

REGULAMENTUL KAIAC POLO (Italia)

ART.5.1 -JOCUL (cap. 1 art. 1 regulamentul ICF)

1. Kaiac polo este un joc competitiv între două echipe, compuse din 5 jucători. Jucătorii folosesc un kaiac (polo), pe o suprafață de apă bine definită, încercând să marcheze goluri în poarta adversă. Câștigă echipa care înscrie cele mai multe goluri. În cazul în care ambele echipe înscriu același număr de goluri sau nu înscriu niciunul, jocul va fi declarat egal.

ART.5.2 - SUPRAFATA DE JOC (cap.3art. 35 regulamentul ICF)

1. Suprafața de joc este dreptunghiulară, trebuie să fie pe apă statatoare și nu trebuie să aibă obstacole, având următoarele caracterizări:
 - a) pentru a disputa partide în serie A masculin și feminin, lungimea 35 metri și lățimea 23 metri, având pontoane pe laturile cimpului de joc unde arbitrii pot merge înainte și înapoi în timpul jocului.
 - b) pentru disputarea altor categorii de campionat de tipul B, A1, Under 21 și juniori, lungimea minimă este de 25 metri, iar cea maximă de 35 metri, cu minim un ponton unde arbitrul poate merge înainte și înapoi pe unul dintre laturile cimpului de joc. În cazul în care nu sunt condiții, arbitrul poate rămâne pe mal, la o distanță care să îi permită aprecierea faptelor de pe teren.
 - c) în jurul cimpului de joc nu trebuie să se găsească obstacole sau impedimente la minim un metru de la linia trasată pe apă cu balize, adâncimea apei pe toată suprafața de joc trebuie să fie minim 90 cm, iar deasupra suprafeței de joc nu trebuie să fie nici un impediment la minim 3 metri. Acoperisurile sau structurile acoperitoare trebuie să fie la o înălțime de 5 metri.
2. Iluminatul artificial trebuie să aibă următoarele caracteristici:
 - a) în aer liber. Iluminatul mediu 300 luchi; raportul între iluminatul minim și mediu e de : 0,7;
 - b) loc acoperit . Iluminatul mediu 300 luchi; raportul între iluminatul minim și mediu e de 0,5;
 - c) iluminatul în planul orizontal, coincide cu suprafața apei.
3. raportul între iluminatul orizontal și cel vertical trebuie să fie între 0,7 și 0,8

art.5.3 – SEMNELE SI BORDUL (linia, tusa) SUPRAFETEI DE JOC (cap.3 art.36 regulamentul ICF)

1. Linia de-a lungul suprafeței de joc reprezintă linia laterală; liniile scurte reprezintă linia de fund sau linia porții.
2. Liniile laterale și de fund trebuie indicate cu balize mici (marimea mingilor de tenis de cimp) puse pe o funie care poate pluti. Sub poarta funia nu trebuie să aibă balize pe o lungime de 4 metri, pentru ca ar putea obstacola poziția portarului.
3. Semnele care indică linia de fund, zona de 6 metri și mijlocul terenului trebuie să fie vizibile pentru jucători în amândouă laturi.
4. Semnul care indică aria rezervelor pe linia de fund trebuie să fie la 4 metri de la centrul porții și trebuie pusă o baliză care se poate vedea de arbitri și de jucători.

Art.5.4 – PORTILE (cap.3art.37regulamentul ICF)

1. Portile trebuie amplasate exact la centrul liniei de fund. Partea inferioara a portii trebuie sa se afle la 2 metri de la suprafata apei. Portile trebuie montate in asa fel incit nu trebuie sa aiba oscilatii prea mari si sa aiba stabilitate in timpul jocului. Sustinerea sau montatura portii nu trebuie sa impiedice jucatorii sau mingea pe suprafata de joc.
2. Poarta este un dreptunghi de 1m inaltime pe 1,5 m latime (masura interioara a dreptunghiului). Marimea materialului cu care este construita poarta nu trebuie sa depaseasca 5 cm. In interiorul dreptunghiului nu trebuie sa se gaseasca alte bare care ar putea respinge mingea afara din poarta. Partea frontala a portii trebuie sa fie libera de orice obstacol , de tipul plasa portii etc sa nu aiba parti ascutite care ar putea sparge mingea sau rupe padela. Portile au plase, puse in modul de a putea identifica daca este gol sau nu. Dreptunghiul portii trebuie sa fie colorat cu alb si rosu, cu portiuni lungi de 20 cm pentru fiecare culoare.
3. Fiecare poarta trebuie realizata cu o plasa care poate amortiza lovitura mingii si care poate permite mingii sa intre in dreptunghiul portii fara probeme. Plasa trebuie sa fie la minim 50 cm da la dreptunghiul portii si nu trebuie sa fie un obstacol pentru jucatori mai ales cind bate vintul.

Art.5.5 – MINGEA (cap.3art.38 regulamentul Icf)

1. Mingea trebuie sa fie sferica si trebuie sa aiba o camera de aer cu valva in interior. Nu poate avea cusaturi sau lipituri si nu trebuie sa fie unsa cu substante alunecoase.
2. Greutatea mingii nu trebuie sa fie sub 400 gr si nici peste 450gr.
3. Pentru categoria masculina seniori juniori si sub 21, circumferinta mingii nu trebuie sa fie mai mic ade 68 cm si mai mare de 71 cm. Presiunea trebuie sa fie de 90 – 7 Kpa.
4. Pentru categoria feminina, seniori , juniori si sub 21, circumferinta mingii trebuie sa fie mai mica de 65 cm si nu mai mare de 68 cm Presiunea trebuie sa fie intre 83 – 90 Kpa.
5. Pentru categoria juniori mici si cadeti masculin si feminin , circumferinta mingii nu trebuie sa fie mai mica de 65 cm si sa nu depaseasca 67 cm. Presiunea trebuie sa fie intre 83 – 90 kpa.
6. Alegerea mingii de joc, cu marca sau modelul trebuie decis de capitania echipelor in timpul de joc, in cazul in care nu se ajnge la un acord arbitru principal va decide care minge se va folosi.

Art.5.6 – OFICIALII DE CONCURS (Cap. 3 art. 39 regulamentul ICF)

1OFICIALII DE CONCURS SINT:

- a) pentru serie A masculin si feminin oficialii de concurs (arbitrii) doi arbitri centrali dintre care unul este principal, unul cu scorul cu punctajul, doi cronometristi si eventual doi arbitri de linie.
- b) pentru alte seri din campionatul italian este nevoie de minim un arbitru principal de centru , doi cronometristi si unul cu punctajul.

ART.5.7 – ARBITRII (Cap. 3 art. 40 regulamentul ICF)

1. Arbitrul are controlul absolut al jocului. Autoritatea arbitrului este efectiva, in vigoare, in timpul jocului si dupa pina cind jucatorii parasesc suprafata de joc.
2. Toate deciziile arbitrilor in ceea ce inseamna reguli de joc, vor fi definitive. Nici un tip de protest sau contestatie nu poate schimba decizia arbitrului. Arbitrii vor lua decizii in baza la ceea ce observa incercind sa fie cit mai obiectivi.

3. Arbitrul fluiera inceputul partidei, la reinceperea jocului si la gol, la repunerea de la linia de fund, la corner, la incalcarea regulilor de joc unde poate folosi si time out. Arbitrul poate sa modifice decizia luata inainte de a repune mingea in joc, dar trebuie sa garanteze ca decizia luata nu favorizeaza o echipa sau alta.
4. Arbitrul are puterea de a indeparta orice persoana din cimpul de joc care are o comportare antiregulamentara.
5. Arbitrii au puterea de a opri jocul in orice moment, daca in opinia lor comportamentul jucatorilor, sau a altor persoane care pot obstructiona desfasurarea partidei din punct de vedere regulamentar. In cazul in care arbitrul abandoneaza partida acesta va trebui sa semnaleze acest lucru forului competent, prin intocmirea unui raport detaliat, care sa contina descrierea pe larg a motivelor care au condus la oprirea definitiva a jocului..
6. Daca doi arbitri nu reusesc sa ia o decizie unanima, atunci hotarirea va fi luata de arbitrul principal.
7. Daca unul dintre arbitri nu poate continua sa arbitreze o partida, din cauza unei accidentari sau a altui motiv, atunci arbitrul oficial al turneului va trebui sa schimbe arbitrul cu unul care ar putea conduce la bub sfirsit aceea partida.

ART.5. 8 – ARBITRII DE LINIE (TUSA) (Cap. 3

1. arbitrii de linie de tusa sau de colt, sint pozitionati in diagonala unul cu altul si mereu in stinga arbitrului central sau principal.
2. Atributiile arbitrilor de colt, linie:
 - a) Trebuie sa ridice fanionul verde cind jucatorii sint aliniati perfect pe linia de fund la inceputul partidei.
 - b) trebuie sa ridice fanionul rosu cind mingea iese afara pe la linia de fund.
 - c) trebuie sa fluture fanionul rosu cind jucatorul la start, la inceputul partidei, nu este pozitionat regulamentar cu coada kaiacului pe linia de fund.
 - d) fluturarea fanionului rosu cind un jucator de rezerva intra in cimpul de joc neregulamentar.
 - e) a directiona amindoua fanioane , verde si rosu spre poarta unde s-a inregistrat un gol.
3. Fiecare dintre cei doi arbitri de linie trebuie sa aiba o minge de rezerva oferita de comitetul organizator. Cind minge oficiala nu revine in joc va fi lansata de arbitrul de colt o alta minge la jucatorul care este cel mai aproape de la linia de fund a portii proprii sau in cazul cind iese afara pe la linia laterala mingea va fi repusa in joc din punctul de unde a iesit.

ART.5.9 – OBSERVATORUL SAU INSPECTORUL (CAP.3 ART. 43regulamentul ICF)

1. inspectorul este responsabil atit inainte pe timpul si dupa partida de a controla echipamentul regulamentar sportiv.

ART. 5.10 – CRONOMETRORII (Cap.3 art.43 regulamentul ICF)

1. trebuie sa stea la catedra arbitrilor care este situata exact la jumatatea cimpului de joc.
2. Atributiile lor sint:
 - a)controlul timpului de joc, time out (TO), intervaluri intre reprize
 - b) trebuie sa controleze timpul cind arbitrul cere time out ridicind fanionul verde pina cind arbitrul cere terminarea time out.
 - c) trebuie sa noteze cind un jucator intra corect in cimpul de joc si semnalind cind un jucator efectueaza o inlocuire.
 - d) trebuie sa controleze timpul de eliminare a unui jucator si sa semnalizeze cu fanionul verde intrarea jucatorului in cimpul de joc.
3. Cronometrul semnalizeaza cu un mecanism acustic finalul primei reprize sau a

partidei, fara a cere permisia arbitrilor dar in cazul cind in acelasi timp arbitrul fluiera o lovitura de pedeapsa, penalty acesta va fi valabil si se va executa chiar si dupa timpul regulamentar de joc. In acest caz, timpul de joc regulamentar se prelungeste pana la finalizarea executiei loviturii de pedeapsa.

4. Unul dintre cronometratori va trebui sa se ocupe de shot- klok.

ART.5.11 – PUNCTAJUL SCORUL (CAP.3 art.44 regulamentul ICF)

1. Scorerul trebuie sa stea la catedra arbitrilor situata la mijlocul cimpului de joc.
2. atributiile sale sint:
 - a) inscrie golul atat pe tabela electronica cit si pe raportul oficial, pe tot timpul jocului
 - b) trebuie sa consemneze atat golurile cit si cartonasele acordate pentru jucatori sau alte decizii disciplinare luate de arbitri.

ART.5. 12 – NUMARUL DE JUCATORILOR I(CAP.3art.45 regulamentul ICF)

1. Toate echipele sint formate din maxim 8 jucatori dintre care 5 in cimpul de joc si trei rezerve in spatele liniei de fund. Fiecare jucator poate deveni rezerva. Fiecare echipa poate incepe partida cu un maxim de 5 jucatori pe cimpul de joc, pregatiti pentru a incepe partida cu coada kaiacului pozitionata pe linia de fund. Daca o echipa ramine in cimpul de joc cu numai doi jucatori partida va fi oprita definitiv, iar Directorul de joc va trebui sa ia o decizie in conformitate cu regulamentul competitiei in care se desfasoara partida.

ART.513- ANTIDOPING

1. Dopingul asa cum este definit de Comitetul Olimpic International se refera la consumul de substante interzise, menite sa mareasca jucatorilor capacitatea fizica.

ART.5.14 – RECUNOASTEREA, INDIVIDUAREA (CAP.3 ART.47 regulamentul ICF)

1. Toti jucatorii trebuie sa aiba partea superioara a caiacelor de aceiasi culoare, husele de aceiasi culoare, geaca de apa (fisul) si tricourile de aceiasi culoare, castile de aceiasi culoare.
2. Daca arbitrul sau inspectorul decid ca intre cele doua echipe nu este diferenta mare de culoare, atunci arbitrul sau inspectorul poate cere uneia dintre echipe de a schimba de a intoarce vesta de salvare/ protectie in sens contrar pe dos. (vestele au doua culori)
3. Jucatorii celor doua echipe pot avea numarul de la 1 la 99. Acest numar trebuie sa fie indicat
atit pe vesta cit si pe casca.
4. Numerele trebuie sa fie vizibil si usor de interpretat de arbitri din orice punct al cimpului de joc. Numarul de pe spate trebuie sa fie de 20cm inaltime si cel din fata de minim 10 cm. Numarul de pe casca trebuie sa fie minim de 7,5 cm pus pe ambele laturi al castii. Capitanul trebuie sa aiba o fasa de indentificare pe brat.

ART. 5.15 – KAIACUL (CAP.3ART.48 regulamentul ICF)

1. fiecare kaiac trebuie sa fie validat de arbitru sau de inspector.
2. Trebuie sa se foloseasca kaiace lungi intre 2,1 si 3,1 metri.
3. Kaiacul trebuie sa fie larg intre 50 – 60 cm. Greutatea kaiacului la uscat trebuie sa nu fie sub 7kg. Kaiacele nu trebuie sa prezinte parti ascutite care pot rani jucatorii, protectia virfului si cozii kaiacului trebuie sa fie bine lipita pe barca.

ART. 5.16 - PADELA (cap.3 art.39 regulamentul ICF)

1. Trebuie sa fie aprobata, controlata de arbitrii sau de inspector, palele trebuie sa fie rotunjite si fine la pipait. Lungimea maxima 220 cm. Grosimea palelor minim 5mm . Palele nu trebuie sa depaseasca 50 x 25 cm (lungime x latime). Padelele cu bordul in metal nu sint admise.

ART.5.17 – ECHIPAMENTUL PERSONAL (cap.3 art. 50 regulamentul ICF)

1. Fiecare jucator trebuie sa aiba o casca cu viziera, (gratar protector) care va fi controlata de inspector
2. Vestele trebuie sa fie aprobate de inspector
3. Jucatorii trebuie sa imbrace tricouri identice de culoare si forma, iar mineca tricoului trebuie sa acopere umerii coborind pina la cot.
4. Este permis ca jucatorii, sub echipamentul sus indicat sa aiba protectii pentru miini , coate etc atit timp cit nu pot deranja sau vatama ceilalti jucatori.
5. Jucatorii nu pot aplica substante ueioase sau grasimi pe echipamentul lor.

ART. 5.18 – SCHIMBUL DE ECHIPAMENT (cap.3 art.52 regulamentul ICF)

1. Fiecare jucator are permisiunea, dreptul de a schimba echipamentul sau numai daca inprealabil a fost controlat si aprobat de inspector sau de arbitri. Schimbul se poate face in perimetrul rezervelor.

ART. 5.19 INSPECTIA (cap. 3 art. 53 regulamentul ICF)

1. Echipamentul jucatorilor poate fi controlat in orice moment, inainte in timpul si dupa partida. Arbitrul trebuie sa indeparteze de pe suprafata de joc echipamentul neregularitar atunci cind jocul se va opri pentru prima oara. Dar daca acest echipament poate pune in pericol jucatorii atunci arbitrul poate opri jocul si cere indepartarea sau schimbarea echipamentului.

ART.5.20 (CAP.3 ART.54 regulamentul ICF) – TIMPII D JOC (REPRIZELE)

1. Jocul este compus din doua reprize de 10 minute sau minim 7 minute, in functie de regulamentul de competitie. Cind este necesar se poate prelungi cu una sau doua reprize suplimentare, pentru determinarea echipei invingatoare.
2. Intervalul intre reprize este de minim 1 minut si maxim 3 minute.
3. Echipele trebuie sa schimbe partea de joc dupa fiecare repriza.
4. Arbitrul poate cere time out in timpul jocului. Cronometrul opreste timpul cind arbitrul face semnul time out. Cronometrul reincepe numai in momentul cind arbitrul fluiera din nou.

ART. 5.21 SHOT CLOCK (regulamentul ICF)

1. o echipa trebuie sa traga la poarta in 60 de secunde de cind se afla in posesia sau controlul mingii. In cazul in care nu se efectuiaza nici un tras la poarta atunci posesul mingii trece la adversari.
2. Shot cloackul este dirijat de un cronometrist. Shot clockul trebuie sa fie in sintonie cu cronometrul central. Cind cronometrul central se opreste se opreste si shot cloackul, in special dupa ce se face gol.

3. Shot clockul trebuie sa fie vizibil de jucatori arbitri si spectatori.
4. Shot clockul trebuie sa dispuna si de un semnal acustic care poate fi indentificat usor de jucatori, arbitri si spectatori. Cu 20 de secunde inainte de finalul celor 60 de secunde se suna o data iar la finalul celor 60 de secunde se suna de trei ori (cu o trompeta, goarna). Atunci arbitrul va fluiera o data pentru a da mingea la cealalta echipa.
5. Pentru a fi valid un gol trebuie sa fie facut inainte de a se termina cele 60 de secunde.
6. Shot clockul vine repus la zero de fiecare data cind echipa in atac trage la poarta, sau la orice schimb de poses de minge intre cele doua echipe. Daca o echipa in atac trage

la poarta si prinde bara si mingea este prinsa de echipa in atac atunci shot clockul reicepe de la zero.

7. Daca echipa care este in posesia mingii nu trage la poarta si pierde pentru un moment mingea, de tipul este intercetata de adversar si iese afara in out, nu este prevazut ca timpul shot clockului sa reinceapa de la zero.
8. Daca doi jucatori adversari tin momentan mingea si o controleaza dar nu se intelege cine are posesul, atunci shot cloakul vine repus la zero numai in cazul cind mingea este in posesie clara la un adversar.
9. Daca echipa in posesia mingii o va pierde momentan aceiasi echipa preia posesul mingii, atunci shot clockul nu vine oprit. Daca echipa in aparare face presing si respinge mingea in afara terenului va fi premiata cu mingea echipa in atac dar shot clockul nu va fi adus la zero.
10. Shot clockul vine adus la zero cind echipa in atac trebuie sa batà o loviturà liberà.

ART.5.22 – TIME OUT cap.3 art35 regulamentul ICF

1.arbitrul fluiera de trei ori pentru a opri jocul time out dar in cazul cind se marcheaza un gol fluiera prelung, dar numai o data.

2. Time out este cerut de arbitru cind un jucator s-a ràsturnat si echipamentul sau poate dàuna altor jucàtori.
3. Time out trebuie cerut cind, dupa parerea arbitrului, regulile jocului sunt incalcate cu persistenta, sau cind o parte din echipamentul sportiv trebuie pus la punct.
4. Time out poate fi cerut in caz de accidentàri
5. Time out poate fi cerut cind vine batut un penalty sau in alte cazuri cind arbitrul crede cã este necesar.
6. Daca arbitrul a oprit jocul , nu in timpul unei actiuni de joc unde nici o echipa nu a suferit un fault (de exemplu la o eroare arbitralà, un gol anulat, accidente) jocul reincepe cu o loviturà liberà pentru echipa care avea posesia mingii. Cind time out a fost cerut din cauza unui jucator care sa rasturnat jocul se preia cu o loviturà liberà pentru echipa contrara echipei cu jucatorul abordat. Daca arbitrul nu reuseste sa determine cine va avea

posesia mingii atunci jocul se preia cu Mingea pentru doi. Semnul numarul 8.

ART.5.23 ALEGEREA CIMPULUI DE JOC (PORTII) CAP3 art. 46 regulamentul ICF

1. prima echipa indicata pe tabela de marcaj incepe partida la stinga catedrei arbitrilor,

dar daca căpitanii sau directorul de concurs pot cere aruncarea unei monede.

ART.5.24 – INCEPUT DE JOC (Cap. 3 art. 56 regulamentul ICF)

1. la inceputul jocului fiecare echipa trebuie sa prezinte 5 jucatori pe linia de fund a cimpului de joc a propriei porti, si cu coada kaiacului pe linia de fund. Daca o echipa incearca sa traga de timp la aliniatul jucatorilor atunci arbitrul poate da cartonasul verde la toata echipa.
2. Arbitrul lanseaza mingea la centrul cimpului de joc (ca la polo pe apa) in momentul cind fluiera inceputul partidei.
3. Daca arbitrul nu lanseaza bine mingea si favorizeaza o echipă, atunci va repeta lansare mingii si timpul de joc va reincepe de la zero.
4. Asistenta fizica a celorlalti jucatori nu poate favoriza jucatorul care trebuie sa prinda mingea.aceasta actiune comporta o lovitura liberă. Semnul 1 sau 14
5. Numai un jucator pe fiecare echipă poate lua startul pentru prima minge. Daca un alt jucator din aceiasi echipa urmareste primul jucator nu trebuie sa aiba o distanta sub 3 metri intre el si coechipier. Infractiunea se pedepseste cu o lovitura libera. Semnul 1 si 14

ART. 5.25 – MINGEA IN AFARA JOCULUI (Cap.3 art.57 ICF)

1. Liniile laterale sau obstacolele in aer. Cind mingea atinge fizic linia laterala, sau cind un obstacol aerian deasupra cimpului de joc (copaci, tavane, pasari) la echipa care nu a atins mingea cu pagaia, kaiacul sau fizic ii este acordat o lovitura laterala semnul 5 si 14. jucatorul care va bate lovitura laterala trebuie sa stea cu virful (punta) kaiacului unde a iesit mingea afara, sau in punctul unde mingea a lovit obstacolul aerian deasuracimpului de joc.
2. Linia de fund. Trebuie luat ca reper intodeauna baza portii in plan vertical, special in cazul cind linia de fund se misca si nu este perfect dreapta.
 - a) Lovitura de fund – cind mingea iese de pe propria linie de fund si a fost atinsa ultima oara de cealalta echipa este lovitura de fund. Semnalul 6 si 14. jucatorul care bate lovitura de fund trebuie sa atea cu kaiacul pe linia de fund.
 - b) Lovitura de colt – cind mingea iese afara din cimpul de joc de pe linia de fund a portii si ultima oara a fost atinsa de echipa in aparare, atunci vine dat o lovitura de colt (corner), pentru echipa in atac. Semnele 5 si 14. jucatorul care bate lovitura de colt trebuie sa stea cu kaiacul la coltul terenului.

ART.5.26 ACORDAREA SI VALIDAREA UNUI GOL (Cap.3 art. 58 regulamentul ICF)

1. Un gol este validat cind mingea intra toata in chenarul poarti. Arbitrul valideaza golul cu semnul 3 fluierind o data si lung. (de durata) si vine acordat time out imediat dupa gol. Daca mingea vine stopata din spatele portii de un jucator care trebuie sa intre in cimpul de joc, atunci golul este valid.

ART.5.27.PRELUAREA PARTIDEI DUPA GOL. (Cap.3 art.59 regulamentul ICF)

- 1.echipa care a luat gol trebuie sa puna mingea la centrul cimpului de joc. Jucatorul care are mingea va trebui sa fie pozitionat la centrul terenului. Arbitrul fluiera prelungirea jocului si jucatorul nu este obligat sa tina mingea deasupra capului.
2. Toti jucatorii celor doua echipe trebuie sa aiba kaiacul in propria jumătate de cimp de joc.

ART.5.28 – JUCATOR RASTURNAT (OM LA APA) (Cap.3 art.60 regulamentul ICF)

1. Dacă un jucător se rastoarnă și nu reușește să revină pe luciul de apă, nu mai poate face parte din joc și va trebui să elibereze cimpul de joc cu tot echipamentul său. Jucătorul în joc trebuie să reintre în joc după regulament. Nu poate fi ajutat de persoane sau jucători din afara cimpului de joc. (nici de rezerve sau antrenor). Echipa va fi penalizată dacă rezervele intră în cimpul de joc pentru a ajuta jucătorul răsturnat.

ART.5.29 – INTRAREA ÎN CIMPUL DE JOC SAU SUBSTITUIREA (CAP.3 art.61 regulamentului ICF)

1. Pe toată durata timpului de joc nu este permis să intre în cimpul de joc mai mulți jucători decât prevede regulamentul.
2. Rezervele trebuie să stea în perimetrul permis rezervelor.
3. Substituirea este permisă în orice moment, chiar și când este Time Out. Iesirea sau intrarea jucătorilor poate fi făcută în orice moment dar numai de pe propria linie de fund. Substituirea nu este permisă dacă o parte din echipament, de tipul padela sau casca etc sunt încă pe cimpul de joc.
4. Jucătorul care s-a răsturnat și nu a ieșit din cimpul de joc de pe linia de fund a propriei porți, va trebui să aștepte intrarea sa în cimp când se va opri pentru prima oară jocul. Tot echipamentul său va trebui să fie scos de pe cimpul de joc înainte de a fi permisă intrarea în joc.
5. Este permis ca toți jucătorii să schimbe echipamentul sau parte din acesta, dacă în prealabil arbitrul sau inspectorul de joc a verificat acel echipament. Jucătorul în cauză va trebui să conserve echipamentul schimbat în perimetrul rezervelor.

ART.5.30 – SCHIMBAREA ÎREGULAMENTARĂ ȘI INTRAREA ÎN CIMPUL DE JOC (cap.3 art.62 ICF)

1. Când un jucător în plus intră în cimpul de joc, arbitrul va acorda cartonasul galben la ultimul jucător care a intrat în cimp (al șaselea) pentru comiterea infracțiunii de joc. Dacă nu se înțelege care jucător trebuie să iasă atunci capitanele va decide cine va ieși afară din joc. Deci echipa va rămâne în 4 oameni. Infracțiunea va fi semnalată cu semnul 7 și 14.

2. În cazul când un jucător de rezervă intercedează trasul la poartă cu padela sa, atunci se va acorda un penalty. Se va acorda cartonas roșu cu semnul 16 și 17.

ART.3.31 FOLOSITUL ÎLEGAL AL PADELEI (Cap.3 art.63 regulamentului ICF)

Semnurile 12 și 15. situațiile următoare definesc folositul ilegal al padelei:

1. atingerea unui adversar cu padela
2. jonglarea mingii cu padela în cazul când mingea este în mina sau aproape de mina unui adversar care tentează să joace mingea cu miinile.
3. Jonglarea mingii cu padela deasupra carlingii adversarului între bust și padela.
4. Atingerea mingii cu padela când adversarul are mingea în brate sau în mina. Portarul este exclus de la această regulă când se află în poartă și poate para mingea dar prin acțiunea sa nu trebuie să pună în pericol adversarii deci fără contact.
5. Când un jucător cu padela să nu lase alt jucător să folosească padela să intră în o acțiune regulamentară.
6. Lovirea padelei adversarului în loc de minge.
7. Aruncarea padelei.
8. Orice alt tip de folosire a padelei care poate fi periculos pentru adversari.

ART.5.32. - POSESIE ÎREGULAMENTARĂ (Cap.3 art.64 regulamentului ICF)

Semnurile 11 și 15.

1. Un jucător este în posesia mingii când are mingea în mina, sau când este gata să o prindă în

aceea circumstanta mingea trebuie sa fie in apa in apropierea jucatorului nu i aer.

2. un jucator trebuie sa joace mingea in 5 secunde de cind este in posesie, pasind mingea la un alt jucator sau avansind cu mingea care va fi lansata in orizontal la cel putin un metru de la punctul de lansare.
3. Daca un jucator are mingea in mina si aceasta vine perduta atunci 5 secunde vor reincepe de la preluarea mingii.
4. Un jucator nu poate manevra kaiacul cu miinile daca are mingea pe husa.

ART.5.33. - IMPINGEREA NEREGULAMENTARA (Cap. 3 art.65 regulamentul ICF)

1. Semnul 10 si 15. Se poate impinge un adversar folosind mina deschisa.
2. Urmatoarele impingeri sint neregulamentare:
 - a) orice impingere cu mina fara a avea posesul mingii, sau sau chiar cind este in posesia mingii dar are un adversar pe latul unde vine impins si poate fi accidentat.
 - b) orice contact cu mina pe spate sau alte parti ale corpului.
 - c) orice impingere care poate pune in pericol jucatorul impins.

ART. 5.34. - CONTACTUL IREGULAR CU KAIACUL (Cap. 3 art.66 regulamentul ICF)
Semnul 10 si 15. contracararea cu kaiacul un alt adversar inseamna impingerea cu propria ambarcatie, ceea a adversarului pentru a cistiga posesia mingii.

1. Contactul neregulamentar:
 - a) orice contact cu kaiacul care comporta punerea in pericol a intregului corp al adversarului.
 - b) orice contact care este efectuat in perimetrul husei, carlingii
 - c) cind un jucator in posesia mingii este contrabalansat de un adversar si acesta nu reuseste sa evite contrastul de la virful kaiacului pina la corpul jucatorului.
 - d) orice contrast violent care face un unghi de 80 – 90° intre cele doua kaiace.
 - e) contrastul cu un adversar care are mingea inafara perimetrului de 3 metri.
 - f) contrastul cu un adversar care nu are intentia de a prinde posesia mingii.

ART.5.35 – CONTRASTUL NEREGULAMENTAR (Cap. art.67 regulamentul ICF)

1. semnul 10 si 15 este contrast cind un jucator misca kaiacul sau contra unui kaiac adversar in zona careului de 6 metri pentru a cistiga o pozitie, teritoriu.
2. urmatoarele actiuni sint considerate contrastari neregulamentare:
 - a) cind un jucator a reusit sa ocupe o pozitie si vine impins contrastat cu kaiacul peste 50 cm de kaiacul adversar.
 - b) cind contrastul unui kaiac adversar face fault de kaiac
 - c) cind corpul jucatorului contrastat e in afara liniei de fund a terenului

ART. 5.36 – OBSTRUCTIE (Cap.3 art. 68 regulamentul ICF)

semnul 9 si 15 , urmatoarele actiuni sint ilegale:

1. cind un jucator nu lasa sa avanseze un adversar care nu se afla in posesia mingii nici macar in raza de 3 metri distanta de mingea, cu exceptia cind jucatorii se contreaza ca in regula 5.34
2. cind un jucator care nu cauta posesia mingii dar obstructioneaza un adversar care cauta mingea care se gaseste in apa nu in aer.
3. Cind doi jucatori se contreaza in afara careului de 6 metri.

ART.5.37 – OPRIREA , TINEREA NEREGULAMENTARA (Cap. 3 art. 69 regulamentul ICF)

semnul 9 si 15 urmatoarele tineri ireguamentare:

1. cind un jucator cu un brat, mina sau cu padela limiteaza miscarea adversarului si al imbarcatiunii.

2. Cind un jucator pentru a se misca sau sprijini foloseste o linie de pe apa, o baliza sau poarta etc.
3. cind un jucator foloseste padela pentru a ridica, tine sau impinge un kaiac adversar in timpul contrastarii in careul de 6 metri.
4. Cind un jucator impinge adversarul cu mina, antebratul sau cotul.
5. Cind un jucator prin actiunea sa contrasta semnificativ bratul adversarului.

ART.5.38 – comportament antisportiv (Cap.3 art.70 regulamentul ICF)

Semnul 17 si cartonas verde. Urmatoarele cazuri de comportament antisportiv:

1. orice infractiune de joc cind jocul este oprit.
2. cind un adversar nu este lasat sa se ridice (eschimo) ca sa poata iesi de sub apa. Un jucator care iese din apa poate fi contrastat numai in cazul cind a iesit cu capul si cu umerii din apa.
3. cind un adversar pierde pagaia si nu este lasat sa o recupereze.
4. trasul de timp la preluarea jocului, lansind mingea departe, obstructia unui adversar cind repune mingea in joc dupa o lovitura de pedeapsa. Cind o echipa impotriva careia s-a luat o decizie nu lasa imediat mingea in apa pentru adversar si face obstructie pentru a nu lasa adversarul sa repuna mingea in joc.

5 proteste

6. reactii
7. insultarea sau uzarea unui limbaj inadecvat
8. orice comportament antisportiv catre jucatori, arbitri, sau oficiali de concurs va fi la discretia arbitrului
9. lansind mingea contra unui kaiac adversar pentru a putea obtine un avantaj.

ART.5.39 – APARAREA PORTII (Cap.3 art.71 regulamentul ICF)

1. jucatorul in apa care este cel mai aproape de poarta cu pagaia in sus, vertical va fi considerat ca portar in acel moment. Portarul trebuie sa fie cu fata spre cimpul de joc (avind poarta in spate) care va trebui sa mentina pozitia sa nu mai departe de un metru de poarta sau de linia portii daca doi jucatori se afla in poarta, este considerat portar jucatorul care in acel moment este mai aproape de poarta.
2. daca portarul nu este in posesia mingii si este impins sau miscat de un adversar, acesta comite fault. Semnul 10 si 15.
3. daca un atacant impinge un aparator catre portar unde nici unul dintre jucatori nu are mingea atunci adversarul va fi penalizat. Daca aparatorul reuseste in extremis sa evite contactul cu portarul atunci atacantul nu va fi penalizat.
4. daca un aparator impinge la contact un atacant catre portar atuncinu va fi fault la portar. Dar daca atacantul are posibilitatea de a evita contactul cu portarul si nu o face, atunci atacantul va fi penalizat.
5. daca un atacant in posesie de mingea avind directia nu spre portar, va fi impins de un aparator catre portar, atunci nu se va considera fault la portar.
6. daca un portar nu are posesie de mingea, dar incearca sa prinda mingea (deci nu are padela in vertical, sus) atunci poate fi contrastat ca orice alt jucator. Daca portarul nu a reusit sa intre in posesul mingii, nu poate cistiga dreptul de portar pina cind atacantul nu decide de a trage sau pasa mingea. Dupa ce atacantul pierde posesul mingii, atacantul nu poate obstacola obstructia postarului care incearca sa reintre sub poarta in pozitia de portar.
7. in careul de 6 metri un atacant nu trebuie sa obstructioneze un aparator care vrea sa ia pozitia in poarta. Un aparator poate in schimb impinge cu kaiacul sau un atacant pentru a putea prinde pozitie sub poarta, dar fara a deveni periculos prin actiunea sa.
8. cind o echipa in aparare reuseste sa intre in posesia mingii atunci nici un jucator este definit

portar.

ART.5.40- MINGEA PENTRU DOI JUCATORI ADVERSI (Cap.3 art.72 ICF)

1. Vine declarata mingea pentru doi adversari cind doi sau mai multi jucatori adversari se gasesc cu miinile pe minge timp de 5 secunde.
2. daca arbitrul are nevoie sa opreasca jocul, si nu reuseste sa decida la ce echipa trebuie sa dea mingea atunci se poate acorda mingea la doi.
3. mingea pentru doi adversari se va bate in punctul cel mai apropiat unde s-a comis faptul si aproape de linia laterala. Dar cind acest fapt se comite in careul de 6 metri , atunci se va bate de pe linia laterala la 6 metri.
4. cei doi adversari se pun in pozitie paralela intre ei formind un unghi de 90° cu linia laterala la o distanta de 1 metru de arbitru. Fiecare jucator trebuie sa stea pe artea unde unde se afla poarta sa. Padela trebuie sa stea in apa dea lungul kaiacului dar nu intre adversari, deci extern simiinile jucatorilor trebuie sa stea pe carlinga, husa sau chiar pe padela.
5. tot restul echipei trebuie sa stea la minim 3 metri distanta de cei doi jucatori.
6. arbitrul lanseaza mingea intre cei doi jucatori exact la centru si fluiera preluarea jocului. Amindoi jucatori pot folosi miinile pentru a intra in posesul mingii, dar numai in cazul cind mingea a atins apa. Jucatorii nu trebuie sa atinga mingea ainainte inaiante de a a tinge apa. Infractiunea va fi semnalata cu semnul 11 si 15.

ART.5.41 – AVANTAJ (Cap.13 art.73 regulamentul ICF)

1. arbitrul poate da avantaj cind echipa in posesia mingii este avantajata de comiterea acelei actiuni de joc ca o consecventa a unei infractiuni a unui adversar si nici un arbitru nu a fluierat. Arbitrul recunoaste infractiunea dar da avantaj facind semnul 13 si 14.
2. arbitrul poate da carton verde, galben sau rosu din cauza unui fault si acordind legea avantajului cind jocul va fi oprit pentru prima oara.
3. Cind este acordata legea avantajului si echipa in cauza nu reuseste sa paseze mingea sau sa faca o tragere la poarta, (deci avantajul nu eeste clar) atunci arbitrul poate acorda faultul de mai inainte si poate sanctiona jucatorul in cauza. Arbitrul va indica unde trebuie reluata actiunea.

ART.5.42 – SANCTIUNI ARBITRALE (Cap. 3art. 74 regulamentul ICF)

1. arbitrul poate impune o serie de sanctiuni pentru jocul iregular in functie de gravitatea sau frecventa actiunilor de fault.
2. Sanctiunile la dispozitia arbitrului sint urmatoarele: lovitura libera, lovitura directa, penalty, eliminari temporale din joc pentru 2 minute cu carton galben, eliminari din joc cu carton rosu.

Urmatoarele definitii trebuiesc folosite pentru a determina ce tip de sanctiune se va acorda:

- a) Fault voluntar: un fault unde nusa facut nimic pentru a putea fi evitat jocul ilegal.
- b) Fault periculos: un contact semnificativ cu bratele, capul, sau corpul adversarului care poate cauza infortunari.
- c) contact semnificativ , violent: fiecare contact violent care poate cauza distrugerea echipamentului sau accidentari la jucatori.
- d) actiune de pasaj sau tras , lovitura: incepe cind un jucator are mingea in mina, sau controleaza cu padela si se vede clar ca paseaza mingea la un coiechipier sau face un tras la poarta.
- e) Gol aproape facut: arbitrul trebuie sa fie sigur ca acel gol putea fi realizat daca actiunea putea fi continuata.
- f) Controlul mingii: un jucator in posesie de minge sau un jucator la 3 metri de minge care

trebuie sa fie in apa.

g) Echipa in posesie: o echipa este in posesie , deci in atac, daca unul din jucatorii sai este in posesie, sau in control de mingea.

3. Lovitura de pedeapsa , penalty. Semnul 16 si Time Out.

a) o lovitura de pedeapsa vine acordata pentru orice fault voluntar si periculos in careul de 6 metri, cind un jucator este faultat in timpul trasului cu mingea.

b) poate fi acordat penalty si cind un jucator este faultat voluntar in momentul cind paseaza sau se pozitioneaza pentru un gol sigur, cert.

c) un penalty poate fi acordat cind un jucator este faultat voluntar sau periculos in careul de 6 metri cind un jucator trebuie sa bata o lovitura directa si vine faultat, impins.

d) in afara careului de 6 metri poate fi acordat un penalty pentru orice fault voluntar – periculos contra unui jucator care putea face un gol aproape sigur cãtre o poartã goalã, farã portar.

e) in afara careului de 6 metri poate fi acordat un penalty pentru orice fault voluntar – periculos contra unui jucator care incearca sa faca un pasaj la un jucator care poate face gol sigur cu poarta goalã.

4. Lovitura directa . Semnul 15. Lovitura directã vine acordata in social cind nu vine acordat penalty.

5. Lovitura libera semnul 14 care nu poate fi tras la poarta.

a) vine validata o lovitura libera cind mingea iese afara din cimpul de joc sau cind nu sa acordat un penalty sau o lovitura directã

b) o lovitura libera nu trebuie trasa in poarta. In caz de infractiune vine data o lovitura libera la adversari. Se aplica semnalul 11 si 14. lovitura libera (repunerea laterala), lovitura de fund, cornerul si reluarea mingii dupa gol sint considerate lovituri libere si nu pot fi trase la poarta.

6. Cartonasa rosu. Jucatorul , antrenorul sau reprezentantul societatii sportive al echipei, poate fi trimis afara pe tot restul jocului si nu poate fi schimbat. Jucatorul care ia cartonasa rosu va fi scalificat automat pentru partida urmatoare. Eventualele scalificari pot avea loc in sedintele comitetului federal si pot fi aplicate in viitoarele partide de campionat sau turnee. Scalificarile pot evolua si in campionatul din anul urmator, viitor. Semnul 17 cartonasa rosu.

a) cartonasa rosu vine acordat unui jucator care a primit deja un cartonasa galben si nu conteaza din ce motiv.

b) un cartonasa rosu va fi acordat unui antrenor sau oficial de echipa cind a fost deja acordat un cartonasa verde care a fost contestat si nu a produs nici un efect asupra acelei persoane sau jucator de a controla propriul joc sau atitudine.

c) un cartonasa rosu poate fi acordat unui jucator care este agresiv cu un alt jucator.

d) un cartonasa rosu poate di acordat pentru fault voluntar sau periculos, la discretia si interpretarea arbitrului, care a obtinut o mare influienta destabilizare de joc, indiferent de ce alta situatie a fost deja acordata.

e) daca un jucator a fost trimis afara din joc cu uncartonasa rosu , acel jucator va fi automat scalificat din joc si pentru partida urmatoare din aceea competitie.

7. Cartonasa galben, jucatorul va iesi afara pentru 2 minute si nu poate fi inlocuit.semnul 17 cartonasa galben.

a) un cartonasa galben va fi acordat unui jucator care a luat 3 cartonase verzi pentru orice motiv incluzind chiar si Team Warning.

b) un cartonasa galben va fi acordat pentru un fault voluntar sau periculos care previne , opreste realizarea unui gol sigur, sau poate fi deajuns numai acordarea unui penalty daca faultul a fost lejer.

c) un cartonasa galben va fi acordat pentru un fault voluntar sau periculos fara a acorda

cartonasul rosu.

- d) un cartonas galben va fi acordat si pentru o contestatie continua contra arbitrilor pentru un fault voluntar sau periculos care se repetà, sau dupa ce a fost deja acordat un cartonas verde acelui jucator sau un Team Warning pentru acelasi motiv.
- e) un cartonas galben poate fi acordat pentru contestatii continue la adresa arbitrajului.
- f) un cartonas galben poate fi acordat pentru un limbaj inadecvat la adresa adversarilor sau a oficialilor de concurs.
- g) jucatorii trimisi afara prin cartonas galben trebuie sa observe, sa aiba grija la reintrarea in teren dupa timpul expirat expulsiei temporale.

8. .Avizarea si semnul 17 si cartonas verde. Are scopul de a aviza un jucator, o echipa, un adversar sau un reprezentant al echipei de a de a controla propriul joc sau comportament ca se poate risca un cartonas galben sau rosu in cazul cind infractiunea este continuà.

- a) un cartonas verde va fi semnat , acordat pentru orice fault voluntr sau periculos dca nu a fost acordat deja cartonasul galben sau rosu.
- b) un cartonas verde va fi acordat jucatorului, antrenorului sau reprezentantului de club, echipa pentru o comunicare inutila cãtre arbitru, oficialul de concurs, sau la adversar, sau pentru orice comportament antisportiv daca nu sa acordat deja cartonasul galben sau rosu.
- c) un cartonas verde va fi acordat "aratat" unui antrenor sau reprezentant al echipei daca acesta paraseste aria destinata in timpul jocului.

9. Aviz pentru echipa. Semnul 17 cartonas verde. O echipa va fi avizata cind arbitrul acordacartonas verde la toata echipa.

- a) un cartonas verde la toata echipa va fi acordat cind o infractiune de tipul fault voluntar sau periculos, vine repetata de mai multi jucatori din echipa.
- b) un cartonas verde la toata echipa va fi acordat cind o mai multi jucatori din aceiasi echipa proteasteaza cu un limbaj inapropiat cãtre arbitru , oficiali de concurs sau catre jucatorii adversari, sau pentru orice fault antisportiv repetat catre jucatotii adversari.
- c) dupà ce sa acordat cartonas verde la toata echipa, se va acorda cartonasul galben dacà unul sau mai multi jucàtori protesteazà in continuare pentru acelasi fault.

ART.5.43. - Executarea unei lovituri (cap.3 art.75 regulamentul ICF)

1. jucatorul care va bate lovitura lateralà, un corner, o lovitura directa, trebuie sa aiba kaiacul oprit in punctul unde trebuie sa fie dupa regulament. Jucatorul care bate trebuie sa ridice mingea deasupra umarului pentru a fi vazut de arbitru indicind ca este el cel care va executa lovitura. Lovitura initiala va rebisa parcurga orizontal minim un metru de la punctul fix sau la schimbul de pozitie a mingii. Infractiunea va fi pedepsitã pina a da mingea la echipa adversarà. Semnul 11 si 14.
2. un jucator care trebuie sa bata o lovitura lateralà, un corner sau o lovitura directà trebuie sa fie lasat sa ajungà in pozitia buna de tras. Nici un jucator nu va stingheri jucatorul care trebuie sa batà pentru a lua pozitie, nu trebuie impins nici nici jucatorul nici kaiacul sau pina cind mingea nu va fi repusa in joc. Infractiunea va fi semnalata cu semnele 11, 15 si 16.
3. mingea nu este in joc pina nu a parcurs un metru in orizontal de la punctul de batere al loviturii, sau pina cind nu sa schimbat posesia mingii de la un jucator la altul de la aceiasi echipa. Adversarii nu pot tenta de a juca mingea cind aceasta nu a parcurs un metru orizontal sau a schimbat posesia cu un coechipier. Se aplica semnul 11 , 15 sau 16. unica exceptie este cind se executa o lovitura liberà la 2 metri distantà de poartà si aparatori incluzind si portarul. Este voie sa joace mingea numai in cazul cind aceasta a parcurs 1 metru, dar aparatori trebuie sa aiba bratele sau pagaia oprite.(nu in miscare)

si la o distantà de minim un metru de mingea/ mina adversarului. Dacă trasul adversarului adversarului vine blocat prima de un metru se va acorda un penalty.

4. Jucatorul care bate trebuie sa batà lovitura in 5 secunde de cind a intrat in poseria mingii si in pozitia de unde trebuie sa batà. Cele 5 secunde pot incepe de cind orice jucator (de la echipa care trebuie sa bata) este in pozitie in punctul de batere. Infractiunea la aceasta regula vine sanctionatà cu mingea la adversar semnul 11 si 14.
5. unde trebuie batuta o lovitura libera sau o lovitura directà. Arbitrul va defini la discretia sa care este punctul unde se poate bate lovitura. Este competenta arbitrului de a fi precis in a indica care este punctul unde sa comis infractiunea sau pe unde mingea a iesit in afara cimpului de joc.

Art.5.44. - executarea unui penalty (cap.3 art 76 regulamentul ICF)

1. jucatorul care va bate lovitura de pedeapsa trebuie sa stea cu corpul pe linia imaginara de la 6 metri.
2. Toti jucatorii de la cele doua echipe trebuie sa stea dupa jumatarea cimpului de joc.
3. Trasul la poarta va fi facut in maxim 5 secunde de la fluierul arbitrului.
4. Jocul este activ de la fluierul arbitrului.

ART5.45 – SFIRSITUL PARTIDEI (Cap.3 art. 77 regulamentul ICF)

1. cronometristul indica sfirsitul partidei cu un semnal acustic. Mingea trebuie oprita la inceputul semnalului. Arbitrul va volosi semnalul numarul2 pentru a confirma semnalul cronometristului.
2. Daca a fost acordat un penalty inainte de a se termina partida, acesta va trebui batut inaiante de a scade timpul re prizei. In aceasta situatie mingea se va opri imediat dupa trasul la poartà cind mingea a lovit bara si a cazut in teren.

ART.5.46. Timpii suplimentari (Cap.3 art 78 regulamentul ICF)

1. Timpii suplimentari sint timp de joc de cite 5 minute fiecare, si echipa care va face gol ma va cistiga partida.intre partida si timpii suplimentari vor fi 3 minute de pauzà, in schimb intre re prizele suplimentare 1 minut si cu schimb de teren.

ART.5.47 – Echipe

1. toti jucatorii trebuie sa fie lefitimati cu FRKC
2. categoria minimà pentru a participa la kaiac polo (in Italia) este de 14 ani . (in alte tari copii pot participa de la 10 ani insus la concursuri de polo pentru categoria under 14 ani.
3. Cind o echipa care sa inscris la campionat si nu participà comportà pentru orice partida un 0 la 3 si un punct de penalizare in clasament si o sanctiune stabilità anual de comitetul federal.
4. Fiecare echipa trebuie sa inceapà partida cu 5 jucatori in cimpul de joc, daca nu se pierde partida 0 la 3 si un punct in minus in clasament.si alte sanctiuni care potfi definite de comitetul federal.

ART.5.48 – INSTRUMENTE TEHNICE

1. Pentru a organiza campionate tornee sau alte concursuri sint necesare urmatoarele instrumente tehnce:

a) cronometrul principal plus douà cronometre pentru a fi puse la coltul terenului unul la stinga si unul la dreapta care vor lua timpul actiunii de atac de 60 secunde.

- b) tabela de marcaj vizibila de jucatori si spectatori
- c) un PC cu un program de concurs care va fi dat de FICK
- d) un semnal acustic (o sirena) pentru sfirsitul timpurilor de joc
- e) fanioane 4 la numar pentru arbitrii de linie 2 verzi si 2 rosii.
- f) 2 mingi regulamentare

ART.5.49 Disciplinarà

ART.5.50 Responsabilitatile societatiilor sportive

1. dacà o societate sportiva organizeaza un campionat sau un turneu va trebui sa informeze federatia 30 de zile inainte de concurs, pentru a formula impreuna un program de concurs.
2. Cu 24 de ore inainte de concurs toate societatile sportive care vor participa la concurs trebuie sa dea adeziunea lor cu nume si prenume , numarul vestei, un arbitru aspirant si numele reprezentantului societàtii sportive.
3. Dacà pe foaia de concurs sint inscrisi est 8 jucatori, atunci responsabilul echipei va trebui sa prezinte o lista cu 8 jucatoricu o jumatate de ora inainte de orice partida.
4. Pentru turnee sau campionate fiecare echipa va trebui sa aiba un reprezentant al societàtii, fie rin propriul presedinte sau prin unul dintre jucatorii legitimati.
5. Reprezentantii echipelor trebuie sa participe la Sedinta Tehnica si pot fi convocati in orice moment al concursului.

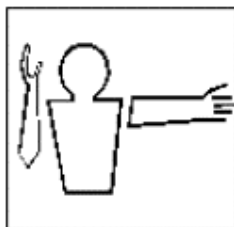
ART.5.51 CAMPIONATUL SAU CUPA ROMANIEI

FRKC impreuna cu societàtile sportive vor decide datele campionatului sau a cupei romaniei , retrogradàrile, avansarile echipelor. Play off etc.

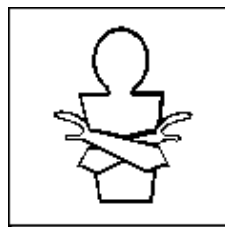
ART.5.52 SUSPENDAREA UNEI PARTIDE DE FORTA MAJORA

1. In cazul cind o partida vine intrerupta se va proceda in felul urmator:
 - a) daca partida a fost intrerupta in al doilea timp, atunci partida va fi repetata de la inceput, si toate sanctiunile si scorul de inainte vor ceda. (as adàuga eu, daca un jucator primeste rosu va trebui sa se tine cont indiferent ca partida nu ete valida si se va reincep de la cap. deci cine vine expuls va ramine expuls definitiv si pentru partida urmatoare).
 - b) daca partida vine intrerupta la al doilea timp dar in prima jumatate a acestuia atunci partida va fi preluata de unde sa intrerup, cu punctajul sau eventualele sanctiuni de inainte.
 - c) dacà partida vine intreruptà in al doilea timp dupà ce a trecut de jumàtatea acestuia, atunci partida va fi considerata terminatà si nu va mai fi preluatà. Punctajul sau eventualele sanctiuni vor ràmine identice.

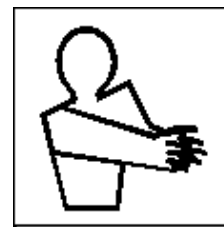
SEMNELE ARBITRULUI



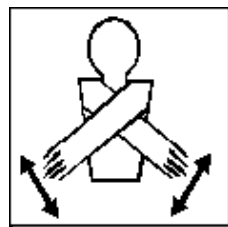
1 - INIZIO PARTITA



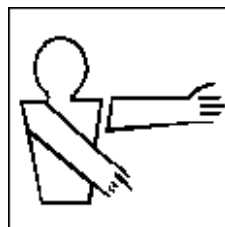
2 - FINE PARTITA



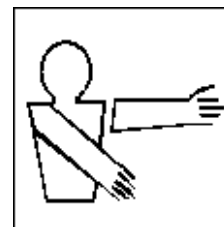
3 - GOAL



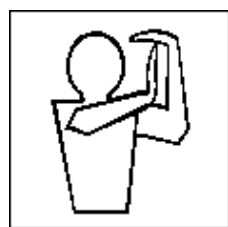
4 - GOAL NON VALIDO



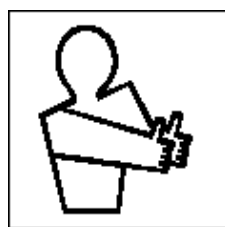
5 - FALLO LATERALE / ANGOLO



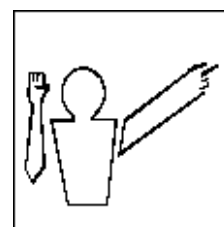
6 - FALLO DI FONDO CAMPO



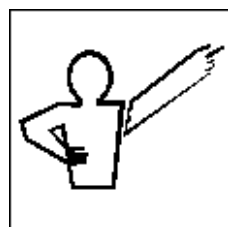
7 - TIME OUT



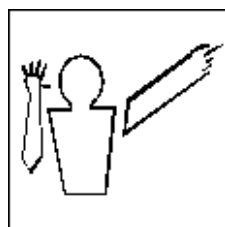
8 - PALLA A DUE



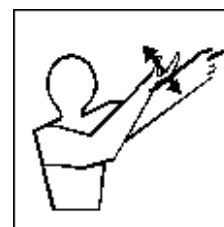
9 - OSTRUZIONE



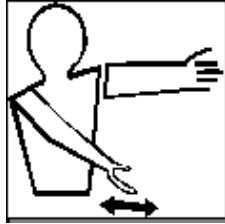
10 - FALLO SU GIOCATORE



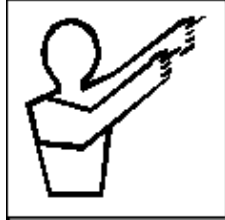
11 - 5 SECONDI



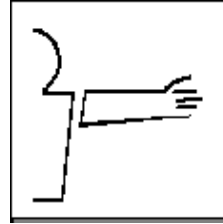
12 - FALLO DI PAGAIA



13 – VANTAGGIO



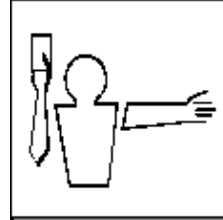
16 – RIGORE



14 – LANCIO LIBERO



15 – TIRO LIBERO



17 – AMMONIZIONE

1. INCEPUTUL PARTIDEI
2. SFIRSITUL PARTIDEI
3. GOL
4. GOL ANULAT
5. OUT, CORNER
6. LOVITURA DE FUND
7. TIME OUT
8. MINGE DE ARBITRU
9. OBSTRUCTIE
10. FAULT LA JUCATOR
11. CINCI SECUNDE
12. FAULT CU PAGAIA
13. AVANTAJ
14. LOVITURA LIBERA
15. LOVITURA DIRECTA
16. PENALTY
17. CARTONAS

PROTECTIA VIRFULUI SI COZII KAIACULUI

Protectia trebuie sa fie moale pentru a putea absorbi orice lovitura, impact intre ambarcati sau ambarcatie si jucatori. Trebuie sa aiba o grosime de minim 3cm, si trebuie sa se poata comprima de 1 cm cind se va apasa pe ea.

