por un período de dos (2) segundos, y luego apunte a la posición donde se debe realizar el tiro libre.

El otro brazo muestra la dirección del juego.



10. TACKLE DE KAYAK ILEGAL

Mantenga el puño cerrado contra la cadera durante un período de dos (2) segundos y luego apunte a la posición donde se debe realizar el tiro libre.

El otro brazo muestra la dirección del juego.



11. POSESIÓN 5 SEGUNDOS

Sostenga la mano hacia un lado a la altura de la cabeza, con la palma hacia adelante. Extienda todos los dedos por un período de dos (2) segundos y luego apunte a la posición donde se debe tomar el tiro libre.

El otro brazo muestra la dirección del juego.



12. USO ILEGAL DE LA PALA

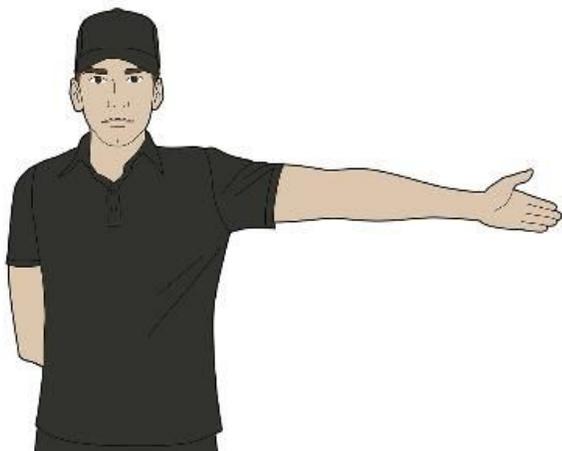
El lado de una de las manos corta repetidamente la parte superior del brazo, el cual muestra la dirección del juego, durante un período de dos (2) segundos, y luego señala la posición donde se debe realizar el tiro libre.



13. VENTAJA

Un brazo con el codo doblado, girando en un movimiento circular continuo a través del cuerpo, al nivel de la cadera, hasta un máximo de cinco (5) segundos.

El otro brazo muestra la dirección del juego.



14. TIRO LIBRE INDIRECTO

Brazo extendido, palma abierta, apuntando en la dirección del juego paralelo al lado del campo. El otro brazo muestra la señal de infracción (1, 5, 6, 11 o 13).



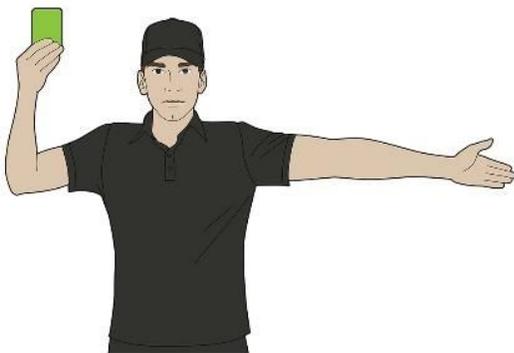
15. TIRO LIBRE DIRECTO

Brazo extendido, dedo índice apuntando al arco en la dirección del ataque. El otro brazo muestra la señal de infracción (9, 10, 11 o 12).



16. TIRO PENAL

Ambos brazos extendidos con los dedos índices juntos y señalando el arco.



17. MUESTRA DE TARJETAS

- Tarjeta verde - advertencia.
- Tarjeta amarilla: dos (2) minutos fuera.
- Tarjeta roja: expulsión.

Sostenga la tarjeta sobre la cabeza.

El otro brazo apunta al jugador.

Si es necesario, indique el número del jugador con los dedos.

Use el puño cerrado para indicar diez donde se requiere un número 10 o mayor.



18. COMPORTAMIENTO ANTI DEPORTIVO

Un dedo índice de una (1) mano se mueve de lado a lado repetidamente



19. FORCEJEO ILEGAL / TACKLE DE MANO ILEGAL