POLSKI ZWIĄZEK KAJAKOWY

PRZEPISY

KAJAK POLO

Po nowelizacji w 2011 roku

Wstęp 5
Definicje 5
Rozdział I 5
Przepisy ogólne 5
1. **Definicja kajak polo** 5
2. **Zawody międzynarodowe [GR]** 5
3. **Zawodnicy [GR]** 6
4. **Kalendarz zawodów międzynarodowych [GR]** 7
Rozdział II 8
Organizacja zawodów 8
1. **Formy komunikacji** 8
2. **Zaproszenia. [GR]** 8
3. **Zgłoszenia** 8
4. **Określenie kategorii** 9
5. **Wybór zgłoszeń** 10
6. **Zawiadomienie o przyjęciu zgłoszenia** 10
7. **System, program i jego ograniczenia** 10
8. **System zawodów** 10
9. **Wybór systemu zawodów** 11
10. **Punkty ligowe i pozycje** 11
11. **Awans do kolejnych rund** 12
12. **Remisy** 12
13. **Program** 12
14. **Obszar zawodów** 12
15. **Kontrola** 13
16. **Honorowa gra** 14
17. **Pomoc i przeszkadzanie z zewnątrz** 14
18. **Zakończenie gry** 14
19. **Wyniki** 14
20. **Raporty** 14
21. **Uczestnicy** 14
22. **Sędziowie Organizacyjni i Gier** 15
23. **Komitet Organizacyjny** 16
24. **Komitet Zawodów [GR]** 16
25. **Jury** 16
26. **Wyznaczanie sędziów** 16
27. **Obowiązki Komitetu Organizacyjnego** 17
28. **Obowiązki Komitetu Zawodów** 18
29. **Obowiązki Jury** 18
30. **Obowiązki Sędziów Gry i Sędziów Organizatorów Zawodów** 19
31. **Sędziowie Organizacyjni Zawodów Międzynarodowych. [GR]** 22
32. **Sędziowie Gry Zawodów Międzynarodowych** 23
Rozdział III 24
Przepisy Gry 24
1. **Obszar gry** 24
2. **Granice pola gry i ich oznaczenie** 24
3. **Bramki** 25
4. **Piłka** 25
5. **Sędziowie gry** 25
6. **Sędziowie (I i II)** 25
7. **Sędziowie linii bramkowej** 26
8. **Kontroler wyposażenia** 27
9. **Sędziowie mierzący czas** 27
10. **Kontroler wyników** 27
11. **Ilość zawodników** 28
12. **Antydoping [GR]** 28
13. **Identyfikacja** 28
14. **Kajaki** 29
15. **Wiosła** 29

16. Wyposażenie osobiste 29
17. Znaki handlowe i symbole reklamowe [GR] 29
18. Wymiana sprzętu 30
19. Kontrola wyposażenia 30
20. Czas gry 30
21. Przerwa 30
22. Wybór stron 31
23. Rozpoczęcie gry 31
24. Piłka autowa 31
25. Zdobycie gola 32
26. Wznowienie po golu 32
27. Wywrócony zawodnik 32
28. Wkraczanie na pole gry, ponowne wkraczanie i zmiana 33
29. Nieprzepisowa zamiana i wkraczanie na pole gry 33
30. Nieprzepisowe użycie wiosła 34
31. Nieprzepisowe posiadanie 34
32. Nieprzepisowe popychanie ręką 35
33. Nieprzepisowe popychanie kajaka 35
34. Nieprzepisowe rozpychanie 35
35. Nieprzepisowa zasłona 36
36. Nieprzepisowe trzymanie 36
37. Niesportowe zachowanie 37
38. Obrona bramki 37
39. Rzut sędziowski (piłka sędziowska). 38
40. Przewaga 39
41. Sankcje 39
42. Wykonanie rzutów 42
43. Wykonanie rzutu karnego 43
44. Zakończenie gry 43
45. Dogrywka 44
46. Protesty do Komitetu Zawodów [GR] 44
47. Działania dyscyplinarne Komitetu Zawodów 46
48. Odwołania do Jury [GR] 47
49. Odwołanie do Zarządu ICF, (w przypadku imprez krajowych do Zarządu PZKaj) 49
ROZDZIAŁ IV 49
SPECJALNE PRZEPISY MISTRZOSTW ŚWIATA. 49
1. Przygotowania [GR] 49
2. Jury i Sędziowie [GR] 50
3. Wyznaczenie Sędziów i Organizatorów 51
4. Zgłoszenia 51
5. System, program i jego ograniczenia 52
6. Wybór systemu zawodów 52
7. Obszar gry 53
8. Piłka 53
9. Identyfikacja 53
10. Czas gry 53
11. Protest [GR] 54
12. Odwołania [GR] 54
13. Nagrody [GR] 54
14. Anty – doping [GR] 55
15. Wyniki i raporty [GR] 55
DODATEK I: Sędziowska sygnalizacja ręczna. 56
DODATEK II: Kontrola sprzętu 61
1. Kajak 61
2. Mierniki kajaka 65
3. Obicie 68
4. Wiosło 69
5. Miernik wiosła 69
6. Kask 69
7. Krata (ochraniacz twarzy) 69

8. **Kamizelka (ochrona ciała)** 70
DODATEK III: Obszar gry 71
1. **Obszar gry** 71
DODATEK IV: Systemy gier 72
1. **Tabele i diagramy formatu zawodów** 72
2. **„Pool system”** 79
3. **System ligowy** 81
DODATEK V: Wzory druków 83
KARTA MECZU 83
ZGŁOSZENIE DRUŻYNY 84
DRUK SPRAWOZDANIA Z TURNIEJU 85
DODATEK VI: Zegar strzału 87

Wstęp

Celem tego dokumentu jest dostosowanie informacji jak przeprowadzać zawody zgodnie z regulaminem Międzynarodowej Federacji Kajak Polo.
Generalne Przepisy [GR] zostały zatwierdzone podczas Kongresu ICF w Warszawie w 2000r.
Przepisy techniczne [TR] zostały zmodyfikowane i zatwierdzone podczas posiedzenia Zarządu ICF w Madrycie w 2002r.
Niniejszy dokument zawiera zbiór przepisów i regulaminów obowiązujący od 1 stycznia 2004r.
Niniejszy dokument zawiera aktualizację przepisów gry na podstawie obowiązujących od 2011r. przepisów ICF.

Definicje

Następujące skróty i akronimy występujące w tym dokumencie oznaczają:

ICF	Międzynarodowa Federacja Kajakowa
CPC	Komitet Kajak Polo
GR	Przepisy Główne (mogą być zmienione jedynie przez kongres ICF)
TR	Przepisy techniczne (mogą być zmienione przez Zarząd ICF)
Zawody	Mistrzostwa Świata, Mistrzostwa Kontynentalne, Zawody Międzynarodowe
Kategorie	Seniorzy, Seniorki, Oldboje Kobiety, Oldboje Mężczyźni, U21 Kobiety, U21 Mężczyźni

Zawody krajowe: Mistrzostwa Polski, Ogólnopolskie – Międzywojewódzkie, Wojewódzkie
Kategorie wiekowe obowiązujące w Polsce: Seniorzy, Seniorki, Juniorzy, Juniorki, Juniorzy Młodsi, Juniorki Młodsze, Młodzicy, Młodziczki, Dzieci – dziewczęta i chłopcy.
JĘZYK Oficjalną formą komunikacji podczas Zawodów Międzynarodowych organizowanych przez ICF jest język angielski.

Rozdział I
Przepisy ogólne

1. Definicja kajak polo

1.1. Kajak polo jest grą, w której rywalizują dwa pięcioosobowe zespoły, wykorzystując piłkę. Zawodnicy wiosłują w kajakach do polo, na wyraźnie oznaczonym obszarze wodnym, próbując strzelić gola przeciwnikom. Wygrywa zespół, który zdobędzie największą liczbę goli. [GR]

2. Zawody międzynarodowe [GR]

2.1. Wszystkie zawody ogłoszone jako międzynarodowe, muszą być przeprowadzone zgodnie z przepisami ICF. Zawody organizowane przez narodowe federacje lub ich kluby są uważane za międzynarodowe, jeżeli zaproszone do udziału są zespoły z innych krajów. [GR]

2.2. Międzynarodowe zawody muszą być kontrolowane przez co najmniej jednego akredytowanego sędziego posiadającego ważną licencję międzynarodową. [GR]

2.3. Do oficjalnych kategorii uznawanych przez ICF należą: [GR]

- Mężczyźni – poniżej 21 roku życia
- Kobiety – poniżej 21 roku życia
- Oldboje mężczyźni
- Oldboje kobiety
- Seniorzy
- Seniorki

2.4. Kategorie wiekowe obowiązujące w Polsce (kobiety i mężczyźni):

- dzieci
- młodzicy
- juniorzy młodsi
- juniorzy
- seniorzy

2.5. Mieszane kategorie zawodów, w których biorą udział mężczyźni i kobiety w tych samych zespołach lub konkurując ze sobą, nie są dozwolone. [GR]

2.6. Zawodnik może startować tylko w jednej kategorii w jednych zawodach. Jeśli zawodnik został umieszczony na końcowym zgłoszeniu, (w którym zmiany są dozwolone na godzinę przed rozpoczęciem zawodów), nie może grać dla innej drużyny w danych zawodach, w żadnej z kategorii. Juniorzy młodsi i juniorzy mogą grać w kategorii seniorów.

2.7. W zawodach, w których Komitet Organizacyjny nie może w pełni spełnić przepisów ICF, dopuszczalne są zmiany w zasadach rozdziału II.

3. Zawodnicy [GR]

3.1. Tylko członkowie klubów lub związków zrzeszonych w federacjach członkowskich ICF mają prawo do uczestnictwa w zawodach międzynarodowych. [GR]

3.2. Indywidualny zawodnik, biorący udział w zawodach międzynarodowych musi za każdym razem uzyskać specjalną zgodę swojej federacji narodowej. [GR]

3.3. Zawodnik może startować w imieniu innej federacji, obcego kraju w którym aktualnie mieszka, jeśli uzyska zgodę rodzimej federacji. Uzyskane upoważnienie musi być wysłane do siedziby ICF a jego kopia do przewodniczącego zarządu ICF do 30 listopada roku poprzedzającego rok, którego pozwolenie ma dotyczyć. [GR]

3.4. Jeśli zawodnik mieszka 2 lata lub dłużej w obcym kraju, zgoda jego rodzimej federacji nie jest już wymagana. [GR]

3.5. Zawodnik nie może startować w imieniu więcej niż jednej federacji w żadnym roku kalendarzowym w kajakarstwie. Przepis ten nie dotyczy zawodników, którzy opuścili swój rodzinny kraj w celu wzięcia ślubu w innym kraju. W takim przypadku może on startować w imieniu nowej federacji bez dwuletniej przerwy. [GR]

3.6. Zawodnik może po raz pierwszy startować w kategorii poniżej 21 lat w roku, w którym kończy 15 lat, a po raz ostatni w roku, w którym kończy 21 lat. [GR]

3.7. Zawodnik może po raz pierwszy startować w kategorii master w roku, w którym kończy 35 lat. Znajdują się w tej kategorii pięcioletnie grupy wiekowe np.: 35 – 39 rok życia, 40 – 44 rok życia, 45 – 49 rok życia, itd. Ostatnim rokiem, w którym zawodnik może startować w danym przedziale wiekowym, jest rok, w którym przypadają jego ostatnie urodziny z danej grupy wiekowej, (np.: pierwsza grupa wiekowa jest od 35 do 39 urodzin). [GR]

3.8. W celu potwierdzenia wymaganych uprawnień dowód, taki jak paszport, będzie wymagany podczas zawodów. *W przypadku zawodów krajowych dowód osobisty lub inny dokument potwierdzający tożsamość zawodnika.*

4. Kalendarz zawodów międzynarodowych [GR]

4.1. Przed 1 sierpnia każdego roku wszystkie narodowe federacje muszą przysłać do biura ICF i do Przewodniczącego Zarządu ICF swoje proponowane programy zawodów międzynarodowych na następny rok. [GR]

4.2. Federacje mogą uzupełnić lub zmienić kalendarz do 30 września. Po upływie tej daty kalendarz zostanie uznany za ostateczny i opublikowany. [GR]

Rozdział II
Organizacja zawodów

1. Formy komunikacji

1.1. Wszystkie kontakty muszą być dokonywane i potwierdzone w formie pisemnej (listem, teleksem, faksem, telegramem, E-mailem, itp.). Jeśli kontakt jest ustny to musi być potwierdzony pisemnym zapisem rozmowy w ustalonym terminie (do północy ustalonego dnia). W przypadku rozbieżnych informacji wiadomość pisemna i / lub podpis traktowane są jako ważne.

2. Zaproszenia. [GR]

2.1. Zaproszenia do udziału w zawodach międzynarodowych muszą być wysłane minimum 12 tygodni przed zawodami i muszą zawierać następujące informacje: [GR]

2.1.1. Typ zawodów; [GR]

- Kategorie zawodów;
- Proponowany program i system losowania lub minimalną liczbę gier każdego zespołu;
- Kluby lub federacje zaproszone do udziału w zawodach;
- Ilość zespołów zaproszonych z każdego klubu lub federacji w każdej kategorii;
- Rodzaj eliminacji lub wyboru, który będzie użyty w celu zmniejszenia ilości zespołów do wymaganej, jeśli otrzymano zbyt dużo zgłoszeń;
- Czas i miejsce zawodów;
- Informacje o obiekcie /obiektach, np.: czy obiekt odkryty, czy kryty;
- Wysokość opłaty wstępnej (jeśli istnieje).

2.1.2. Zaproszenie powinno zawierać wstępny formularz zgłoszenia zawierający:

- adres, na który mają być przesłane zgłoszenia i szczegóły dotyczące zespołów,
- ostateczne terminy i godziny przyjmowania zgłoszeń, zgłoszenia szczegółów zespołów,
- ostatecznej ich listy i spisu zawodników. [GR]

2.2. Informacje dotyczące zakwaterowania powinny, jeśli jest to możliwe, być przysłane wraz z zaproszeniem,

2.3. Informacje dotyczące reklamy, postępów i szczegółów otrzymanych lub zapowiedzianych zgłoszeń itd. muszą być udostępnione na życzenie.

3. Zgłoszenia

3.1. Federacja Narodowa musi podpisać wstępne zgłoszenie zespołu narodowego. Klub musi podpisać wstępne zgłoszenie zespołów klubowych, stan o zgłoszenie zespołów stanowych itp.

3.2. Komitet Organizacyjny musi otrzymać wstępne zgłoszenie przynajmniej 8 tygodni przed zawodami. Spóźnione zgłoszenie nie zostanie przyjęte.

3.3. Wstępne zgłoszenie musi zawierać minimum następujących szczegółów dotyczących reprezentacji i wszystkich zespołów wchodzących w jej skład:

- nazwę klubu lub federacji, którą reprezentują zespoły (zespół),
- pełne imię i nazwisko oraz szczegółowy kontakt osoby odpowiedzialnej za reprezentację,
- nazwę każdego zespołu,
- kategorię, w której każdy zespół chce startować,

Jeśli zgłoszenie jednego zespołu jest zależne od przyjęcia zgłoszenia innego, musi to być wyraźnie zaznaczone w zgłoszeniu.

3.4. Federacja Narodowa musi podpisać ostateczne zgłoszenie zespołu narodowego. Ostateczne zgłoszenie zespołu klubowego musi być podpisane przez kluby, kluby stanowe, stany itd. (GR)

3.5. Komitet Organizacyjny musi otrzymać ostateczne (imienne) zgłoszenie przynajmniej 4 tygodnie przed zawodami. Spóźnione zgłoszenie nie zostaną przyjęte.

3.6. Ostateczne zgłoszenie powinno zawierać przynajmniej następujące szczegóły dotyczące reprezentacji i wszystkich zespołów wchodzących w jej skład:

3.6.1. Pełne imię i nazwisko oraz szczegóły (kontakt) dotyczące osoby odpowiedzialnej za reprezentację. Szczegóły dotyczące osoby odpowiedzialnej za zespół i innych działaczy zespołu: nazwisko, imię, funkcja. Szczegóły dotyczące zawodników: nazwisko, imię, data urodzenia, płeć, numer zawodnika. Szczegóły dotyczące identyfikacji zespołu, kolory. Nazwiska, imiona i kwalifikacje sędziów towarzyszących reprezentacji.

3.7. Komitet Organizacyjny musi potwierdzić przyjęcie podania o zgłoszenie w ciągu 48 godzin od jego otrzymania. Wszelkie problemy z podaniem o zgłoszenie muszą być wtedy zgłoszone.

3.8. Wycofanie zgłoszenia wstępnego lub zgłoszenia ostatecznego po zamknięciu terminu zgłoszeń uznane jest za ostateczne.

3.9. Komitet Organizacyjny może pobierać opłatę wstępną. Opłaty wstępne nie są zwracane po przyjęciu zgłoszenie, poza przypadkiem, gdy zgłoszenie zostało odrzucone.

3.10. Wszelkie zmiany w ostatecznym (imiennym) zgłoszeniu muszą być zgłoszone do Komitetu Zawodów, co najmniej na godzinę przed rozpoczęciem zawodów.

4. Określenie kategorii

4.1. Jeśli w kategorii zostało zgłoszonych za mało zespołów, zgłoszenie zespołu może zostać przesunięte do innej kategorii zgodnie z instrukcją na zgłoszenie, zależnie od tego, czy zawodnicy mogą startować w nowej kategorii.

4.2. Jeśli zespół nie może zostać umieszczony w zawodach w ten sposób, jego zgłoszenie musi zostać odrzucone.

5. Wybór zgłoszeń

5.1. Jeśli ilość zgłoszeń zespołów do kategorii jest większa niż może być przyjęta, Komitet Organizacyjny powinien wybrać sprawiedliwy system do określania zespołów zaakceptowanych do każdej kategorii.

6. Zawiadomienie o przyjęciu zgłoszenia

6.1. Informacja o ostatecznym przyjęciu lub odrzuceniu zgłoszenia musi być podana w ciągu 48 godzin po podjęciu decyzji, a w żadnym wypadku nie później niż 10 dni po zakończeniu terminu przyjmowania zgłoszeń.

6.2. Wszyscy nadawcy zgłoszeń będą powiadomieni, które zgłoszenia zostały przyjęte i które mogą zostać odrzucone z wyjaśnieniem procedury selekcji.

7. System, program i jego ograniczenia

7.1. Zawody międzynarodowe nie powinny trwać dłużej niż 7 kolejnych dni.

7.2. Wcześniejsze partie zawodów można rozgrywać na więcej niż jednym obiekcie. Gry grup rundy wstępnej czy przejściowej muszą odbywać się na tym samym obszarze gry.

7.3. Gry rundy finałowej muszą odbywać się na tym samym obiekcie.

7.4. Zespół nie może rozgrywać gier na więcej niż jednym obiekcie jednego dnia.

7.5. Zespół nie może rozgrywać gier rozciągających przez więcej niż 9 godzin jednego dnia.

7.6. Zespół nie może grać swojego pierwszego meczu danego dnia wcześniej niż 12 godzin po ostatniej grze dnia poprzedniego.

7.7. Zespół nie może grać więcej niż 6 gier jednego dnia.

7.8. Zespół nie może grać więcej niż 3 gry w ciągu 4 godzin.

7.9. Zespół nie może grać meczu wcześniej niż pół godziny po zakończeniu poprzedniego.

7.10. Zespół powinien grać, co najmniej jedną grę tego samego dnia co Wielki Finał oraz dnia poprzedniego.

8. System zawodów

8.1. Zawody międzynarodowe w każdej kategorii mogą być rozegrane w jednej lub kilkunastu rundach.

8.2. W rundzie wstępnej zespoły w każdej kategorii powinny być podzielone na równe lub prawie równe grupy.

8.3. Ustalenie, które zespoły umieszczone są w danej Grupie Rundy Wstępnej powinno określone być w następujący sposób:

8.3.1. W oparciu o listę rankingową dostarczoną przez Komitet Kajak Polo ICF lub organizacje regionalne (jeśli jest to możliwe) lub względne siły zespołów.

8.3.2. Przy zapewnieniu równego rozłożenia silniejszych i słabszych zespołów pomiędzy grupami.

8.3.3. Przy zapewnieniu, żeby zespoły z tej samej federacji (klubu) nie eliminowały się we wstępnych etapach zawodów.

8.4. W zawodach, w których jest więcej niż jedna runda, wszystkie zespoły w grupie muszą rozegrać każdy z każdym, co najmniej jeden mecz w systemie ligowym. Na zakończenie tej rundy zespoły są ustawione w każdej grupie w kolejności odpowiadającej ich wynikom. Najlepsze 2 lub więcej zespołów z każdej grupy awansuje do drugiej lub trzeciej Rundy Zawodów.

8.5. Druga Runda, Runda Przejściowa nie jest konieczna we wszystkich zawodach. Jest stosowana tylko, gdy duża liczba zespołów w porównaniu z liczbą gier musi być umieszczona w danej kategorii. W Rundzie Przejściowej zespoły zakwalifikowane z Rundy Wstępnej mogą być podzielone na grupy, w których zastosowane są systemy „knockout" lub ligowy w celu uzyskania awansu do rundy trzeciej.

8.6. W rundzie trzeciej, Eliminacjach Finałowych, zespoły grają przeciwko sobie w systemie „knockout", w formie takiej jak w serii finałowej w DODATKU IV. Zespoły są stopniowo eliminowane, aż do ostatnich dwóch, które w Wielkim Finale Grają o zwycięstwo.

9. Wybór systemu zawodów

9.1. Zawody organizowane są przy użyciu odpowiedniego systemu dla określonej liczby uczestniczących zespołów. Systemy zawodów są wybierane spośród listy w DODATKU IV, dla każdej kategorii zawodów tak, żeby zespół w kategorii rozegrał mniej więcej taką samą ilość gier, co zespoły w innych kategoriach.

10. Punkty ligowe i pozycje

10.1. W rundzie wstępnej i przejściowej zawody ligowe muszą być przeprowadzone zgodnie z następującą procedurą, w celu ustalenia pozycji zespołów po zakończeniu wszystkich gier w grupie.

10.2. Jeśli jakikolwiek zespół został zdyskwalifikowany z zawodów, wszystkie wyniki jego gier powinny zostać usunięte.

10.3. Miejsca zespołów w grupie muszą być ustalone zgodnie z ilością punktów zdobytych w grach ligowych. Zespół z największą ilością punktów zajmuje pierwsze miejsce.

10.4. Trzy (3) punkty są przyznawane za zwycięstwo, dwa (2) za remis i jeden (1) za przegraną. Żadne punkty nie są przyznawane, jeśli zespół opuścił grę.

10.5. Jeśli jeden lub więcej zespołów zdobyło taką samą ilość punktów muszą zająć miejsca zgodnie z następującym kryterium:

- różnica goli (ilość zdobytych goli minus ilość straconych goli);

- ilość zdobytych goli;
- wyniki gier pomiędzy dwoma zespołami tej ligi;
- procent zdobytych goli (ilość zdobytych goli podzielona przez ilość straconych goli);
- „play off", jeśli jest to możliwe;
- strzały karne, jeśli jest to możliwe.

(Jeśli jeden z zespołów wygrał grę walkowerem z innym zespołem, a jeszcze inny, z taką samą ilością punktów, rzeczywiście grał mecz z przegranym zespołem, oba te wyniki nie są włączane do tych obliczeń.)

11. Awans do kolejnych rund

11.1 System zawodów dla danej kategorii określa ile zespołów z każdej grupy awansuje do grupy przejściowej oraz ile awansuje bezpośrednio do Eliminacji Finałowych, zgodnie z ilością zespołów i ilością gier w danej kategorii.

12. Remisy

12.1. Jeśli po upłynięciu normalnego czasu gry wynik meczu jest nierozstrzygnięty, a istnieje taka potrzeba, stosowana jest dogrywka do „złotej bramki" (R.III. pkt.45.1)

12.2. Jeśli istnieje potrzeba skrócenia procedury z powodu ograniczeń programu, zespoły muszą być o tym powiadomione przed rozpoczęciem gry.

13. Program

13.1. Program zawodów międzynarodowych powinien być wysłany przynajmniej 2 tygodnie przed zawodami.

13.2. Program zawodów po zakończeniu losowania i opublikowaniu jest wiążący dla Komitetu Organizacyjnego, poza przypadkami wyjątkowymi. Zmiany w programie nie mogą być dokonane bez pozwolenia Komitetu Zawodów. O tych zmianach muszą być poinformowani na piśmie wszyscy kierownicy reprezentacji i kierownicy zespołów, których one dotyczą.

14. Obszar zawodów

14.1. Następujący obszar jest zgodny z przepisami przeprowadzania zawodów:

14.2. Pole gry jest określone w Przepisach Gry. Podczas gry jest ono zarezerwowane tylko dla zawodników uczestniczących w niej. Mogą tam przebywać tylko zawodnicy kontynuujący rozgrzewkę bezpośrednio przed grą.

14.2.1. Tablica wyników powinna być umieszczona tak, aby wynik był łatwo odczytywany przez zawodników. Jeśli tablica wyników posiada zegar powinna ona być umieszczona na wysokości linii środkowej boiska lub jeśli istnieją dwie tablice wyników, powinny być umieszczone w tym samym miejscu na obu końcach boiska lub po obu stronach linii środkowej boiska.

14.3. Obszar Rezerwowy jest miejscem poza Polem Gry, za linią bramkową, wyłączając obszar 4 metrów, w obie strony od środka bramki. Podczas gry jest on przeznaczony dla zawodników rezerwowych oczekujących na udział w grze.

14.4. Obszar sędziowski jest to obszar konieczny dla każdego sędziego kontrolującego grę do poruszania się wzdłuż boiska Pola Gry. Jeśli jest to możliwe musi być wyraźnie oddzielony od Pola Gry. Nikt inny niż sędziowie gry nie może wchodzić na ten obszar podczas gry.

14.4.1. Obszar sędziowski nie może znajdować się dalej niż 2 metry od pola gry. Obszar sędziowski musi być oddzielony od widowni przynajmniej na odległość 1 metra barierą, która uniemożliwiłaby widzom dotykanie lub bezpośrednie zbliżanie się do sędziego.

14.5. Obszar rozgrzewki jest miejscem, które znajduje się poza polem gry i obszarem rezerwowym i jest dostępne dla zawodników rozgrzewających się przed swoim meczem. Obszar ten musi być oddzielony od Pola Gry, żeby uniemożliwić przypadkowe dostanie się piłek treningowych na Pole gry. Obszar Rozgrzewki jest zarezerwowany tylko dla zawodników przygotowujących się do następnej gry.

14.6. Obszar organizacyjny. Jest to obszar wyznaczony dookoła Pola Gry, wraz z polami za bramkami i za obszarami sędziowskimi. Tylko osoby bezpośrednio zaangażowane w trwającą grę, która ma się zacząć (urzędnicy – sędziowie organizacyjni, sędziowie gry, zawodnicy, osoby wymienione na liście jak: trenerzy, kierownicy, lekarze) lub akredytowani przedstawiciele mediów mają dostęp do Obszaru Organizacyjnego podczas zawodów.

14.7. Obszar zawodów. Jest to większy obszar dookoła Pola Gry, zawierający obszar gry, treningu, rozgrzewki i obszar sędziowski. Może zawierać wyznaczone pomieszczenia takie jak: przebieralnie, miejsce przechowywania sprzętu itd. Widzowie i publiczność nie mogą mieć dostępu do tego obszaru. Każdy sędzia może zażądać usunięcia przeszkadzających osób z tego obszaru, w celu umożliwienia płynnego przebiegu zawodów.

15. Kontrola

15.1. Terminy, miejsca i procedury kontroli sprzętu sportowego, przed wniesieniem go na Obszar Zawodów, będą podane wszystkim ekipom, na co najmniej 24 godziny przed kontrolą. Muszą zostać stworzone odpowiednie warunki do kontroli sprzętu wnoszonego na Obszar Zawodów na dzień, przed rozpoczęciem pierwszej gry.

15.2. Kontrolerzy wyposażenia muszą sprawdzić, przed wejściem na Obszar Zawodów, czy cały sprzęt odpowiada przepisom. Jeśli sprzęt nie odpowiada przepisom, nie może zostać wpuszczony na Obszar Zawodów. Jeśli odpowiada, zostaje wyraźnie oznaczony, tak żeby było to widoczne podczas pobieżnej kontroli.

15.3. Sprzęt ochrony osobisty powinien być sprawdzany na zawodniku, który ma go nosić, (m. in. czy odpowiada jego rozmiarowi).

15.4. Wyposażenie zawodników może być kontrolowane przed, w czasie i po zakończeniu gry. Sędzia musi wyeliminować zawodnika, u którego zaistnieje naruszenie przepisów dotyczących sprzętu, albo podczas pierwszej przerwy w grze lub natychmiast, jeśli sprzęt stwarza potencjalne zagrożenie.

16. Honorowa gra

16.1. Jeśli zespół próbuje grać w sposób inny niż honorowy, jego działanie będzie rozpatrzone przez Komitet Zawodów. Komitet Zawodów podejmuje odpowiednie sankcje i może zdyskwalifikować zawodnika lub zespół.

17. Pomoc i przeszkadzanie z zewnątrz

17.1. Żadna elektroniczna komunikacja nie może być używana do porozumiewania się z zawodnikami podczas gry, poza komunikatami Sędziów Zawodów.

18. Zakończenie gry

18.1. Wszyscy członkowie zespołów i sędziowie muszą opuścić Pole Gry i obszary rezerwowe natychmiast po zakończeniu ich gry. Muszą usunąć całe swoje wyposażenie z tych obszarów.

19. Wyniki

19.1. Wyniki każdych zawodów muszą być wysłane w ciągu 10 dni przez Komitet Organizacyjny Zawodów do Komitetu Kajak Polo ICF, każdej Narodowej Federacji uczestniczącej w zawodach i każdego Kierownika Ekipy, jeśli startowały nie tylko reprezentacje narodowe.
W przypadku krajowych zawodów rozgrywanych w Polsce, wyniki powinny być wysłane w ciągu 7 dni przez Komitet Organizacyjny do PZKaj i klubów uczestniczących w zawodach.

20. Raporty

20.1. Raporty o wszystkich protestach czy odwołaniach muszą być wysłane w ciągu 10 dni przez Komitet Organizacyjny Zawodów do Komitetu Kajak Polo ICF, do każdej Narodowej Federacji, której dotyczy i każdego Kierownika Ekipy, jeśli startowały nie tylko reprezentacje narodowe.
W przypadku krajowych zawodów rozgrywanych w Polsce, raporty o protestach i odwołaniach powinny być wysłane w ciągu 7 dni przez Komitet Organizacyjny do PZKaj.

21. Uczestnicy

21.1. W skład reprezentacji międzynarodowych wchodzą: jeden kierownik reprezentacji, jeden kierownik zespołu na jeden zespół, maksymalnie 10 zawodników na zespół, maksymalnie trzech innych działaczy na zespół.

21.1.1. Kierownik reprezentacji.
Federacja lub klub wybiera kierownika reprezentacji, który jest odpowiedzialny za nią podczas zawodów.

21.1.2. Kierownik zespołu.
Dla każdych zawodów federacja lub klub wybiera kierownika zespołu, który będzie odpowiedzialny za niego podczas zawodów.

21.1.3. Zawodnicy.
Przepisy dotyczące zawodników znajdują się w rozdziale I, art. 3. W każdym zespole może być maksymalnie 10 zawodników.

21.1.4. Inni członkowie zespołu.
Dla każdych zawodów federacja lub klub może wybrać maksymalnie trzech dodatkowych działaczy na zespół, którzy będą częścią oficjalnej reprezentacji (na przykład trener, kierownik sprzętu, lekarz).

21.2. Identyfikacja.
Członkowie reprezentacji potrzebujący dostępu do Obszaru Zawodów będą wyraźnie oznaczeni wraz z pełnioną przez nich funkcją.

22. Sędziowie Organizacyjni i Gier

22.1. Zawody międzynarodowe są przeprowadzane pod nadzorem następujących sędziów (*dotyczy to również zawodów krajowych rozgrywanych w Polsce)*:

1. Sędzia Główny Zawodów [GR]
2. Organizator Zawodów [GR]
3. Organizator Techniczny [GR]
4. Sędzia Główny Gier [GR]
5. Główny Kontroler Wyposażenia [GR]
6. Główny Sędzia Tabel [GR]
7. Sędziowie mierzący czas [GR]
8. Kontrolerzy Wyników [GR]
9. Sędziowie Gier. [GR]
10. Sędziowie Linii Bramkowej [GR]
11. Kontrolerzy Wyposażenia [GR]

22.2. Jeżeli okoliczności pozwolą, jedna osoba może pełnić dwa lub więcej z wymienionych powyżej urzędów sędziowskich. Wszyscy Sędziowie zawodów podczas wykonywania obowiązków będą wyraźnie oznaczeni nazwiskiem i funkcją.

22.3. Międzynarodowe zawody muszą być kontrolowane, przez co najmniej jednego akredytowanego sędziego posiadającego ważną kartę międzynarodową. Powinien on zostać Sędzią Głównym Zawodów (Przewodniczącym Komitetu Zawodów).

22.4. Wszystkie gry muszą być sędziowane przez sędziów neutralnych tj. pochodzących z krajów innych niż reprezentowane przez grające zespoły, z wyjątkiem, kiedy oba zespoły są z tego samego kraju.

22.5. Wszystkie gry krajowe muszą być sędziowane przez sędziów neutralnych. Jeżeli istnieje możliwość, sędzia nie powinien sędziować meczu swojej reprezentacji.

23. Komitet Organizacyjny

23.1. Goszcząca zawody federacja lub klub wyznacza Komitet Organizacyjny, który je organizuje.

24. Komitet Zawodów [GR]

24.1. Główną kontrolę nad zawodami pełni Komitet Zawodów, w skład którego wchodzą: [GR]

1. Sędzia Główny Zawodów jako Przewodniczący Komitetu Zawodów,
2. Organizator Zawodów,
3. Jedna dodatkowa osoba wyznaczona na sędziego organizacyjnego.

25. Jury

25.1. Jury będzie wyznaczane przez kierowników zespołów przy rekomendacji Komitetu Organizacyjnego. Jury składa się z 5 osób, oraz dwóch wyznaczonych rezerwowych.

25.2. Jeżeli to możliwe, Jury powinno składać się z 5 przedstawicieli różnych federacji *(klubów sportowych)*.

25.3. Osoby uczestniczące w zawodach jako zawodnicy nie mogą wchodzić w skład Jury.

25.4. Przy wyborze Jury pierwszeństwo przysługuje, jeśli jest to możliwe, osobom posiadającym kwalifikacje Sędziego ICF. W innym przypadku przysługuje pierwszeństwo najstarszym stażem sędziom.

25.5. Kierownicy zespołów wybierają przewodniczącego spośród członków Jury.

25.6. Jeśli Jury rozważa sprawę, każdy jego członek, który był sędzią w danej grze lub jest zgłoszony przez federację lub klub zaangażowany w zdarzenie musi, ustąpić z Jury i być zastąpiony przez wyznaczonego rezerwowego, na czas rozpatrywania tej sprawy.

26. Wyznaczanie sędziów

26.1. Za wyznaczenie sędziów odpowiedzialne są następujące grupy:

<table>
<tr><th>Sędziowie i Organizatorzy</th><th>Zawody międzynarodowe</th></tr>
<tr><td>Jury</td><td>Kierownicy zespołów</td></tr>
<tr><td>Sędzia Główny Zawodów</td><td rowspan="7">Komitet Organizacyjny</td></tr>
<tr><td>Organizator Zawodów</td></tr>
<tr><td>Organizator Techniczny</td></tr>
<tr><td>Sędzia Główny Gier</td></tr>
<tr><td>Główny Kontroler Wyposażenia</td></tr>
<tr><td>Główny Sędzia Tabel</td></tr>
<tr><td>Sędziowie Mierzący Czas</td><td rowspan="2">Główny Sędzia Tabel</td></tr>
<tr><td>Kontrolerzy Wyników</td></tr>
<tr><td>Sędziowie Gier I i II</td><td rowspan="2">Sędzia Główny Gier</td></tr>
<tr><td>Sędziowie Linii Bramkowej</td></tr>
<tr><td>Kontrolerzy Wyposażenia</td><td>Główny Kontroler</td></tr>
</table>

27. Obowiązki Komitetu Organizacyjnego

27.1. Federacja lub klub organizujący zawody powołuje Komitet Organizacyjny. Za strukturę Komitetu Organizacyjnego odpowiedzialna jest wspomniana federacja lub klub.

27.2. Komitet Organizacyjny odpowiedzialny jest za:

- prowadzenie zawodów,
- dokonanie wszystkich niezbędnych przygotowań do zapewnienia równego startu wszystkim zespołom,
- dostarczenie programów zawodów,
- zapewnienie miejsca zawodów i jego wyposażenia,
- przygotowanie zakwaterowania i transportu dla zespołów zagranicznych w swoim kraju,
- zapewnienie obecności sędziów wymaganych przez Komitet Zawodów,
- zapewnienie sprzętu do kontroli,
- zapewnienie dodatkowej pomocy wymaganej przez Komitet Zawodów w sprawach takich jak prezentacja, reklama itd.,
- administrowanie nieoficjalnymi aspektami zawodów, takimi jak widzowie, media,
- wyznaczenie Przedstawiciela Komitetu Organizacyjnego do łączności z Komitetem Zawodów.

27.3. Komitet Organizacyjny:

27.3.1. Dostarcza przedstawicielom mediów niezbędnych informacji dotyczących zespołów, zawodników, sędziów i przebiegu zawodów. Informacji może udzielać każdy z sędziów, tak szybko jak jest to możliwe;

27.3.2. Zapewnia obecność ochotników, którzy w czasie gry podawaliby sędziom prowadzącym mecz i sędziom liniowym odpowiednie piłki. Ochotnicy ci powinni nosić odpowiedni strój, którym będą koszulki koloru wskazującego na pełnione przez nich funkcje. Strój ochotników powinien różnić się od strojów sędziów prowadzących mecz i sędziów liniowych;

27.3.3. Zapewnia cały sprzęt potrzebny do gry, wraz z bramkami, oznaczeniem pola gry, piłkami oraz wyposażeniem obszarów sędziowskich i zapewnia prawidłowe działanie wyposażenia w czasie trwania zawodów;

27.3.4. Zapewnia sprawne działanie urządzeń do ogłaszania wyników, przechowywanie wyników, pomiar czasu oraz pomoc Głównemu Sędziemu Tabel w utrzymywaniu sprawności wymienionego sprzętu;

27.3.5. Współdziała z kierownictwem miejsca zawodów w przypadku problemów wynikających z korzystania z obiektu;

27.3.6. Wyznacza miejsca do przechowywania i obsługi wyposażenia zespołów na czas trwania zawodów;

27.3.7. Zapewnia ogłoszenie programu gier w sposób umożliwiający przygotowanie się zespołów i sędziów do każdej gry;

27.3.8. Informuje publiczność, które zespoły rywalizują i jakie znaczenie ma gra przed jej rozpoczęciem;

27.3.9. Informuje publiczność o wynikach gry, jej zakończeniu, o znaczeniu tych wyników i wynikających z tego postępach każdego zespołu;

27.3.10. Zapewnia zapisywanie wyników każdej gry i zbieranie wyników gier w tabeli ligowej lub diagramie eliminacji (knockout);

27.3.11. Aktualizuje nazwy zespołów w programie, jeśli zależą one od wyników gry;

27.3.12. Wywiesza wyniki każdej gry, aktualne tabele ligowe lub diagramy eliminacji (knockout) oraz program dla zespołów i publiczności, a także przekazuje tych informacji mediom, jeśli trzeba.

27.4. Wszystkie sprawy dotyczące zaproszeń i zgłoszeń, powzięte przez Komitet Organizacyjny powinny być załatwione pod nadzorem Organizatora Zawodów i za aprobatą Komitetu Zawodów.

28. Obowiązki Komitetu Zawodów

28.1. Komitet Zawodów musi:

28.1.1. Nadzorować organizację i przygotowanie zawodów;

28.1.2. Rozważyć i zatwierdzić zaproponowane przez Głównego Sędziego Tabel zespoły Sędziów Mierzących Czas i Kontrolerów Wyników. Rozważyć i zatwierdzić zaproponowane przez Głównego Sędziego Gier zespoły Sędziów (prowadzących mecze) i Sędziów Linii Bramkowej. Rozważyć i zatwierdzić zaproponowane przez Głównego Kontrolera Wyposażenia zespoły Kontrolerów Wyposażenia. W przypadku zaistnienia nieprzewidzianych okoliczności uniemożliwiających przeprowadzenie zawodów zgodnie z programem, muszą, wspólnie z Komitetem Organizacyjnym, zatwierdzić zmianę programu lub przełożenie zawodów oraz ustalić kolejny termin, w którym mogą być rozegrane;

28.1.3. Wdrażać w życie decyzje Jury;

28.1.4. Przyjmować wszystkie złożone protesty i rozwiązywać wszystkie spory, które mogą wystąpić;

28.1.5. Podejmować decyzje o sankcjach dyscyplinarnych, jeżeli złamane zostaną przepisy inne niż przepisy gry. Decyzje powinny być podejmowane w oparciu o Przepisy Kajak Polo ICF. Mogą być nakładane także kary zgodne ze Statutem ICF, na przykład dyskwalifikacja na okres dłuższy niż czas trwania danych zawodów.

29. Obowiązki Jury

29.1. Zadaniem Jury jest rozpatrywanie odwołań dotyczących decyzji Komitetu Zawodów.

30. Obowiązki Sędziów Gry i Sędziów Organizatorów Zawodów

30.1. Sędzia Główny Zawodów
Jako Przewodniczący Komitetu zawodów - Sędzia Główny Zawodów:

30.1.1. Jest odpowiedzialny za wszystkie oficjalne aspekty zawodów, nadzorując w tym celu wszystkich innych sędziów i organizatorów.

30.1.2. Pilnować, żeby wszystkie sprawy były przeprowadzone zgodnie z przepisami i decydować o wszystkich sprawach, które nie są opisane w przepisach i nie znajdują się w gestii Komitetu Organizacyjnego.

30.2. Organizator Zawodów
Organizator Zawodów jest odpowiedzialny za koordynację Komitetu Organizacyjnego w wypełnieniu obowiązków w stosunku do Komitetu Zawodów i osiąganiu własnych celów organizacyjnych.

30.3. Organizator Techniczny
Organizator Techniczny jest odpowiedzialny za:

30.3.1. Koordynację w administrowaniu zawodów w czasie ich trwania, dla zapewnienia płynnego ich przebiegu, zgodnie z programem i przepisami.

30.3.2. Dokonywanie koniecznych zmian w programie i opublikowanie ich.

30.3.3. Kontrolowanie dostępu do Obszaru Zawodów.

30.3.4. Sprawdzanie, czy wszyscy zawodnicy i zespoły mają prawo startować w zawodach oraz czy wszystkie wymogi zgłoszenia są spełnione.

30.3.5. Przechowywanie wszystkich szczegółów zgłoszeń do inspekcji przez Komitet Zawodów i Kierowników Zespołów.

30.3.6. Notowanie wszystkich znaczących wydarzeń podczas zawodów poza tymi, którymi zajmują się Sędziowie Mierzący Czas i Kontrolerzy Wyników.

30.3.7. Przechowywanie protokołów dotyczących wszystkich protestów i wyjaśnień.

30.4. Główny Sędzia Gier
Główny Sędzia Gier odpowiedzialny jest za:

30.4.1. Wyznaczanie Sędziów (I i II) prowadzących mecze i Sędziów Liniowych po zatwierdzeniu ich przez Komitet Zawodów, przy uzupełnieniu, że jeśli jest to możliwe wyznaczeni sędziowie są neutralni, bez powiązań z walczącymi zespołami.

30.4.2. Przydzielenie obowiązków Sędziom prowadzącym mecze i Sędziom Liniowym oraz określenie standardu ich wykonania.

30.4.3. Zapewnienie, aby wszyscy sędziowie gry byli odpowiednio poinformowani.

30.4.4. Przekazywanie Głównemu Sędziemu Zawodów wszystkich pisemnych raportów od sędziów prowadzących mecz na temat incydentów wymagających zastosowania sankcji dyscyplinarnych i proponowanie Komitetowi Zawodów zastosowania odpowiednich sankcji dyscyplinarnych przeciwko zawodnikom za powtarzające się przewinienia.

30.5. Główny Kontroler Wyposażenia

Główny Kontroler Wyposażenia jest odpowiedzialny za:

30.5.1. Wyznaczenie Kontrolerów po zatwierdzeniu ich przez Komitet Zawodów. Jeśli jest to możliwe, wyznaczeni Kontrolerzy powinni być neutralni, bez powiązań z walczącymi zespołami.

30.5.2. Przydzielenie obowiązków Kontrolerom oraz określenie standardu ich wykonania.

30.5.3. Współpraca z Komitetem Organizacyjnym dotycząca zapewnienia sprzętu używanego do kontroli.

30.5.4. Zapewnienie odpowiedniego postępowania kontrolnego dotyczącego sprzętu przed dopuszczeniem go na obszar zawodów.

30.6. Główny Sędzia Tabel

Główny Sędzia Tabel jest odpowiedzialny za:

30.6.1. Wyznaczenie Sędziów Mierzących Czas, Kontrolerów Wyników po zatwierdzeniu ich przez Komitet Zawodów.

30.6.2. Przydzielenie obowiązków Sędziom Mierzącym Czas, Kontrolerom Wyników oraz określenie standardu ich wykonania.

30.6.3. Współpracę z Komitetem Organizacyjnym dotyczącą zapewnienia urządzeń do ogłaszania wyników, przechowywania ich i pomiaru czasu.

30.6.4. Nadzorowanie pracy Komentatora (Spikera) wyznaczonego przez Komitet Organizacyjny.

30.6.5. Sprawdzanie, czy Komitet Organizacyjny przekazuje informacje o wynikach na oficjalną tablicę wyników, do kierowników zespołów, Sędziów, Organizatorów i Jury.

30.7. Sędziowie Mierzący Czas

Sędziowie mierzący czas odpowiedzialni są za:

30.7.1. Informowanie sędziów i zawodników, kiedy gra ma być rozpoczęta.

30.7.2. Pomiar czasu zgodnie z przepisami gry.

30.7.3. Sędzia mierzący czas nie może kontrolować więcej niż dwóch kolejnych gier.

30.8. Kontrolerzy Wyników
Kontrolerzy Wyników odpowiedzialni są za:

30.8.1. Zapisywanie szczegółów gry na oficjalnym raporcie gry, nazwisk oraz numerów zawodników zespołów zdobywających bramki i pełnych szczegółów gry. Muszą również odnotować nazwisko i numer zawodnika zespołu, który został odesłany, lub zastosowane sankcje.

30.8.2. Przekazywanie wypełnionych Kart Zapisu Gry do Głównego Sędziego Tabel po zakończeniu każdej gry.

30.8.3. Kontroler Wyników nie może uczestniczyć w więcej niż dwóch kolejnych grach.

30.9. Sędziowie Gry I i II

30.9.1. Sędziowie są wybierani spośród nominowanych przez Federacje i Związki Sportowe, (*kluby)* uprawnionych do udziału w zawodach.

30.9.2. Do każdej gry wybranych jest dwóch sędziów, którzy bez uprzedzeń i w sposób bezstronny sędziują mecz zgodnie z Przepisami Gry.

30.9.3. Sędziowie powinni:

30.9.3.1. Posiadać swój własny sprzęt. Strój sędziego to odpowiednia czarna koszulka i spodenki lub spodnie. Sędziowie również powinni nosić obuwie sportowe lub odpowiednie inne obuwie.

30.9.3.2. Bezpośrednio po zakończeniu danej gry dostarczyć pisemne raporty (po jednym od sędziego) do Głównego Sędziego, zawierające wszystkie incydenty powodujące odesłanie zawodnika. Taki raport powinien zawierać prośby o nałożenie dalszych sankcji dyscyplinarnych.

30.9.3.3. Na życzenie Komitetu Zawodów uczestniczyć w wyjaśnieniach sędziowskich oraz dostarczyć dowody kontrolowanych przez nich gier.

30.9.3.4. Wypełniać polecenia Sędziego Głównego Gier.

30.9.3.5. Wypełniać polecenia Organizatora Technicznego dotyczące przerwania gry lub przesunięcia jej.

30.9.3.6. Wypełniać polecenia Głównego Kontrolera w sprawie kontroli wyposażenia zawodnika podczas najbliższej przerwy w grze.

30.9.3.7. Wypełniać polecenia Głównego Kontrolera dotyczące usunięcia zawodnika za łamanie Warunków Gry.

30.9.4. Sędzia nie może kontrolować więcej niż dwóch kolejnych gier.

30.9.5. W momencie, gdy Sędziowie wykazują stronniczość w swoich obowiązkach – nawiązują współpracę z jednym z zespołów uczestniczących w grze wówczas tracą statut sędziego. Sędziowie powinni być wzorem do naśladowania dla innych zawodników pod względem dobrego sportowego zachowania.

30.10. Sędzia Linii Bramkowej

30.10.1. Do każdej gry wybranych jest dwóch (2) sędziów linii bramkowej, którzy asystują sędziemu, każdy na jednej linii bramkowej.

30.10.2. Sędziowie linii bramkowej powinni:

30.10.2.1. Nosić strój sędziego podczas kontrolowania gier. Strój ten, to wyraźnie ubarwiona koszulka, oznaczająca funkcję sędziego linii bramkowej, odróżniająca go od ubiorów pozostałych sędziów.

30.10.2.2. Asystować sędziom w kontrolowaniu Przepisów Gry.

30.10.2.3. Wypełniać polecenia sędziów.

30.10.3. Sędziowie linii bramkowej nie mogą kontrolować więcej niż dwóch kolejnych gier.

30.11. Kontroler wyposażenia

30.11.1. Do każdej gry wybrany jest jeden (1) kontroler, który jest odpowiedzialny za kontrolę sprzętu zawodników oraz sprzętu Obszaru Gry zgodnie z Przepisami Gry.

30.11.2. Kontroler powinien nosić strój podczas kontrolowania gry. Strój ten, to wyraźnie ubarwiona koszulka, oznaczająca funkcję kontrolera, odróżniająca go od ubiorów pozostałych sędziów.

30.12. Asystenci

Główny Sędzia Zawodów, Organizator Zawodów, Organizator Techniczny, Główny Sędzia Gier, Główny Kontroler i Główny Sędzia Tabel, mogą wyznaczyć osoby do pomagania im w wykonywaniu obowiązków, ale nie mogą przekazywać asystentom swojej odpowiedzialności (pełnionej funkcji).

31. Sędziowie Organizacyjni Zawodów Międzynarodowych. [GR]

31.1. Komitet Kajak Polo ICF zatwierdza Sędziów Organizacyjnych Zawodów Międzynarodowych, po zdaniu przez nich odpowiedniego egzaminu. [GR]

31.2. Tylko Narodowe Federacje mają prawo zgłaszać kandydatów do tych egzaminów. Do zgłoszeń musi być dołączona opłata w wysokości 20 USD za każdego kandydata. [GR]

31.3. Kandydaci nie mogą być młodsi niż 25 lat i nie starsi niż 65 i muszą posiadać co najmniej pięcioletnie doświadczenie jako „Sędziowie Organizacyjni Zawodów Kajak Polo". Ich nazwiska muszą być przysłane do Zarządu ICF i Przewodniczącego Komitetu Kajak Polo ICF na co najmniej dwa miesiące przed terminem egzaminu. [GR]

31.4. Podkomitet ICF, składający się z trzech członków wybieranych co pewien czas, przeprowadza egzaminy przy okazji Mistrzostw Świata. Egzaminy są przeprowadzone w jednym z trzech oficjalnych języków ICF i oparte na znajomości statusu ICF, Przepisów Kajak Polo ICF i doświadczenia praktycznego. [GR]

31.5. Jeżeli Federacja Narodowa chce zorganizować egzamin w innym terminie niż Mistrzostwa Świata, musi pokryć koszty zakwaterowania, wyżywienia i podróży egzaminatorów. [GR]

31.6. Kandydaci, którzy zdadzą egzamin, otrzymają Kartę Sędziego Organizacyjnego Zawodów Międzynarodowych na okres czterech (4) lat. [GR]

31.7. Karta może zostać odnowiona na okres następnych czterech (4) lat, jeżeli Federacja Narodowa jej posiadacza wyśle tę Kartę do Przewodniczącego Komitetu Kajak Polo ICF w przeciągu dwóch (2) miesięcy od daty upływu jej ważności.

31.8. Kandydaci, którzy nie zdadzą egzaminu mogą podchodzić do niego jeszcze raz, ale nie wcześniej niż za rok. [GR]

32. Sędziowie Gry Zawodów Międzynarodowych

32.1. Gry zawodów międzynarodowych muszą być sędziowane przez co najmniej jednego sędziego, który jest sędzią akredytowanym, posiadającym ważną Kartę Międzynarodowego Sędziego Kajak Polo.

32.2. Komitet Kajak Polo ICF zatwierdza Sędziów Międzynarodowych Kajak Polo, po zdaniu przez nich odpowiedniego egzaminu.

32.3. Tylko Narodowe Federacje mają prawo zgłaszać kandydatów do tych egzaminów. Opłata 20 USD może być dołączona do zgłoszenia lub wpłacona Komitetowi egzaminacyjnemu na początku egzaminu.

32.4. Kandydaci nie powinni być młodsi niż 21 lat i mieć co najmniej trzyletnie doświadczenie jako „Sędziowie Zawodów Krajowych" w głównych zawodach organizowanych przez ich Federacje. Ich nazwiska muszą być przysłane do Przewodniczącego Komitetu Kajak Polo na co najmniej dwa (2) miesiące przed datą egzaminu.

32.5. Podkomitet ICF, składający się z trzech członków wybieranych co pewien czas, będzie organizował egzamin przy okazji określonych Zawodów Międzynarodowych. Egzaminy są przeprowadzone w jednym z trzech

oficjalnych języków ICF i będą oparte na znajomości Przepisów Kajak Polo ICF i praktycznego doświadczenia.

32.6. Jeśli Federacja Narodowa chce zorganizować egzaminu w innym terminie, musi pokryć koszty zakwaterowania, wyżywienia i podróży egzaminatorów.

32.7. Kandydaci, którzy zdadzą egzamin otrzymają Kartę Międzynarodowego Sędziego Kajak Polo ICF, ważną na okres czterech (4) lat.

32.8. Karta może zostać odnowiona na okres kolejnych czterech (4) lat, jeżeli Federacja Narodowa jej posiadacza wyśle Kartę do Przewodniczącego Komitetu Kajak Polo ICF w przeciągu dwóch (2) miesięcy od daty upływu jej ważności. Sędzia powinien również otrzymać trzy pozytywne oceny za poprzedni rok od Sędziego Międzynarodowego upoważnionego do egzaminowania.

32.9. Kandydaci, którzy nie zdadzą egzaminu mogą podchodzić do niego jeszcze raz, ale nie wcześniej niż za rok.

Rozdział III
Przepisy Gry

1. Obszar gry

1.1. Pole Gry musi być prostokątne i mieć 35 metrów długości i 23 metry szerokości. Bezpośrednim otoczeniem Pola Gry musi być, o ile to możliwe, pusty obszar wodny o minimalnej szerokości jednego metra na zewnątrz wszystkich granic.

1.2. Woda na całym Polu Gry musi mieć co najmniej 90 cm głębokości.

1.3. Co najmniej 3 m wysokości nad polem gry muszą być wolne od przeszkód, a minimalna wysokość od Pola Gry do sufitu powinna wynosić 5 m.

1.4. Wzdłuż każdego boku pola gry musi być wolne miejsce dla poruszania się sędziów.

2. Granice pola gry i ich oznaczenie

2.1. Dłuższe granice są traktowane jako linie boczne, a krótsze jako linie bramkowe.

2.2. Linie boczne i bramkowe muszą być oznaczone przez pływającą linę. Odcinek linii bramkowej, wynoszący 4m w obie strony od środka bramki powinien być pozbawiony pływaków, żeby nie przeszkadzały bramkarzowi w przyjęciu pozycji.

2.3. Oznaczenia linii bramkowych, linii środkowej i punktu 6 m od każdej linii bramkowej muszą być umieszczone wzdłuż linii bocznych i muszą być wyraźnie widoczne dla sędziów i zawodników.

2.4. Strefa zmian powinna być zaznaczona w sposób widoczny dla zawodników i sędziów na linii bramkowej w odległości 4m od środka bramki w obie strony.

3. Bramki

3.1. Bramki znajdują się na środku każdej linii bramkowej z dolnym brzegiem dwa (2) metry powyżej powierzchni wody. Bramki muszą być umocowane w sposób, który uniemożliwi jej poruszanie. Mocowanie bramek i siatki nie mogą przeszkadzać żadnemu zawodnikowi w obronie lub manewrowaniu dookoła obszaru bramkowego lub w walce o piłkę w polu gry.

3.2. Bramki składają się z otwartych ram o wysokości jednego (1) metra i szerokości półtora (1,5) metra (mierzone wewnątrz), wiszących pionowo. Maksymalna szerokość materiału użytego do konstrukcji ramy bramki wynosi 5 cm. Bramki powinny mieć siatki umieszczone w ten sposób, aby piłka łatwo przechodziła przez ich ramy, a zdobycie bramki było dobrze widoczne. Ramy bramek muszą być oznaczone biało – czerwonymi pasami długości 20 cm każdy.

4. Piłka

4.1. Piłka musi być okrągła a jej wlot (wentyl) musi być samozamykający. Piłka powinna być wodoodporna, bez pasków, nie pokryta żadną substancją.

4.2. Waga piłki powinna być nie mniejsza niż 400 gram i nie większa niż 450 gram.

4.3. Dla mężczyzn (Oldboje, Seniorzy, U21, Juniorzy, młodzicy) obwód piłki nie mniejszy niż 68 cm i nie większy niż 71 cm, a ciśnienie w granicach 90 –97 kPa.

4.4. Dla kobiet (Oldboje, Seniorki, U21, Juniorki, młodziczki) obwód powinien być nie mniejszy niż 65 cm i nie większy niż 67 cm, a ciśnienie 83 – 90 kPa.

5. Sędziowie gry

5.1. W skład sędziów gry wchodzi: 2 sędziów prowadzących mecz I i II, 2 sędziów liniowych, 2 sędziów mierzących czas, kontroler wyników, kontroler wyposażenia.

5.1.1. W zależności od rangi spotkania (turnieju), gry mogą być prowadzone przez grupy od 3 do 8 sędziów. Jeśli grę prowadzi tylko trzech sędziów, dwóch z nich musi przejąć obowiązki sędziów liniowych i kontrolera wyposażenia a jeden obowiązki sędziego mierzącego czas i kontrolera wyników.

6. Sędziowie (I i II)

6.1. Sędziowie posiadają pełną kontrolę gry. Ich działania powinny być skuteczne przez cały okres przebywania ich i zawodników w Obszarze Zawodów.

6.2. Wszystkie decyzje sędziów w sprawach spornych są ostateczne, a ich interpretacja przepisów niekwestionowana podczas gry. Żaden protest czy apelacja nie może być złożona w związku z decyzją interpretacyjną sędziego. Sędziowie nie powinni snuć

żadnych przypuszczeń co do zaistniałych podczas gry sytuacji ale zgodnie ze swoimi najlepszymi możliwościami interpretować zaobserwowane fakty.

6.3. Sędziowie powinni używać gwizdka aby zakomunikować: rozpoczęcie gry, wznowienie gry, zdobycie gola, rzuty z linii bramkowej, rzuty rożne, naruszanie przepisów, przerwy.

6.3.1. Sędzia może zmienić decyzję zanim piłka jest z powrotem w grze.

6.3.2. Sędzia powinien dopilnować, zanim gra zostanie wznowiona, aby żaden z zespołów nie był w niekorzystnej sytuacji.

6.4. Sędziowie mają prawo zgodnie z przepisami nakazać członkowi reprezentacji zespołu opuścić obszar gry. Ma prawo wstrzymać grę jeśli wskazany zawodnik biorący udział w grze odmówi opuszczenia obszaru gry.

6.5. Sędziowie mają prawo nakazać usunięcie z obszaru zawodów każdego zawodnika, członka reprezentacji czy inną osobę, których zachowanie uniemożliwia sędziom wykonywanie ich obowiązków w sposób właściwy i bezstronny.

6.6. Sędziowie mają prawo zakończyć grę w każdym momencie, jeśli według ich opinii, zachowanie zawodników, członków reprezentacji czy inne okoliczności uniemożliwiają przeprowadzenie gry do właściwego zakończenia. Jeśli gra jest zakończona przed czasem, sędziowie powinni złożyć raport dotyczący ich działań do Głównego Sędziego Zawodów.

7. Sędziowie linii bramkowej

7.1. Sędziowie linii bramkowej powinni stać po przeciwnych stronach boiska, każdy po lewej stronie sędziego znajdującego się na danej stronie.

7.2. Do obowiązków sędziów liniowych należy sygnalizowanie przez:

7.2.1. Uniesienie zielonej chorągiewki, gdy podczas rozpoczęcia zawodnicy są właściwie ustawieni na linach bramkowych.

7.2.2. Uniesienie czerwonej chorągiewki, gdy piłka przekroczyła linię bramkową (rzut z linii bramkowej, rzut rożny, zdobycie bramki).

7.2.3. Machanie czerwoną chorągiewką przy niewłaściwym rozpoczęciu czy wznowieniu gry.

7.2.4. Machanie czerwoną chorągiewką przy niewłaściwym ponownym wkroczeniu wykluczonego zawodnika lub przy niewłaściwym wkraczaniu zawodnika rezerwowego.

7.2.5. Uniesienie czerwonej i zielonej chorągiewki w momencie gdy piłka przekroczy światło bramki.

7.3. Komitet Organizacyjny powinien każdego sędziego liniowego wyposażyć w zapas piłek, a kiedy oryginalna piłka opuści pole gry, sędziowie liniowi powinni natychmiast podać nową piłkę bramkarzowi (do wykonania rzutu z linii bramkowej), do najbliższego zawodnika zespołu atakującego (do wykonania rzutu rożnego) lub według decyzji sędziego.

8. Kontroler wyposażenia

8.1. Kontroler wyposażenia jest odpowiedzialny za kontrolę sprzętu zawodników przed i podczas gry. Kontrolerzy wyposażenia mogą również sprawdzić sprzęt w każdym momencie zawodów.

9. Sędziowie mierzący czas

9.1. Sędziowie mierzący czas powinni siedzieć przy stoliku sędziowskim.

9.2. Do obowiązków sędziów należą:

9.2.1. Zapisywanie dokładnego czasu gry, przerwy oraz przerwy między połowami gry.

9.2.2. Kontrolowanie czasu przerwy i sygnalizowanie jego upłynięcia przez podniesienie czerwonej chorągiewki, z wyjątkiem, kiedy sędzia sam zasygnalizuje koniec przerwy.

9.2.3. Zapisywanie czasu odesłań zawodników, odesłanych z pola gry zgodnie z przepisami i zapisywanie czasów ponownych ich wkroczeń lub wkroczeń zawodników rezerwowych.

9.2.4. Kontrolowanie upływu czasu wykluczenia zawodnika i sygnalizowanie końca wykluczenia przy pomocy świetlnego urządzenia elektronicznego lub przez podniesienie i machanie zieloną chorągiewką.

9.3. Sędzia mierzący czas powinien sygnalizować koniec każdej połowy w sposób wyraźnie słyszalny i rozpoznawalny i niezależnie od sędziów a sygnał ten powinien mieć natychmiastowy skutek, chyba że zabrzmi on jednocześnie z sygnałem sędziego przyznającego rzut karny w którym to wypadku, według przepisów, rzut karny zostanie wykonany.

9.3.1. Pierwszy sędzia mierzący czas jest odpowiedzialny za wykonanie obowiązków w art. 9.2.1. i 9.2.2. a drugi sędzia za obowiązki w art. 9.2.3. i 9.2.4.

10. Kontroler wyników

10.1. Kontroler Wyników powinien siedzieć przy stoliku sędziowskim.

10.2. Do obowiązków kontrolera wyników należy:

10.2.1. Zapisywanie zdobytych bramek i bieżące uzupełnianie tablicy wyników podczas gry.

10.2.2. Bieżące uzupełnianie protokołu gry, zawierającego dane zawodników, wynik, przerwy, zielone, żółte i czerwone kartki przyznane zawodnikom.

11. Ilość zawodników

11.1. Każdy zespół może składać się maksymalnie z 8 zawodników w każdej grze. Nie więcej niż 5 zawodników może się jednocześnie znajdować w polu gry. Każdy inny zawodnik jest uważany za rezerwowego. Zespół musi rozpocząć grę 5 zawodnikami przygotowanymi do gry, ustawionymi na swojej linii bramkowej. Gdy zespół zostanie zdekompletowany do 2 zawodników, sędzia powinien przerwać grę i przekazać dalsze rozstrzygnięcie spotkania do Komitetu Zawodów, który powinien podjąć odpowiednią decyzję w tej sprawie.

11.2. Lista z nazwiskami i numerami zawodników danego meczu musi być dostarczona przed upływem czasu wyznaczonego przez komitet zawodów.

12. Antydoping [GR]

12.1. Doping zdefiniowany w Kodeksie Antydopingowym Ruchu Olimpijskiego jest surowo zabroniony. Kontrola antydopingowa przeprowadzana jest zgodnie z przepisami antydopingowymi ICF pod nadzorem Komitetu Medycznego ICF. [GR]

(Kontrola antydopingowa podczas zawodów krajowych w Polsce przeprowadzana jest pod nadzorem laboratorium krajowego.)

13. Identyfikacja

13.1. Wszyscy członkowie zespołu muszą posiadać jednakowego koloru: kajaki, kaski, koszulki, kamizelki, i fartuchy.

13.2. Jeżeli kadłub kajaka jest jednolitego koloru, wszystkie inne kajaki zawodników powinny mieć ten sam kolor. Jeżeli w obrębie konstrukcji kajaka użyte zostały materiały łączące włókno węglowe, nie będą one uważane za mające wpływ na kolor kadłuba.

13.3. Jeżeli sędzia lub kontroler wyposażenia stwierdzi, że kolory obu zespołów są zbyt zbliżone i różnica między nimi nie jest wystarczająca, to pierwszy z wymienionych na spisie gry zespół musi zmienić swoje kolory identyfikacyjne.

13.4. Każdy zawodnik zespołu musi być oznaczony numerem od 1 do 99, znajdującym się na jego kamizelce i kasku.

13.5. Numery muszą być czytelne dla sędziego z każdego punktu pola. Numer umieszczony z tyłu kamizelki musi mieć co najmniej 20 cm wysokości. Numer umieszczony z przodu kamizelki musi mieć wysokość co najmniej 10 cm. Numery umieszczone z każdego boku kasku powinny mieć co najmniej 7,5 cm wysokości.

13.6. Kapitan każdego zespołu musi być wyróżniony spośród pozostałych członków zespołu opaskę na ramieniu.

14. Kajaki

14.1. Kajak każdego zawodnika musi być zatwierdzony przez kontrolera. Pełne specyfikacje dotyczące kajaków i obicia – patrz DODATEK II – Kontrola wyposażenia.

15. Wiosła

15.1. Każde wiosło używane przez zawodnika musi być zatwierdzone przez kontrolera wyposażenia, dla każdego zawodnika.
Pełne specyfikacje dotyczące wioseł – patrz DODATEK II – Kontrola wyposażenia.

16. Wyposażenie osobiste

16.1. Każdy zawodnik musi posiadać kask z kratą, zatwierdzony przez kontrolera wyposażenia.
Pełne specyfikacje dotyczące kasków i krat – patrz DODATEK II – Kontrola wyposażenia.

16.2. Wyposażenie ochronne, zatwierdzone przez Kontrolera musi być noszone przez zawodników.
Pełne specyfikacje dotyczące wyposażenia ochronnego – patrz DODATEK II – Kontrola wyposażenia.

16.3. Koszulka zawodnika musi mieć rękaw, który zakrywa połowę ramienia. Zawodnicy nie mogą smarować ciała ani wyposażenia tłustymi substancjami.

16.4. Poza wymienionym powyżej sprzętem i strojem, inna odzież osobista jest dozwolona. Dodatkowy sprzęt na rękach, przedramionach i łokciach jest dozwolony, jeżeli jest bezpiecznie dopasowany, bez ostrych krawędzi, które mogłyby zranić innego zawodnika. Żaden inny sprzęt nie jest dozwolony. Zawodnik nie może nosić żadnych rzeczy (takich jak biżuteria) zagrażających jemu samemu lub innym zawodnikom.

16.5. Zawodnicy nie mogą pokrywać sprzętu tłustymi substancjami.

17. Znaki handlowe i symbole reklamowe [GR]

17.1. Kajaki, wyposażenia i ubiory mogą posiadać znaki handlowe, symbole reklamowe i napisy. [GR]

17.2. Wszystkie materiały reklamowe muszą być umieszczone w taki sposób, żeby nie przeszkadzały w identyfikacji zawodnika i nie wpływały na przebieg gry. [GR]

17.3. Znaki handlowe, symbole reklamowe i napisy muszą być identyczne i umieszczone w tym samym miejscu na kajakach i strojach wszystkich zawodników.

17.4. Wiosła mogą posiadać znaki handlowe, symbole reklamowe i napisy.

17.5. Zabronione jest reklamowanie wyrobów tytoniowych i mocnych napojów alkoholowych. [GR]

18. Wymiana sprzętu

18.1. Każdy zawodnik ma prawo w każdym momencie opuścić pole gry oraz wymienić każdy element wyposażenia z upewnieniem się, że wymieniony element był odpowiednio sprawdzony przez kontrolera wyposażenia. Wymienione wyposażenie musi być zabrane przez danego zawodnika ze swojego obszaru rezerwowego.

19. Kontrola wyposażenia

19.1. Wyposażenie zawodników może być kontrolowane przed, w czasie i po zakończeniu gry. Sędzia, podczas pierwszej przerwy w grze lub od razu po stwierdzeniu, że sprzęt zawodnika nie spełnia wymogów i stanowi zagrożenie dla zawodników, musi usunąć tego zawodnika z pola gry.

20. Czas gry

20.1. Czas gry to dwie połowy po 10 minut każda, chyba że konieczne są dogrywki lub rzuty karne. Minimalny czas gry musi wynosić 7 minut każda połowa.

20.2. Przerwa między połowami trwa normalnie 3 minuty. Minimalna przerwa między połowami musi wynosić 1 minutę.

20.3. Zespoły muszą zmienić strony po każdej części gry.

20.4. Podczas gry sędzia może zarządzić przerwę. Sędzia mierzący czas zatrzymuje zegar na sygnał sędziego dotyczący przerwy i uruchamia go ponownie po wznowieniu gry przez sędziego, który używa gwizdka.

21. Przerwa

21.1. Sędzia używa potrójnego gwizdka do zatrzymania gry w celu przerwy. Wyjątkiem jest zdobycie gola, kiedy sędzia używa długiego sygnału gwizdkiem.

21.2. Przerwa musi być zarządzona, jeśli wywrócony zawodnik lub jego sprzęt przeszkadza w grze (np. złamane wiosło).

21.3. Przerwa musi być ogłoszona natychmiast po poważnym naruszeniu przepisów gry lub jeśli wyposażenie pola gry potrzebuje naprawy.

21.4. Przerwa musi być ogłoszona jeśli jeden z zawodników zostanie ranny lub zawodnik nielegalnie przebywa na polu gry, jeśli nie będzie to szkodliwe dla drugiego zespołu.

21.5. Przerwa musi być ogłoszona po zdobyciu bramki lub jeśli przyznana zostanie kara gola lub z innych powodów według uznania sędziego.

21.6. Jeśli sędzia zatrzyma grę nie z winy żadnego z zespołów (na przykład błąd sędziego, nieważne gole, kontuzje) gra zostanie wznowiona rzutem wolnym przez zespół, który był ostatni w posiadaniu piłki. Jeśli przerwa była zarządzona z powodu wywrócenia się zawodnika, grę rzutem wolnym wznawia zespół przeciwny. Pojawia się sygnał 14.

21.7. Jeśli sędzia nie jest w stanie określić, który zespół był w posiadaniu piłki w momencie gwizdka, sędzia wznowi grę rzutem sędziowskim. Pojawia się sygnał 8.

21.8. Fizyczna pomoc ze strony innych zawodników dla zawodnika startującego po piłkę jest niedozwolona i skutkuje wykonaniem rzutu wolnego przez drużynę przeciwną. Stosuje się sygnał 1 i 14.

22. Wybór stron

22.1. Zespół, który pierwszy wymieniony jest na liście gry rozpocznie grę ustawiając się na linii bramkowej po lewej stronie stolika sędziowskiego. W przypadku, gdy kapitan jednego z zespołów lub Sędzia Główny Zawodów zażyczą sobie wyboru stron, wówczas o początkowym ustawieniu decyduje rzut monetą.

23. Rozpoczęcie gry

23.1. Na początku każdej połowy, pięciu zawodników ustawia się nieruchomo jakąkolwiek częścią kajaka na ich własnej linii bramkowej.

23.2 Sędzia rozpoczyna gwizdkiem połowę, a następnie uwalnia lub rzuca piłkę na środek Pola Gry.

23.3. W przypadku, gdy po rzucie piłki przez sędziego, piłka spadnie na jedną ze stron dając szansę jednemu z zespołów, sędzia zobowiązany jest powtórzyć rzut.

23.4. Zawodnikowi próbującemu zdobyć piłkę nie może towarzyszyć inny zawodnik. Naruszenie tego przepisu powoduje zarządzenie rzutu wolnego. Stosowane są sygnał 1 i 14.

23.5. Tylko jeden zawodnik z każdego zespołu może próbować zdobyć piłkę. Pozostali zawodnicy drużyny nie mogą znajdować się w promieniu 3 metrów od ciała zawodnika walczącego o piłkę. Naruszenie tego przepisu karane jest rzutem wolnym. Stosowane są sygnały 1 i 14.

23.6. Jeżeli drużyna nie posiada wymaganej ilości zawodników do rozpoczęcia gry, po upływie 5 minut od planowanego rozpoczęcia gry zostaje przyznany walkower, a informacja musi zostać przekazana do Komitetu Organizacyjnego. Stosuje się Sygnał 2.

24. Piłka autowa

24.1. Linie boczne i górne przeszkody: Jeśli jakakolwiek część piłki dotknie linii bocznej lub pionowej powierzchni linii bocznej, lub dotknie jakiejś przeszkody nad polem gry, zespół, który nie dotknął ostatni piłki wiosłem, kajakiem lub ciałem, wykonuje rzut z linii bocznej. Stosowane są sygnały 5 i 14.

24.1.1. Jeśli fizyczna postać linii bocznej przesuwa się skutkiem przebiegu gry, granice pola gry przesuwają się razem z nią.

24.1.2. Rzut z linii bocznej. Zawodnik wykonujący rzut musi ustawić się w miejscu, w którym piłka opuściła pole gry lub w miejscu najbliższym punktu dotknięcia przez piłkę przeszkody nad polem gry.

24.2. Linia bramkowa. Przyznawany zostanie rzut z linii bramkowej lub rzut rożny, jeśli jakakolwiek część piłki dotknie płaszczyzny pionowej wyznaczonej przez powierzchnię przodu ramy bramki, a oznaczeniami rogów pola gry, z wyjątkiem kiedy piłka odbije się od ramy bramki (nie od mocowania bramki) i wróci na pole gry lub kiedy zostanie zdobyta bramka.

24.2.1. Rzut z linii bramkowej. Jeśli piłka wyjdzie poza linię bramkową zespołu i będzie dotknięta po raz ostatni przez zespół przeciwny, przyznany zostanie rzut z linii bramkowej. Kajak musi być usytuowany na linii bramkowej. Stosowany jest sygnał 6 i 14.

24.2.2. Rzut rożny. Jeśli piłka wyjdzie poza linię bramkową zespołu i była dotknięta po raz ostatni przez ten zespół, przyznany zostanie rzut rożny. Stosowane są sygnały 5 i 14. Zawodnik wykonujący rzut rożny musi ustawić swój kajak w rogu pola gry.

25. Zdobycie gola

25.1. Zespół zdobywa gola, jeśli cała piłka przekroczy przednią powierzchnię ramy bramki przeciwnika. Jeśli bramka nie jest sztywno umocowana i rusza się, piłka musi przejść przez ramę bramki. Stosowany jest sygnał 3 i zatrzymanie czasu gry. Sędzia musi pokazać kontrolerowi wyników numer zawodnika, który zdobył gola. Stosowany jest Sygnał 3.

25.2. Jeśli piłka jest zatrzymana przed wpadnięciem do bramki przez wiosło obrońcy lub rezerwowego, który umieszcza wiosło od tyłu bramki zdobywany jest gol.

26. Wznowienie po golu

26.1. Po zdobyciu gola, zespół który go stracił rozpoczyna wyrzutem piłki ze środka Pola Gry, po gwizdku sędziego .Zawodnik wznawiający grę nie musi trzymać piłki nad głową.

26.2. Wszyscy zawodnicy obu zespołów muszą rozpocząć grę znajdując się ciałem na swojej połowie. Stosowany jest Sygnał 3.

27. Wywrócony zawodnik

27.1. Jeśli zawodnik się wywróci i opuści kajak, nie może dalej brać udziału w grze i musi niezwłocznie opuścić Pole Gry wraz z całym swoim wyposażeniem. Jeśli zawodnik, który się wywróci chce ponownie włączyć się do gry, musi uczynić to zgodnie z przepisami wkraczania na Pole Gry.

27.2. Żadna osoba nie może wejść na Pole Gry, żeby pomóc zawodnikowi z wyposażeniem i nikt nie może przeszkadzać Sędziemu podczas pomagania zawodnikowi.

27.3. Zespół może być ukarany podczas gry za wszelką niedozwoloną pomoc z zewnątrz lub przeszkadzanie przeciwnikowi przy pomocy z zewnątrz. Sędzia określa surowość kary za nieprzepisową pomoc z zewnątrz.

28. Wkraczanie na pole gry, ponowne wkraczanie i zmiana

28.1. Nie więcej niż 5 zawodników z jednego zespołu może jednocześnie przebywać w Polu Gry.

28.2. Zawodnicy rezerwowi muszą czekać w obszarze rezerwowym. Obszar rezerwowy to obszar za liniami bramkowymi wyłączając 4 metry po każdej stronie od środka ramy bramki.

28.3. Wyjście i wejście zawodników w celu zmiany musi odbywać się przez ich własną linię bramkową w dowolnym jej miejscu. Cały kajak zawodnika wraz z jego wyposażeniem musi opuścić pole gry, aby zawodnik rezerwowy mógł wejść na pole gry. Zamiana możliwa jest w każdym momencie gry.

28.4. Jeśli zawodnik opuszcza pole gry w wyniku przebiegu gry, nie podlega on warunkom ponownego wkraczania.

28.5. Wywrócony zawodnik, który nie opuścił Pola Gry na swojej linii bramkowej może być zmieniony nie wcześniej niż podczas następnej przerwy w grze. Cały sprzęt wywróconego zawodnika (na przykład kajak czy wiosło) musi być usunięty z Pola Gry zanim zmiana będzie dozwolona.

28.6. Każdy zawodnik może opuścić Pole Gry i wymienić dowolny element wyposażenia w każdym momencie gry, jeżeli tylko to wyposażenie przeszło kontrole. Zawodnik musi zabrać wymieniony element wyposażenia z obszaru rezerwowego.

29. Nieprzepisowa zamiana i wkraczanie na pole gry

29.1. Jeśli w danym momencie gry na Polu Gry znajduje się więcej zawodników niż jest to przepisowo dozwolone, zawodnicy przebywający nielegalnie w polu gry powinni otrzymać żółtą kartkę, a zespół przez okres kary za żółtą kartkę powinien na Polu Gry grać w składzie o jednego zawodnika mniej niż przed wykroczeniem. Jeśli nie jest pewne, kto ma zejść z Pola Gry, kapitan musi wyznaczyć zawodnika. Złamanie tego przepisu powoduje sankcje. Stosowane są sygnały 7 i 14.

29.2. Jeśli zawodnik rezerwowy umieszcza wiosło w polu gry w celu zapobiegnięcia lub przeszkodzenia zdobycia bramki, drużynie przeciwnej przyznawany jest rzut karny. Zawodnik naruszający ten przepis karany jest czerwoną kartką a zespół musi grać do końca gry w składzie o jednego zawodnika mniej niż przed wykroczeniem. Złamanie tego przepisu powoduje sankcje. Stosowane są sygnały 15 i 7.

30. Nieprzepisowe użycie wiosła

Stosowane są sygnały 12 i 15.

30.1. Nielegalne użycie wiosła określane jest jako:

30.1.1. Dotykanie wiosłem ciała przeciwnika.

30.1.2. Granie lub próba zagrania wiosłem piłki, która jest zasięgu rąk przeciwnika i gdy przeciwnik próbuje zagrać piłką, którą ma w ręce.

30.1.3. Granie lub próba zagrania piłki wiosłem poprzez kajak przeciwnika, która jest w zasięgu rąk przeciwnika w jego normalnej pozycji wiosłującej.

30.1.4. Umieszczanie wiosła w zasięgu rąk przeciwnika, który trzyma piłkę w rękach. Bramkarz jest zwolniony z tego przepisu i jest upoważniony do bezpośredniej obrony bramki przed strzałem jeżeli tylko wiosło nie jest poruszane w kierunku przeciwnika w czasie strzału i nie jest wynikiem znaczącego kontaktu.

30.1.5. Próba użycia wiosła w celu ograniczenia ruchów przeciwnika, używając jego wiosła.

30.1.6. Atakowanie wiosła przeciwnika w celu zdobycia piłki.

30.1.7. Rzucenie wiosłem.

30.1.8.Wszelkie inne sposoby użycia wiosła zagrażające zawodnikowi.

31. Nieprzepisowe posiadanie

31.1. Stosowane są sygnały 11 i 15.Zawodnik jest w posiadaniu piłki, kiedy jest ona w jego ręku, kiedy piłka znajduje się w zasięgu jego ręki, w sytuacji gdy piłka jest na wodzie, nie w powietrzu. Zawodnik kontrolujący piłkę wiosłem również jest w jej posiadaniu.

31.2. Zawodnik musi pozbyć się piłki w ciągu pięciu (5) sekund po otrzymaniu jej poprzez oddanie do innego zawodnika lub rzucenie jej co najmniej jeden (1) metr mierząc w poziomie od miejsca wyrzutu.

31.3. Jeśli zawodnik dzieli posiadanie piłki z innym zawodnikiem lub jeśli piłka zostanie wypchnięta, pięć (5) sekund odliczane jest od początku (od momentu odzyskania przez zawodnika piłki).

31.4. Jeśli zawodnik, który przewróci się w sposób, w którym głowa i całe ciało zanurzają się pod wodę i nie posiada piłki w rękach, uważane jest to za nieposiadanie piłki.

31.5. Zawodnik nie może manewrować kajakiem za pomocą wiosła lub rąk z piłką leżącą na falochronie lub fartuchu.

32. Nieprzepisowe popychanie ręką

Stosowane są sygnały 10 i 15.

32.1. Popychanie ręką następuje, gdy zawodnik otwartą ręką popycha ramię, bok lub plecy (tył) przeciwnika.

32.2. Następujące działania traktowane są jako nieprzepisowe popychanie ręką:

32.2.1. Wszelkie popychanie gdy zawodnik popychany nie posiada piłki lub dzieli posiadanie z innym zawodnikiem.

32.2.2. Wszelki kontakt ciała zawodnika inny niż otwartą dłonią w tył, ramię lub w bok przeciwnika.

32.2.3. Wszelkie popychanie zagrażające popychanemu zawodnikowi.

32.3. Zawodnik nie może odpychać dłonią, przedramieniem, łokciem zawodnika drużyny przeciwnej, który go popycha.

33. Nieprzepisowe popychanie kajaka

Stosowane są sygnały 10 i 15.

33.1. Popychanie kajaka ma miejsce, kiedy zawodnik manewrując swoim kajakiem w kajak przeciwnika, próbuje wejść w posiadanie piłki.

33.2. Następujące działania traktowane są jako nieprzepisowe popychanie kajaka:

33.2.1. Wszelkie popychanie, które powoduje dotknięcie kajakiem ciała przeciwnika i/lub stwarzające dla niego zagrożenie. Ramię zawodnika nie jest uważane za część ciała wtedy, gdy jakakolwiek jego część jest oddalona od ciała.

33.2.2. Każdy atak kajakiem, kiedy dochodzi do kontaktu z falochronem i fartuchem przeciwnika, który nie jest wynikiem nielegalnego popychania, nie będzie karany, chyba że zawodnik kontynuuje nacieranie na przeciwnika.

33.2.3. Każde silne popchnięcie kajaka w bok pod kątem pomiędzy 80 a 100 stopni.

33.2.4. Popychanie przeciwnika znajdującego się nie dalej niż 3 metry od piłki.

33.2.5. Popychanie przeciwnika gdy popychający nie stara się zdobyć piłki.

33.3. Zawodnik będący w posiadaniu piłki, który nie panuje nad uderzeniem własnego kajaka na kajak i ciało przeciwnika, nieprzepisowo popycha kajakiem.

33.4. Kiedy piłka nie jest już w posiadaniu żadnego z zawodników, wówczas mogą się oni w sposób kontrolowany odepchnąć rękoma od kajaka przeciwnika.

34. Nieprzepisowe rozpychanie

Stosowane są sygnały 10 i 15.

34.1. Rozpycha się zawodnik, który manewruje kajakiem w kajak przeciwnika pomiędzy linią 6 metrów a linią bramkową; w celu zdobycia dogodnej pozycji, w miejscu, gdzie żaden zawodnik nie próbuje zdobyć piłki.

34.2. Następujące działania traktowane są jako nieprzepisowe rozpychanie:

34.2.1. Kiedy zawodnik jest nieruchomy lub próbuje utrzymać zajętą pozycję a zostanie przepchnięty przez kajak przeciwnika na więcej niż 0,5 metra.

34.2.2. Kiedy kontakt z kajakiem przeciwnika uważany będzie za nieprzepisowe popychanie kajakiem.

34.3. Zawodnik, którego cały kajak znajduje się poza linią bramkową nie może być popychany, gdyż nie znajduje się on w polu 6 metrów.

35. Nieprzepisowa zasłona

Stosowane są sygnały 9 i 15.

35.1. Nielegalna zasłona ma miejsce kiedy zawodnik aktywnie powstrzymuje ruch kajaka przeciwnika z wyjątkiem gdy:

35.1.1. obaj przeciwnicy rywalizują o piłkę, lub

35.1.2. przeciwnik jest w posiadaniu piłki, lub

35.1.3. przeciwnik znajduje się w odległości nie większej niż 3 metry od piłki i jest najbliżej piłki, gdy piłka znajduje się na wodzie nie w powietrzu, lub

35.1.4. obaj przeciwnicy rywalizują w strefie 6 metrów.

35.1.5. zawodnik aktywnie powstrzymuje ruch przeciwnika jeśli jego kajak porusza się i/lub on sam wykonuje ruchy wiosłujące.

36. Nieprzepisowe trzymanie

Stosowane są sygnały 9 i 15.

36.1. Za nieprzepisowe trzymanie uważa się:

36.1.1. położenie dłoni, ręki, ciała lub wiosła na kajaku albo trzymanie przeciwnika lub jego wyposażenia.

36.1.2. użycie do napędu lub podparcia jakiegokolwiek wyposażenia pola gry, np. oznaczeń granic, mocowań bramek lub obiektów otaczających.

36.1.3. użycie wiosła do podniesienia, pociągnięcia lub przytrzymania kajaka przeciwnika będącego w strefie 6 m lub poza nią.

36.1.4. użycie znaczącej siły jedną lub obiema rękoma w rezultacie powodując znaczący kontakt (patrz definicje w rozdziale 41. Sankcje) z ramieniem przeciwnika lub z piłką mającą kontakt z rękoma przeciwnika.

37. Niesportowe zachowanie

Stosowany jest sygnał 17 i zielona kartka.

37.1. Za niesportowe zachowanie uważa się:

37.1.1. Wszelkie wykroczenia popełnione podczas przerwy w grze.

37.1.2. Przeszkadzanie próbom podniesienia się po wywrotce innego zawodnika. Zawodnikowi należy umożliwić powrót do pozycji z głową i ramionami nad wodą zanim zostanie atakowany.

37.1.3. Dotykanie wyposażenia przeciwnika, takie jak trzymanie lub przesuwanie wiosła przeciwnika jak najdalej od niego, celowe odrzucenie wiosła przeszkadzające w zamiarze jego odzyskania.

37.1.4. Celowe stosowanie taktyki opóźniającej, takie jak wyrzucenie piłki, przedłużenie wznowienia, celowe wstrzymanie przeciwnika aby odwlec szybkie wznowienie po naruszeniu przepisów. Kiedy drużyna jest ukarana stratą piłki, zawodnik, który ją posiada musi natychmiastowo położyć piłkę na wodzie i nie utrudniać, ani odwlekać przeciwnikom w żaden sposób szybkiego wznowienia.

37.1.5. Okazywanie odmiennych poglądów zawodnika.

37.1.6. Mszczenie się.

37.1.7. Użycie nieprzyzwoitego lub obraźliwego języka.

37.1.8. Niesportowe zachowanie w stosunku do zawodników, sędziów lub inne zachowanie uznane przez sędziego za szkodliwe.

38. Obrona bramki

38.1. Jeden zawodnik obrony, znajdujący się pod bramką, posiadający wiosło, przygotowany do obrony bramki, jest uważany za bramkarza w tym czasie, w danej chwili. Ciało bramkarza musi być zwrócone twarzą (przodem) w kierunku pola gry w pozycji 1 metra od środka linii bramkowej. Jeżeli dwóch lub więcej zawodników z obrony znajduje się pod bramką, to za bramkarza uważa się zawodnika ustawionego najbardziej centralnie pod bramką w danym momencie.

38.2. Jeżeli bramkarz nie jest w posiadaniu piłki i jest poruszony lub popchnięty przez zawodnika drużyny przeciwnej, wtedy zawodnik ten popełnia nieprzepisowe popychanie. Jest to podstawą do nałożenia sankcji. Stosowane są sygnały 10 i 15.

38.3. Jeśli zawodnik atakuje bramkarza poprzez wepchnięcie na niego obrońcy a żaden z obrońców nie ma piłki, zawodnik ten musi zostać ukarany. Jeśli obrońca ma

możliwość uniknięcia kontaktu z bramkarzem, po tym jak został popchnięty przez atakującego, ale tego nie uczynił, wówczas atakujący nie będzie ukarany.

38.4. Jeśli obrońca popycha zawodnika atakującego na bramkarza, zawodnik ten nie może być ukarany. Jeżeli zawodnik atakujący ma możliwość uniknięcia kontaktu z bramkarzem, po tym jak został popchnięty przez obrońcę, ale tego nie czyni, wówczas atakujący będzie ukarany.

38.5. Jeśli zawodnik atakujący posiadający piłkę, którego początkowa prędkość i kierunek poruszania się nie spowodowałaby kontaktu z bramkarzem, zostanie popchnięty na bramkarza przez obrońcę, zawodnik atakujący nie zostanie ukarany.

38.6. Jeśli bramkarz nie posiada piłki, ale próbuje walczyć o piłkę znajdującą się na wodzie może być przytrzymany jak każdy inny zawodnik, zgodnie z przepisami. Jeśli bramkarz w wyniku walki o piłkę nie uzyska posiadania piłki, traci status bramkarza do chwili, gdy atakujący nie odda strzału na bramkę lub wykona podanie. Po utracie posiadania piłki przez atakującego, nie może on utrudniać bramkarzowi próby odzyskania lub utrzymania pozycji.

38.7. W obszarze 6 metrów atakujący nie może utrudnić obrońcy przyjęcia pozycji bramkarza. Obrońca może odepchnąć atakującego swoim kajakiem w celu przyjęcia pozycji bramkarza, bez kary, chyba, że zagraża bezpieczeństwu gry.

38.8. Jeśli zespół odzyska posiadanie piłki, wówczas nie jest uważany za zespół broniący i nie może mieć zawodnika definiowanego jako bramkarz.

39. Rzut sędziowski (piłka sędziowska).

39.1 Rzut sędziowski (piłka sędziowska) będzie podyktowany, gdy dwóch lub więcej zawodników zespołów przeciwnych trzyma ręce na piłce przez 5 sekund dzieląc w ten sposób jej posiadanie. Jeżeli pierwszy kontakt z zawodnikiem był bezpośrednio przez chwyt piłki, to nieprzepisowe trzymanie zostanie podyktowane tylko wtedy, gdy jeden z zawodników użyje przeciwnika dla podparcia.

39.2. Jeśli sędzia musi przerwać grę, nie w czasie przerwy w grze lub gdy nie zostało popełnione żadne wykroczenie (np. błąd sędziego, nie uznane gole, kontuzja) i sędzia nie może określić, który zespół był w posiadaniu piłki w momencie gwizdka, sędzia musi wznowić grę rzutem sędziowskim.

39.3. Wykonywanie rzutu sędziowskiego ma miejsce na linii bocznej, najbliżej miejsca zdarzenia. Jeżeli zdarzenie ma miejsce pomiędzy linią 6 metrów a linią bramkową to rzut sędziowski wykonany jest przy najbliższej linii 6 metrów. Stosowane są sygnały 8 i 7 (time- out).

39.4. Dwóch zawodników przeciwnych zespołów ustawia się pod odpowiednim kątem do linii bocznej, blisko miejsca zdarzenia, w odległości 1 metra od siebie, twarzą do sędziego. Wkładają wiosła do wody, ale nie pomiędzy kajakami a ręce trzymają na kajaku lub na wiośle.

39.5. Wszyscy pozostali zawodnicy muszą być w odległości co najmniej 3 metrów od miejsca, gdzie wykonywany jest rzut sędziowski.

39.6. Sędzia rzuca piłkę na wodę pomiędzy zawodników i sygnałem gwizdka wznawia grę. Zawodnicy próbują złapać piłkę rękami jak tylko piłka dotknie wody. Zawodnicy nie mogą złapać piłki zanim nie dotknie ona wody.
Naruszenie tego przepisu powoduje sankcje. Stosowane są sygnały 11 i 15.

40. Przewaga

40.1. Sędziowie mogą zastosować przywilej korzyści w chwili naruszenia przepisów pod warunkiem, że żaden sędzia nie użył gwizdka. Sędziowie powinni pozwolić na dalszą grę gdy drużyna nieprzepisowo powstrzymywana ma większe korzyści z kontynuowania gry.
Podczas stosowania przywileju korzyści sędziowie powinni sygnalizować to sygnałami 13 i 14.

40.2. Sędzia może ukarać zawodnika naruszającego przepisy, za które została przyznana gra w przewadze, w następnej przerwie w grze zieloną, żółtą lub czerwoną kartką.

41. Sankcje

Sędzia może nałożyć wszelkie kombinacje sankcji za nieprzepisową grę, zależnie od wagi lub/ i częstotliwości wykroczeń.

Sankcje dostępne dla sędziów to rzut wolny, strzał wolny, rzut karny, ostrzeżenia, żółta kartka oraz czerwona kartka. Następujące definicje będą stosowane do określenia którą sankcję zastosować:

- Umyślny Faul - faul, w którym nie było starań uniknięcia nieprzepisowej gry.
- Niebezpieczny Faul – znaczący kontakt w ramieniem, głową lub ciałem przeciwnika, który może w rezultacie doprowadzić do kontuzji i jest nieprzepisowy.
- Znaczący kontakt – każde silne uderzenie lub kontynuowany kontakt, który może być w rezultacie powodem uszkodzenia wyposażenia lub kontuzji.
- Próba strzału lub podania – zaczyna się kiedy zawodnik trzyma piłkę w ręce lub balansuje nią przy użyciu wiosła i jasno podejmuje próbę podania do partnera lub strzela na bramkę.
- Prawie pewny gol - sędzia musi być pewny tego, że gol był bardzo prawdopodobny jeżeli gra byłaby kontynuowana.
- Kontrolowanie piłki - zawodnik uważany jest za kontrolującego piłkę jeżeli jest w jej posiadaniu lub jest najbliższym graczem w zasięgu 3 metrów od piłki leżącej na wodzie.
- Drużyna posiadająca piłkę – drużyna uważana jest za posiadającą piłkę, więc jest drużyną atakującą, jeżeli jej zawodnik jest w posiadaniu piłki lub ją kontroluje.

41.1. Rzut karny.
Sygnał 16 i 7.

41.1.1. Rzut karny jest przyznawany za wykroczenie w strefie 6 m, w postaci umyślnego i niebezpiecznego faulu na graczu w trakcie próby strzału.

41.1.2. Rzut karny jest przyznawany za wykroczenie w strefie 6 m, w postaci umyślnego i niebezpiecznego faulu na zawodniku przy próbie podania lub w sytuacji prawie pewnego zdobycia bramki.

41.1.3. Rzut karny jest przyznawany za wykroczenie w strefie 6 m, w postaci umyślnego i niebezpiecznego faulu na graczu próbującego wykonać strzał wolny.

41.1.4. Na zewnątrz strefy 6 m rzut karny powinien zostać przyznany za każdy umyślny i niebezpieczny faul na zawodniku przy próbie strzału w sytuacji prawie pewnego zdobycia gola gry bramka jest niebroniona.

41.1.5. Na zewnątrz strefy 6 m rzut karny powinien zostać przyznany za każdy umyślny i niebezpieczny faul w trakcie próby podania lub ustawienia się do sytuacji prawie pewnego zdobycia gola, w momencie gdy bramka jest niebroniona.

41.2. Strzał wolny.
Sygnał 15.

41.2.1. Strzał wolny może być bezpośrednim rzutem na bramkę. Gra jest wznowiona, gdy piłka zostanie przemieszczona o 1 m horyzontalnie lub podana do innego zawodnika z zespołu. Strzał wolny jest przyznawany, gdy nastąpi wykroczenie poza przypadkami, gdy jest przyznawany rzut karny.

41.3. Rzut wolny.
Sygnał 14.

41.3.1. Wyrzut z linii bocznej, z linii końcowej, rzut rożny i wznowienie po stracie gola uważane są za rzuty wolne i nie mogą być bezpośrednimi strzałami na bramkę. Jeżeli będzie inaczej, rzut wolny przyznawany jest drużynie przeciwnej. Zastosowanie ma sygnał 11 i 14.

41.3.2. Rzut wolny zostaje przyznany we wszelkich sytuacjach, gdzie piłka jest poza grą lub gdy nie może zostać przyznany strzał wolny lub rzut karny.

41.4. Odesłanie zawodnika na czas do końca gry. Sygnał 17 i czerwona kartka.

41.4.1. Czerwoną kartkę musi otrzymać zawodnik, który otrzymuje drugą żółtą kartkę niezależnie od powodu.

41.4.2. Czerwona kartka powinna być przyznana Trenerowi lub członkowi ekipy, gdy otrzymana zielona kartka jest kwestionowana lub przyznanie jej nie przynosi pożądanego efektu w sposobie gry lub postawie ukaranej osoby.

41.4.3. Czerwona kartka powinna być przyznana, gdy dochodzi do osobistego ataku na zawodnika.

41.4.4. Czerwona kartka powinna być przyznana za umyślny i niebezpieczny faul, który w opinii sędziów ma znaczący wpływ na grę, niezależnie od przyznanych wcześniej sankcji.

41.4.5. Zawodnik, trener drużyny lub członek ekipy otrzymujący czerwoną kartkę w trakcie zawodów automatycznie otrzymuje zawieszenie na kolejne spotkanie i nie może brać udziału w kolejnym spotkaniu na tych zawodach.

41.4.6. Zawodnik, trener drużyny lub członek ekipy otrzymujący czerwoną kartkę w trakcie zawodów może być skierowany do Komitetu Organizacyjnego, w celu dodatkowych sankcji, przez któregokolwiek z sędziów, jeżeli czuje, że dodatkowe ukaranie będzie potrzebne.

41.5. Odesłanie zawodnika na 2 minuty. Sygnał 17 i żółta kartka. Zawodnik nie może zostać zastąpiony w trakcie odbywania kary. Czas kary jest zatrzymywany na przerwy w grze, również na przerwę pomiędzy połowami spotkania.

41.5.1. Żółtą kartkę musi otrzymać zawodnik, który otrzymuje trzecią (3) zieloną kartkę niezależnie od powodu, wliczając ostrzeżenia dla drużyny.

41.5.2. Żółtą kartkę powinien otrzymać zawodnik za umyślny i/lub niebezpieczny faul, który uniemożliwia zdobycie prawie pewnej bramki, z wyjątkiem sytuacji gdy sędzia przyznaje rzut karny i uznaje, że była to wystarczająca sankcja.

41.5.3. Żółta kartka powinna być przyznana za faul, który przez sędziego uznany jest jako niebezpieczny i jednocześnie umyślny, chyba że przyznawana jest czerwona kartka.

41.5.4. Żółta kartka powinna być przyznana za umyślny lub niebezpieczny, powtarzający się faul, za który zawodnik lub jego drużyna uprzednio została ukarana zieloną kartką i dotyczy tego samego przewinienia.

41.5.5. Żółta kartka powinna być przyznana za faul lub obraźliwy język skierowany do przeciwników lub członków ekipy.

41.5.6. Żółta kartka powinna zostać przyznana za ciągłe i powtarzające się kwestionowanie decyzji sędziego.

41.5.7. Zawodnicy muszą przestrzegać przepisów wejścia lub ponownego wejścia na obszar gry, po zakończeniu okresu kary.

41.6. Ostrzeżenie. Sygnał 17 i zielona kartka. Służy do ostrzegania i kontrolowania zachowania oraz gry zawodników, trenerów i członków ekipy. Jeżeli nie skutkuje odpowiednio, prowadzi do otrzymania żółtej, a następnie czerwonej kartki.

41.6.1. Zielona kartka powinna zostać przyznana za umyślny lub niebezpieczny faul, który nie skutkuje otrzymaniem żółtej lub czerwonej kartki.

41.6.2. Zielona kartka powinna zostać przyznana dla zawodnika, trenera lub członka ekipy za niepotrzebne słowne dyskusje skierowane do sędziego, przeciwnika lub członka jego ekipy oraz za inne niesportowe zachowanie z wyjątkiem, gdy zostaje przyznana żółta lub czerwona kartka.

41.6.3. Zielona kartka powinna zostać przyznana trenerowi lub członkowi ekipy za opuszczenie strefy trenerskiej podczas gry.

41.7. Ostrzeżenie dla drużyny. Sygnał 17, zielona kartka. Ostrzeżenie dla drużyny ma miejsce gdy sędzia przyznaje zieloną kartkę wszystkim zawodnikom w drużynie.

41.7.1. Ostrzeżenie dla drużyny przyznawane jest za powtarzające się niebezpieczne lub umyślne przewinienie popełniane przez więcej niż jednego zawodnika tej samej drużyny.

41.7.2. Po ostrzeżeniu dla drużyny za konkretne przewinienie, żółta kartka powinna być przyznana dla któregokolwiek zawodnika tej drużyny za to samo przewinienie, jeżeli tylko jest ono umyślne lub niebezpieczne.

41.7.3. Ostrzeżenie dla drużyny powinno zostać przyznane przez któregokolwiek z sędziów, jeżeli więcej niż jeden zawodnik jest winny niepotrzebnej dyskusji skierowanej do sędziego, członka lub zawodnika drużyny przeciwnej. Ostrzeżenie dla drużyny przyznawane jest również za inne niesportowe zachowanie, które powtarzane jest przez więcej niż jednego zawodnika drużyny.

42. Wykonanie rzutów

42.1. Zawodnik wykonujący rzut z linii bramkowej, rzut rożny, rzut boczny, rzut wolny lub strzał wolny, musi trzymać piłkę nad głową na wysuniętej ręce, z nieruchomym kajakiem przed oddaniem rzutu. Piłka wyrzucona musi być na 1 metr mierząc horyzontalnie od miejsca lub przekazana zawodnikowi tej samej drużyny. W przypadku naruszenia tego przepisu, piłka przyznana jest drużynie przeciwnej. Sygnał 11 i 14.

42.2. Rzuty wolne, rzuty z linii bramkowej, rzuty rożne, rzuty wznawiające, rzuty z linii bocznej nie mogą być rzutami bezpośrednio skierowanymi na bramkę.

42.3. Piłka nie jest w grze dopóki nie przeleci przynajmniej 1 metra od punktu wyrzutu mierząc horyzontalnie lub nie zostanie przekazana zawodnikowi tego samego zespołu. Zawodnikowi nie należy utrudniać wykonania rzutu. Żaden z przeciwników nie może uniemożliwić lotu piłki na 1 metr w poziomie.

Naruszenie tego przepisu sygnalizowane znakiem jest 11 i 14 lub 11 i 15. Rzut wolny będzie powtórzony jako rzut wolny, a strzał wolny jako strzał wolny.

42.4. Zawodnik musi oddać rzut w przeciągu pięciu (5) sekund od momentu złapania piłki w pozycji przygotowanej do oddania rzutu. Zawodnik ma 5 sekund na podniesienie piłki i wykonanie rzutu, jeśli znajduje się na pozycji umożliwiającej złapanie piłki i wykonanie rzutu. Jakiekolwiek upuszczenie piłki nie jest zaliczane jako rzut, ale właściwy rzut musi być oddany w ciągu 5 sekund. W przypadku naruszenia tego przepisu piłkę otrzymuje drużyna przeciwna. Sygnał 11 i 14 lub 11 i 15. Rzut wolny będzie powtarzany jako rzut wolny, a strzał wolny jako strzał wolny.

42.5. Jeśli dojdzie do naruszenia przepisów podyktowany zostanie strzał wolny lub rzut wolny. Będzie on podyktowany według uznania sędziego, w miejscu najkorzystniejszym dla zespołu. Sędzia wskaże, czy rzut lub strzał ma być oddany w miejscu naruszenia przepisów, czy w miejscu, gdzie była piłka w trakcie naruszenia przepisów, czy w miejscu, gdzie piłka upadła, jeżeli piłka była w locie w momencie naruszenia przepisów. Jednak rzut wynikający z naruszenia przepisów obrony bramki musi być wykonany w miejscu przewinienia.

42.6. Jeżeli strzał wolny jest przyznany w miejscu bliższym niż 1 metr od linii bramkowej to musi być on wykonany w odległości 1 metra od linii bramkowej w miejscu najbliższym popełnionego przewinienia.

43. Wykonanie rzutu karnego

43.1. Zawodnik wykonujący rzut karny musi być nieruchomy ciałem na linii 6 metrów.

43.2. Wszyscy inni zawodnicy muszą być na drugiej połowie pola gry, do czasu, gdy gra zostaje wznowiona.

43.3. Rzut karny jest wykonywany po gwizdku sędziego. Obowiązuje tu zasada 5 sekund.

43.4. Gra zostanie wznowiona po gwizdku sędziego.

43.5. Zawodnik wykonujący rzut nie może ponownie zagrać piłki, jeżeli nie dotknie ona innego zawodnika lub sprzętu innego zawodnika lub ramy bramki.

44. Zakończenie gry

44.1. Sędzia mierzący czas oznajmia koniec gry używając głośnego sygnału. Piłka jest martwa w momencie rozpoczęcia sygnału. Sędzia potwierdza sygnał sędziego mierzącego czas sygnałem 2.

44.2. Jeśli rzut karny jest przyznany przed sygnałem zakończenia gry, musi być on wykonany zanim gra uznana zostanie za zakończoną. W tej sytuacji piłka uznana jest za martwą, gdy po oddaniu rzutu uderzy w wodę lub w ramę bramki i wróci na pole gry.

45. Dogrywka

45.1. Dogrywka składa się z nieograniczonej liczby kolejnych części po pięć (5) minut każda, a drużyna, która jako pierwsza zdobędzie bramkę uważana jest za zwycięzcę.

45.2. Zarządzona zostaje trzy (3) minutowa przerwa przed rozpoczęciem dogrywki oraz jedno (1) minutowa przerwa między połowami dogrywki, ze zmianą stron.

46. Protesty do Komitetu Zawodów [GR]

46.1. Kierownik reprezentacji lub kierownik zespołu mogą wnieść protest zgodnie z tymi przepisami. Takie protesty muszą być skierowane do Komitetu Zawodów i przez niego rozpatrzone. Komitet Zawodów może pozwolić aby protest został wniesiony wspólnie przez dwóch lub więcej kierowników reprezentacji lub zespołów, jeśli według opinii Komitetu Zawodów, ich skarga dotyczy tej samej decyzji. [GR]

46.2. Uwagi dotyczące decyzji Kontrolerów mogą być składane ustnie bez żadnych opłat przez kierownika delegacji lub zespołu do Głównego Kontrolera Wyposażenia lub Kontrolera Wyposażenia przed lub podczas gry, w której dany sprzęt jest używany. Jeżeli uwagi są zgłoszone przed meczem, wyposażenie może być ponownie skontrolowane. Jeśli uwagi dotyczące kontroli są zgłoszone podczas gry, Kontroler Wyposażenia decyduje, czy sędzia ma wezwać zawodnika do kontroli jego wyposażenia. [GR]

46.3. Wszystkie decyzje sędziów dotyczące kwestii faktycznej sytuacji są ostateczne i ich interpretacja przepisów powinna być respektowana podczas gry. Żaden protest dotyczący decyzji interpretacyjnej sędziego nie może być wniesiony. [GR]

46.4. Każdy protest musi być wniesiony: [GR]

46.4.1. w przeciągu 20 minut po grze w której zaistniał incydent, którego dotyczy protest, z dołączoną opłatą 20 USD która będzie zwrócona, jeśli protest zostaje podtrzymany; lub

46.4.2. nie później niż jedną godzinę przed rozpoczęciem gry, w której uczestniczy zawodnik lub zespół, przeciwko któremu protest, kwestionujący jego udział w grze, jest skierowany. Do protestu tego dołączona musi być opłata 20 USD, która zostanie zwrócona jeśli protest zostanie podtrzymany. [GR]

46.5. Kierownik zespołu (lub jej / jego przedstawiciel) musi przedstawić protest Głównemu Sędziemu Zawodów, w formie pisemnej, zawierając w nim: [GR]

46.5.1. rozpatrywany incydent; [GR]

46.5.2. podstawy, na których protest jest złożony; i [GR]

46.5.3. przyczyny lub okoliczności potwierdzające podstawy protestu. [GR]

46.6. Żadne z przepisów nie zabraniają kierownikowi zespołu wycofania protestu w każdym momencie, poprzez skierowanie pisma do Głównego Sędziego Zawodów.

46.7. Zgodnie z przepisami, Główny Sędzia Zawodów po otrzymaniu protestu musi natychmiast przekazać go i wszystkie dołączone do niego dokumenty do Komitetu Zawodów. [GR]

46.8. Komitet Zawodów powinien po otrzymaniu protestu tak szybko jak jest to możliwe zbadać i rozważyć protest i w przeciągu 10 minut po otrzymaniu go ustalić czy: [GR]

46.8.1. Protest powinien być oddalony, ponieważ jest błahy w swej naturze lub nie ma wystarczających podstaw aby go podtrzymać. [GR]

46.8.2. Protest zasługuje na dalsze rozpatrzenie i rozstrzygnięcie zgodnie z tymi przepisami. [GR]

46.9. Jeśli zgodnie z tymi przepisami Komitet Zawodów zdecyduje dalsze rozpatrzenie sprawy, powinien on tak szybko jak jest to realnie możliwe, mając na względzie bliskość zaszłych wydarzeń, zwołać zebranie Komitetu Zawodów. [GR]

46.10. Kiedy złożony zostanie protest przeciwko zawodnikowi lub zespołowi, kierownik zespołu (rozpatrywanego zawodnika lub zespołu) powinien otrzymać jego kopię. [GR]

46.11. Komitet Zawodów może przeprowadzić spotkanie (lub odroczyć je) w sposób, jaki wydaje mu się odpowiedni, ale powinien: [GR]

46.11.1. Dać możliwość kierownikowi zespołu protestującego możliwość wypowiedzi w danej sprawie. [GR]

46.11.2. Poddać sprawiedliwemu rozważeniu każde oświadczenie złożone przez kierownika protestującego zespołu lub związanego ze sprawą sędziego. [GR]

46.11.3. Pozwolić aby kierownikowi zespołu protestującego towarzyszył ich reprezentant. [GR]

46.11.4. Móc wymagać aby kierownik zespołu protestującego lub jakikolwiek inny świadek uczestniczył w spotkaniu lub dostarczył istniejące/dostępne dowody. [GR]

46.11.5. Dać możliwość kierownikowi każdego zespołu (lub ich reprezentantom), na którego protest może mieć bezpośredni wpływ, możliwość wypowiedzi w danej sprawie. [GR]

46.12. Po rozważeniu wszystkich dostępnych i związanych ze sprawą informacji, Komitet Zawodów powinien podjąć decyzję większością głosów. Komitet Zawodów może : [GR]

46.12.1. Zdyskwalifikować zespół lub wykluczyć go z dalszego uczestnictwa w zawodach. [GR]

46.12.2. Zdyskwalifikować zespół z zawodów, jeśli protest przeciwko zespołowi jest podtrzymany. Kiedy zespół jest zdyskwalifikowany , najszybciej jak to jest możliwe, wyniki wszystkich jego poprzednich gier w tych zawodach zostają wyzerowane lub przyznane ich przeciwnikom. Wszelkie medale, nagrody rzeczowe lub pozycje zostają odebrane. [GR]

46.12.3. Podjąć inne kroki dyscyplinarne, które uważa za stosowne i w każdej sprawie pisemnie uzasadnia swoje decyzje. [GR]

46.13. Następnie Główny Sędzia Zawodów powinien natychmiast w formie pisemnej powiadomić kierownika protestującego zespołu i inne osoby związane ze sprawą, o decyzji Komitetu Zawodów. [GR]

46.14. Protest wniesiony później – w przeciągu 30 dni po rozegraniu danej gry – jest dozwolony jeśli urzędnicy związku sportowego składającego protest mogą dowieść, że o faktach stanowiących podstawę protestu dowiedzieli się po zakończeniu zawodów.

Spóźniony protest powinien być skierowany do Przewodniczącego Komitetu Kajak Polo ICF**,** z dołączoną opłatą 20 USD, która będzie zwrócona, jeśli protest zostanie podtrzymany. [GR]

47. Działania dyscyplinarne Komitetu Zawodów

47.1. Komitet Zawodów może wezwać, na posiedzenie zwołane zgodnie z tymi przepisami każdego członka reprezentacji, w celu zbadania sprawy, jeśli Komitet Zawodów uważa że oni:

47.1.1. Nie przestrzegali przepisów; lub

47.1.2. W sposób nieuczciwy i krzywdzący w stosunku do innych zespołów wykorzystują te przepisy, wpływając tym samym na charakter zawodów.

47.2. Komitet Zawodów może przeprowadzić spotkanie (lub odroczyć je) w sposób, jaki wydaje mu się odpowiedni, ale:

47.2.1. Powinien dać wezwanemu członkowi reprezentacji możliwość wypowiedzi w danej sprawie.

47.2.2. Powinien poddać sprawiedliwemu rozważeniu każde oświadczenie złożone przez wezwanego członka reprezentacji lub każdego związanego ze sprawą Sędziego.

47.2.3. Powinien zezwolić aby wezwanemu członkowi reprezentacji towarzyszył jego reprezentant.

47.2.4. Może wymagać aby wezwany członek reprezentacji lub jakikolwiek inny świadek uczestniczył w spotkaniu lub dostarczył dostępne dowody.

47.3. Po rozważeniu wszystkich dostępnych i związanych ze sprawą informacji Komitetu Zawodów powinien podjąć decyzję większością głosów. Komitet Zawodów może:

47.3.1. Pouczyć zawodnika;

47.3.2. Zawiesić członka ekipy w uczestnictwie w części lub w całych zawodach.

47.3.3. Podjąć inne kroki dyscyplinarne, które uważa za stosowne i w każdej sprawie pisemnie uzasadnić swoje decyzje.

47.3.4. Ukarać Sędziego za jego działania w roli zawodnika. Zawodnik , który jest również Sędzią, nie może być ukarany jako zawodnik za działania podejmowane w roli Sędziego.

47.4. Główny Sędzia Zawodów powinien natychmiast powiadomić w formie pisemnej kierownika wzywanego członka reprezentacji i inne osoby związane ze sprawą, o decyzji Komitetu Zawodów.

48. Odwołania do Jury [GR]

48.1. Kierownik Zespołu lub ekipy może złożyć odwołanie od decyzji Komitetu Zawodów zgodnie z tymi przepisami jeśli decyzja ta nie była podjęta zgodnie z tymi przepisami. Takie odwołanie musi być skierowane do, i rozpatrzona przez Jury. Jury może pozwolić, aby odwołanie zostało wniesione wspólnie przez dwóch lub więcej Kierowników Zespołów, jeśli według opinii Jury, ich skarga dotyczy tej samej decyzji Komitetów Zawodów. [GR]

48.2. Wszystkie decyzje sędziów dotyczące kwestii faktycznej sytuacji są ostateczne i ich interpretacja przepisów powinna być respektowana podczas gry. Żaden protest dotyczący decyzji interpretacyjnej sędziego nie może być wniesiony. [GR]

48.3. Każde odwołanie od decyzji Komitetu Zawodów musi być wniesione w przeciągu 60 minut od otrzymania od Komitetu Zawodów pisemnego zawiadomienia o odrzuceniu protestu, z dołączoną opłatą apelacyjną w wysokości 50 USD *(lub jej równowartości w miejscowej walucie)*, która będzie zwrócona, jeśli Jury skieruje sprawę do ponownego rozpatrzenia przez Komitet Zawodów. [GR]

48.4. Kierownik Zespołu (lub jej / jego przedstawiciel) musi złożyć odwołanie do Głównego Sędziego Zawodów w formie pisemnej, zawierając w niej: [GR]

50.4.1. Decyzję Komitetu Zawodów dotyczącą rozpatrywanej sprawy. [GR]

50.4.2. Podstawy, na których odwołanie jest złożone. [GR]

50.4.3. Przyczyny lub okoliczności potwierdzające podstawy odwołania [GR]

48.5. Żadne z przepisów nie zabraniają Kierownikowi Zespołu wycofania protestu w każdym momencie poprzez skierowanie pisma do Przewodniczącego Jury. [GR]

48.6. Zgodnie z tymi przepisami Główny Sędzia Zawodów po przyjęciu odwołania musi natychmiast przekazać je i wszystkie dołączone do niej dokumenty do Jury. [GR]

48.7. Jury, po otrzymaniu protestu, powinno tak szybko jak jest to możliwe zbadać i rozważyć odwołanie i w przeciągu 10 minut po jej otrzymaniu oraz ustalić czy: [GR]

50.7.1. Odwołanie powinno być oddalone, ponieważ jest błaha w swej naturze lub nie ma wystarczających podstaw aby je potrzymać, lub [GR]

50.7.2. Odwołanie zasługuje na dalsze rozpatrzenie i rozstrzygnięcie zgodnie w tymi przepisami. [GR]

48.8. Jeśli zgodnie z tymi przepisami Jury zdecyduje dalsze rozpatrzenie sprawy, powinno tak szybko jak to jest realnie możliwe, mając na względzie bliskość zaszłych wydarzeń, zwołać spotkanie Jury. [GR]

48.9. Jury może przeprowadzić spotkanie (lub odroczyć) w sposób, jaki wydaje mu się odpowiedni, ale powinno: [GR]

48.9.1. Dać możliwość kierownikowi zespołu protestującego i Komitetowi Zawodów możliwość wypowiedzi w danej sprawie. [GR]

48.9.2. Poddać sprawiedliwemu rozważeniu każde oświadczenie złożone przez Kierownika Zespołu odwołującego się i Komitet Zawodów.

48.9.3. Pozwolić aby kierownikowi zespołu odwołującego się i Komitetu Zawodów towarzyszył ich reprezentant. [GR]

48.9.4. Móc wymagać, aby kierownik zespołu odwołującego się , Komitet Zawodów lub jakikolwiek inny świadek uczestniczył w spotkaniu lub dostarczył dostępne dowody. [GR]

48.10. Po rozważeniu wszystkich dostępnych i związanych ze sprawą informacji, Jury powinno podjąć decyzję większością głosów. Jury powinno powiadomić o swojej decyzji Głównego Sędziego Zawodów tak szybko jak to możliwe. Następnie Główny Sędzia Zawodów powinien natychmiast w formie pisemnej powiadomić kierownika odwołującego się zespołu i inne osoby związane ze sprawą, o decyzji Jury. [GR]

48.11. Jeśli Jury uzna, że przedstawione przez kierownika zespołu odwołującego się argumenty odwołania są wystarczające powinno skierować sprawę do ponownego rozpatrzenia przez Komitet Zawodów. [GR]

48.12. Jury nie ma prawa do podejmowania decyzji i przebada sprawę tak jak jest ona przedstawiona w odwołaniu. Jury może albo skierować sprawę do ponownego rozpatrzenia przez Komitet Zawodów albo odwołanie oddalić. [GR]

48.13. Komitet Zawodów powinien podporządkować się wszelkim wskazówkom Jury jeśli otrzyma protest do ponownego rozpatrzenia. [GR]

48.14. Dalsze decyzje Komitetu Zawodów, podjęte pod kierunkiem Jury, są ostateczne. Kierownik Zespołu odwołującego się nie może składać dalszych apelacji do Jury w tej samej sprawie. [GR]

49. Odwołanie do Zarządu ICF, (w przypadku imprez krajowych do Zarządu PZKaj)

49.1. Kierownik Zespołu, który po odwołaniu do Jury, jest niezadowolony z decyzji Komitetu Zawodów, może złożyć odwołanie do Zarządu ICF, *(w przypadku turniejów krajowych do Zarządu PZKaj*) o rozpatrzenie sprawy według statutu ICF, *(w przypadku turniejów krajowych według statutu PZKaj)*. Decyzja Zarządu ICF / PZKaj będzie ostateczna i obowiązująca a Kierownik Zespołu i jego Federacja nie może wnosić o kontynuowanie postępowania prawnego w innym sądzie lub trybunale.

49.2. Kierownik Zespołu lub Federacja, która chce złożyć odwołanie do Zarządu ICF (PZKaj), musi w formie pisemnej zawiadomić o tym Sekretarza Generalnego, w przeciągu 31 dni od daty otrzymania decyzji Komitetu Zawodów, przeciwko której odwołanie zostało złożone.

49.3. Niedotrzymanie limitu czasu określonego w powyższym przepisie czyni odwołanie nieważnym, chyba że Kierownik Zespołu złoży wniosek do Zarządu ICF (PZKaj) o przedłużenie czasu złożenia odwołania, powołując się na wyjątkowe okoliczności.

ROZDZIAŁ IV
SPECJALNE PRZEPISY MISTRZOSTW ŚWIATA.

Przepisy w tej części, dotyczą Mistrzostw Świata i są dodatkiem lub zmianą przepisów zawartych we wcześniejszych częściach.

1. Przygotowania [GR]

1.1. Mistrzostwa Świata mogą być organizowane za zgodą Zarządu ICF i mogą brać w nich udział tylko te Narodowe Federacje, które są członkami ICF. [GR]

1.2. Obszar, na którym rozgrywane są Mistrzostwa Świata powinien dysponować 2, 3 lub 4 polami gry. Na każde pole gry powinno przypadać jedno pole do rozgrzewki. Preferowane są baseny 50 metrowe, które odpowiadają standardom olimpijskim. [GR]

1.3. Mistrzostwa Świata w Kajak Polo są organizowane w czterech rundach. Pierwsze rundy rozgrywane są na kontynentach. Rundy pośrednie oraz runda finałowa organizowane są co równą liczbę lat w miejscu i czasie ustalonym zgodnie z Przepisami Kajak Polo ICF i programem Komitetu Mistrzostw Świata ICF. [GR]

1.4. Mistrzostwa Świata będą organizowane dla: Seniorów, Seniorek, Mężczyzn poniżej 21 lat, Kobiet poniżej 21 lat, [GR]

1.5. Mistrzostwa Świata są otwarte dla Reprezentacji Narodowych. Nie więcej niż jeden zespół może reprezentować swój kraj w każdej z kategorii.

1.6. Mistrzostwa Świata w danej kategorii są organizowane jeśli przynajmniej sześć (6) Narodowych Federacji z przynajmniej trzech (3) grup kontynentalnych startuje w zawodach. Wytyczne te stanowią o ważności Mistrzostw Świata. Jeżeli podczas zawodów jeden z zespołów wypadnie, nie wpłynie to na ważność tych Mistrzostw. [GR]

1.7. Do udziału w rundzie pośredniej Mistrzostw Świata w kategorii seniorów i seniorek zapraszane są 24 zespoły dla każdej kategorii. Zaproszenia przyznane są w oparciu o Program Komitetu ICF Kajak Polo.

1.8. Do udziału w rundzie pośredniej Mistrzostw Świata, w kategorii kobiet U-21 i mężczyzn U-21 zapraszanych jest 8 zespołów dla każdej kategorii. Zaproszenia przyznane są w oparciu Program Komitetu ICF Kajak Polo.

2. Jury i Sędziowie [GR]

2.1. Podczas Mistrzostw Świata największą władzę ma Jury. [GR]

2.2. Jury składa się maksymalnie z pięciu osób, które wybierane są przez Zarząd ICF. [GR]

2.3. Jeden z członków Jury, albo Prezydent ICF lub inny członek Zarządu ICF jest Przewodniczącym Jury. Podporządkowani mu są Główny Sędzia Zawodów i inni sędziowie. [GR]

2.4. Komitet Zawodów powinien składać się z trzech sędziów, którzy posiadają ważną Kartę Sędziego Międzynarodowego dla danej konkurencji. Powinni oni należeć do różnych Federacji Narodowych. [GR]

2.5. W Mistrzostwach Świata jedną grę sędziować może ośmiu sędziów, poza Jury, Głównym Sędzią Zawodów, Organizatorem Zawodów, Organizatorem Technicznym, Głównym Sędzią Gier, Głównym Kontrolerem Wyposażenia i Głównym Sędziom Tabel. [GR]

2.6. Jeżeli Federacja Narodowa brała już udział w Mistrzostwach Świata, w jednej lub dwóch kategoriach musi przywieźć z sobą, w celu pełnienia funkcji sędziego, co najmniej jednego nie grającego sędziego posiadającego kwalifikacje ICF (lub zatwierdzonego przez Komitet ICF Kajak Polo).

2.7. Jeżeli Federacja Narodowa brała już udział w Mistrzostwach Świata, w trzech lub czterech kategoriach musi przywieźć z sobą, w celu pełnienia funkcji sędziego, co najmniej dwóch nie grających sędziów posiadających kwalifikacje ICF (lub zatwierdzonych przez Komitet ICF Kajak Polo).

2.8. Wszyscy sędziowie muszą posiadać ważną Kartę Międzynarodowego Sędziego Kajak Polo i/lub zatwierdzenie przez Komitet ICF Kajak Polo. [GR]

2.9. Wszystkie gry muszą być sędziowane przez sędziów neutralnych, tzn. muszą reprezentować inne państwa niż dwa rywalizujące ze sobą zespoły. [GR]

3. Wyznaczenie Sędziów i Organizatorów

3.1. Za wyznaczanie Sędziów i Organizatorów są odpowiedzialne następujące grupy:

Sędziowie i Organizatorzy	**Mistrzostwa Świata**
Jury	Zarząd ICF
Główny Sędzia Zawodów	Zarząd ICF
Organizator Zawodów	
Organizator Techniczny	
Sędzia Główny Gier	
Główny Kontroler Wyposażenia	
Główny Sędzia Tabel	
Kierownik Służb Medycznych	
Pełnomocnik d.s. Mediów	

3.1.1. Kierownik Służb Medycznych nadzoruje Kontrolę Antydopingową oraz sprawuje opiekę nad członkami poszczególnych reprezentacji i personelem zawodów.

3.1.2. Pełnomocnik d.s. Mediów nadzoruje wszystkie działania medialne związane z Mistrzostwami Świata.

4. Zgłoszenia

4.1. Program dla Mistrzostw Świata określa:
- termin wysłania zaproszeń do rund pośrednich,
- ostateczny termin przyjmowania zaproszeń,
- wstępny program oraz termin dostarczenia programu zespołom uczestniczącym,
- termin dostarczenia szczegółów dotyczących reprezentacji do Komitetu Zawodów.

4.2. Obowiązujące terminy w tygodniach przed zawodami:
- 20 tygodni – wysłanie zaproszeń
- 12 tygodni – ostateczny termin przyjmowania zgłoszeń
- 10 tygodni – wysłanie wstępnego programu
- 2 tygodnie – nadesłanie szczegółów dotyczących reprezentacji

4.3. Zmiany mogą być dokonane na podstawie porozumienia pomiędzy ICF a Federacją Narodową organizującą Mistrzostwa. [GR]

4.4. Komitet Organizacyjny pod nadzorem i aprobatą Komitetu ICF Kajak Polo zajmuje się wszystkimi sprawami związanymi z zaproszeniami.

4.5. Zaproszenia powinny być napisane zgodnie z przepisami ICF i wydane przez federację narodową organizującą mistrzostwa. [GR]

4.6. Zaproszenia do rund pośrednich i rundy finałowej muszą być wysłane do Federacji zgodnie z listą zaproszeń dostarczoną przez Komitet ICF Kajak Polo. [GR]

4.7. Mistrzostwa Świata są otwarte dla Reprezentacji Narodowych. Nie więcej niż jeden zespół może reprezentować swój kraj w każdej kategorii.

4.8. Jeśli konieczny jest wybór zgłoszeń, musi być on tak zmodyfikowany, żeby przyjąć co najmniej jedno zgłoszenie z każdej grupy kontynentalnej. [GR]

4.9. Wstępny program zostanie wysłany do wszystkich zespołów, które zgłosiły się do zawodów.

5. System, program i jego ograniczenia

5.1. Mistrzostwa Świata nie mogą trwać dłużej niż 7 kolejnych dni.

5.2. Rundy przejściowe zawodów są rozgrywane na co najmniej dwóch (2), a najlepiej na czterech (4) polach gry. Mecze danej grupy muszą być rozgrywane na tym samym polu gry.

5.3. Dla każdej kategorii gry rundy finałowej muszą odbywać się na tym samym obszarze gry.

5.4. Zespół nie może rozegrać gier rozciągniętych w czasie na więcej niż 9 godzin jednego dnia.

5.5. Zespół nie może grać swojego pierwszego meczu danego dnia wcześniej niż po upływie 12 godzin od ostatniej gry dnia poprzedniego.

5.6. Zespół nie może grać więcej niż 4 gry jednego dnia.

5.7. Zespół nie może grać więcej niż 2 gry w ciągu 4 godzin.

5.8. Zespół nie może grać meczu wcześniej niż po upływie 1 godziny po zakończeniu poprzedniego.

5.9. Zespół musi grać co najmniej jedną grę tego samego dnia co Wielki Finał oraz dnia poprzedniego.

6. Wybór systemu zawodów

6.1. Zawody w każdej kategorii muszą być rozegrane w kilkunastu rundach. O liczbie rund w każdej kategorii decyduje Komitet Kajak Polo ICF.

6.2. Pierwsza runda jest rozgrywana systemem regionalnym.

6.2.1. Druga runda składa się z dwóch rund. Pierwsza runda przejściowa jest rozgrywana systemem ligowym. Zespoły są podzielone na równe lub prawie równe grupy. Zespoły narodowe będą rozstawione w grupach na podstawie wyników ostatnich Mistrzostw Świata i Mistrzostw Kontynentalnych. O liczbie grup i rozstawieniu zespołów narodowych w każdej z grup decyduje Komitet Kajak Polo ICF.

6.2.2. Druga runda – runda przejściowa prowadzi do rundy trzeciej. W drugiej rundzie przejściowej zespoły, które awansowały z rundy wstępnej, mogą być podzielone na nowe grupy. Każda grupa gra systemem ligowym lub eliminacyjnym (knockout) w celu uzyskania awansu do rundy trzeciej. O liczbie grup i systemie rozegrania drugiej rundy decyduje Komitet Kajak Polo ICF.

6.2.3. W trzeciej rundzie, Eliminacje Finałowe, zespoły grają przeciwko sobie w systemie eliminacji (knockout), tak jak w seriach finałowych w DODATKU IV (System Gier). Zespoły są stopniowo eliminowane, aż do ostatnich dwóch, które grając przeciwko sobie w Wielkim Finale, decydują o zwycięstwie.

6.2.4. O systemie rozegrania rundy trzeciej decyduje Komitet Kajak Polo ICF.

7. Obszar gry

7.1. Długość Pola Gry musi wynosić 35 metrów a jego szerokość 23 metry. Bezpośrednim otoczeniem Pola Gry musi być pusty obszar wodny o minimalnej szerokości 1 m na zewnątrz wszystkich granic.

7.2. Woda na całym Polu Gry musi mieć co najmniej 120 centymetrów głębokości.

7.3. Co najmniej 7 metrów musi być wolne od przeszkód nad Polem Gry.

8. Piłka

8.1. Komitet Kajak Polo ICF musi zatwierdzić kolor i rodzaj piłek, które mają być użyte w zawodach.

9. Identyfikacja

9.1. Zawodnicy powinni mieć numery od 1 do 10. Powinny one być umieszczone na kamizelce i kasku.

9.2. Wszyscy zawodnicy powinni posiadać jednakowego koloru: kajaki, fartuchy, kamizelki, kaski i koszulki.

10. Czas gry

10.1. Czas gry to 2 części po 10 minut każda chyba, że konieczne są dogrywki lub rzuty karne. Nie ma krótszego minimalnego czasu gry.

10.2. Przerwa między połowami wynosi 3 minuty. Nie ma krótszego czasu przerwy.

11. Protest [GR]

11.1. Protest wniesiony podczas zawodów musi być zaadresowany do Komitetu Zawodów i wręczony Sędziemu Głównemu Zawodów nie później niż 20 minut po ogłoszeniu wyników. [GR]

11.2. Sędzia Główny Zawodów musi natychmiast zawiadomić wszystkie strony uwikłane w protest. Po 20 minutach Sędzia Główny Zawodów zamyka sprawę i zaczyna rozważać protest. Komitet Zawodów podejmuje decyzję i musi ją potwierdzić w formie pisemnej, podając uzasadnienie, nie później niż 10 minut od czasu zamknięcia protestu. Sędzia Główny Zawodów musi wręczyć decyzję kierownikowi zespołu. Kierownicy zespołów muszą potwierdzić otrzymanie decyzji podpisując kopię należącą do Komitetu Zawodów oraz muszą wpisać czas otrzymania decyzji w razie dalszych odwołań. [GR]

11.3. Wszystkie protesty muszą mieć formę pisemną z dołączoną opłatą 25 USD (lub równowartością tej sumy w walucie państwa, które organizuje Mistrzostwa). Opłata będzie zwrócona jeśli protest zostanie podtrzymany. [GR]

11.4. Jeśli protest lub raport jest złożony przeciwko zawodnikowi lub zespołowi, kierownik zespołu danego zawodnika lub zespołu powinien otrzymywać jego kopię. [GR]

12. Odwołania [GR]

12.1. Odwołanie od decyzji Komitetu Zawodów musi mieć formę pisemną i być adresowane do Przewodniczącego Jury, z dołączoną opłatą 25 USD (lub równowartością tej sumy w walucie państwa, które organizuje Mistrzostwa). Odwołanie musi być wręczone Przewodniczącemu Jury nie później niż 20 minut po otrzymaniu i podpisaniu przez Kierownika Zespołu informacji o decyzji przeciwko zawodnikowi lub zespołowi. Opłata zostanie zwrócona jeśli odwołanie zostanie podtrzymane. [GR]

12.2. Podczas Mistrzostw Świata decyzja Jury jest ostateczna. [GR]

13. Nagrody [GR]

13.1. Medale Mistrzostw powinny być przyznawane według Protokołu Olimpijskiego. [GR]

13.2. Medale są przyznawane w trzech kolorach: złotym za pierwsze miejsce, srebrnym za drugie miejsce i brązowym za trzecie miejsce. ICF przekazuje medale organizującej zawody narodowej federacji, która finansuje ich wykonanie. [GR]

13.3. Każdy medal musi posiadać nazwę, rok i kategorię zawodów, w których jest on przyznawany.

13.4. Medale muszą być wręczone tylko osobom, które wygrały Mistrzostwa. [GR]

13.5. Tylko te medale, z pominięciem z pominięciem wszystkich innych nagród, mogą być wręczone podczas oficjalnej ceremonii. Inne nagrody mogą być wyręczone podczas innej ceremonii. [GR]

13.6. Dla zachowania powagi i podniosłości ceremonii wręczania, zawodnicy odbierający medale muszą być ubrani w ubiór sportowy (dres reprezentacyjny) lub narodowy strój. [GR]

14. Anty – doping [GR]

14.1. Kontrola dopingowa powinna być przeprowadzona zgodnie z przepisami. Kontroli dopingowej ICF pod nadzorem Komitetu Medycznego ICF. [GR]

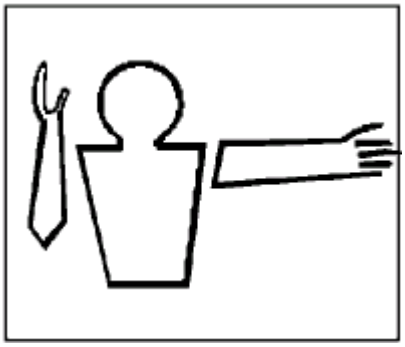
15. Wyniki i raporty [GR]

15.1. W dniu finału federacja narodowa organizująca zawody, musi przesłać do siedziby ICF wyniki, raporty każdego złożonego protestu i inne dokumenty dotyczące gier. [GR]

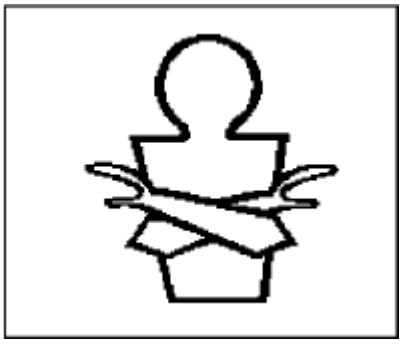
15.2. W dniu finału federacja organizująca zawody musi wysłać do Wydawcy Biuletynu ICF wyniki dotyczące gier. [GR]

DODATEK I: Sędziowska sygnalizacja ręczna.

1. Sędziowska sygnalizacja ręczna

1.1. 

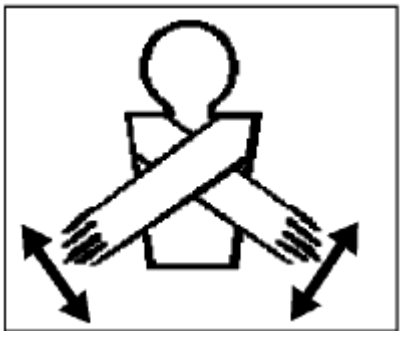
START / WYKROCZENIE
Ręka do przodu, zgięta do góry, z otwartą dłonią skierowaną w bok, na poziomie głowy.

1.2. 

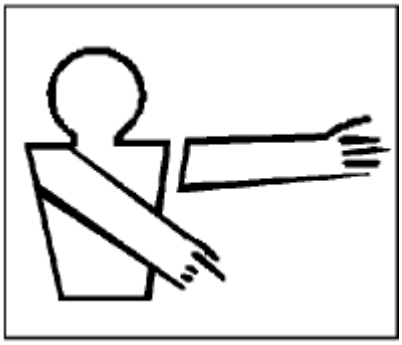
ZAKOŃCZENIE POŁOWY / ZAKOŃCZENIE
Ręce skrzyżowane na piersiach. Dłonie na zewnątrz.

1.3.

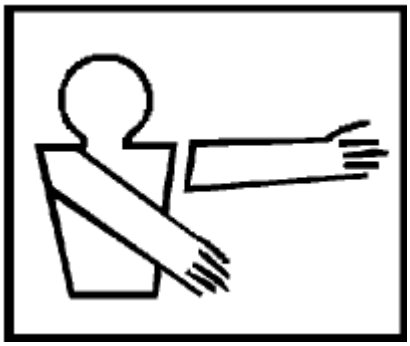
GOL
Ręce wyciągnięte, dłonie razem, skierowane do środka Pola.

1.4. 

NIEPRZEPISOWY GOL
Powtarzane krzyżowanie rąk na wysokości bioder. Dłonie otwarte.

1.5. 

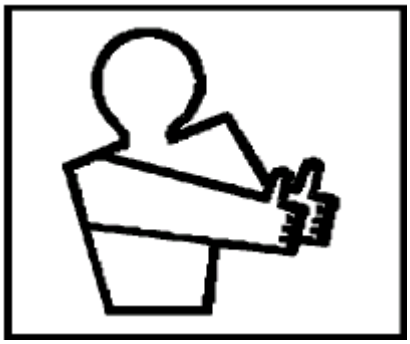
RZUT BOCZNY / RZUT ROŻNY
Wskazanie na linię boczną. Drugą ręką wskazuje kierunek gry.

1.6. 

RZUT Z LINII BRAMKOWEJ
Otwartą dłonią, wyciągniętą ręką wskazywać wzdłuż linii bramkowej. Druga ręka wskazuje kierunek gry.

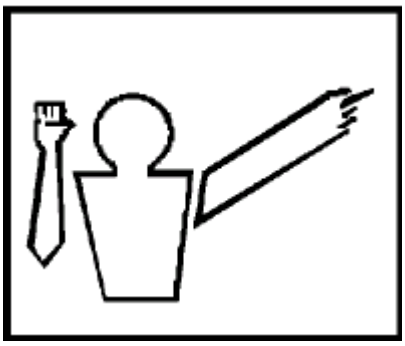
1.7.

PRZERWA W GRZE
Utworzenie dłoni litery „T” nad głową.

1.8. 

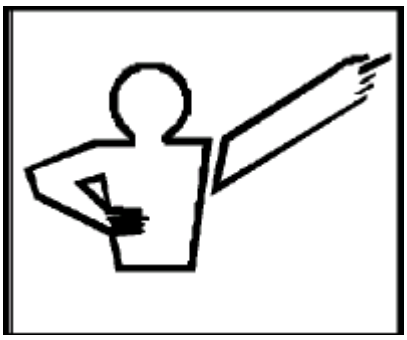
RZUT SĘDZIOWSKI
Ręce wyciągnięte do przodu na wysokości ramion, dłonie zaciśnięte, kciuk do góry.

1.9.



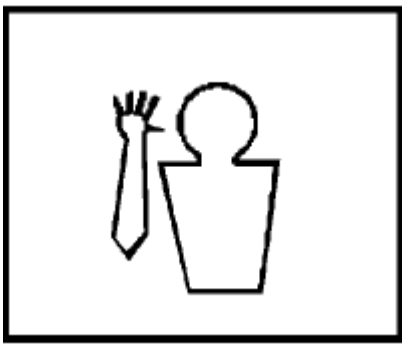
PRZESZKADZANIE / TRZYMANIE
Jedna ręka do góry z zaciśniętą pięścią przez okres 2 sekund a następnie wskazanie, gdzie ma mieć miejsce strzał wolny. Druga ręka wskazuje kierunek gry.

1.10.



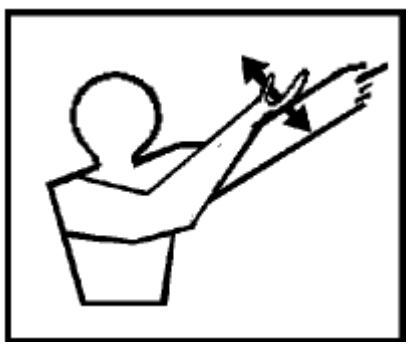
NIEPRZEPISOWE TRZYMANIE
Trzymanie zaciśniętej pięści przy biodrze przez okres 2 sekund, a następnie wskazanie, gdzie ma mieć miejsce strzał wolny. Druga ręka wskazuje kierunek gry.

1.11.

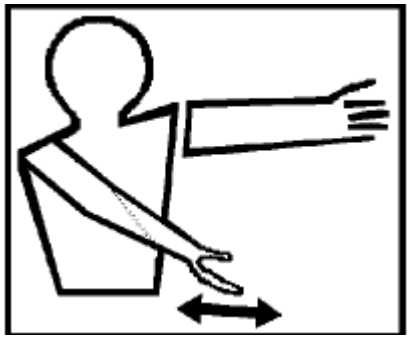


5 SEKUND
Jedna ręka trzymana na wysokości głowy i rytmiczne uderzenie z dłonią skierowaną w przód . Rozłożenie palców przez okres 2 sekund a następnie wskazanie, gdzie ma mieć miejsce strzał wolny. Druga ręka wskazuje kierunek gry.

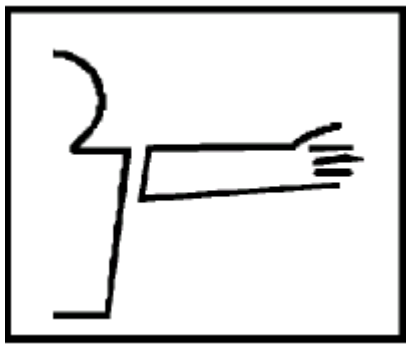
1.12.



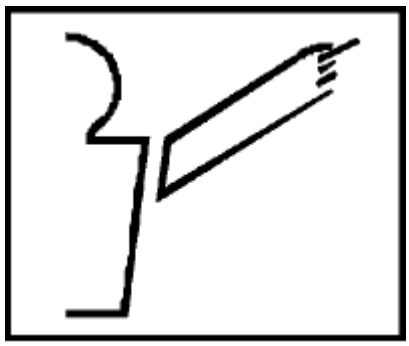
NIEPRZEPISOWE UŻYCIE WIOSŁA
Górna ręka pokazuje kierunek gry i rytmiczne uderza w bok drugiej ręki przez okres 2 sekund a następnie wskazuje, gdzie ma mieć miejsce strzał wolny.

1.13. 

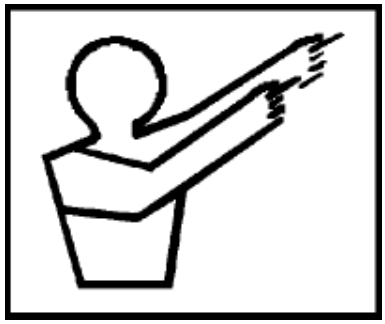
GRAĆ DALEJ / KORZYŚĆ
Jedna ręka zgięta w łokciu, wykonuje co najmniej 3 ruchy w przód i tył na wysokości bioder. Druga ręka wskazuje kierunek gry.

1.14. 

RZUT WOLNY
Jedna ręka wyprostowana z dłonią otwartą wskazuje kierunek gry równolegle do pola. Druga ręka wskazuje sygnał przewinienia (1,5,6,11 lub 13).

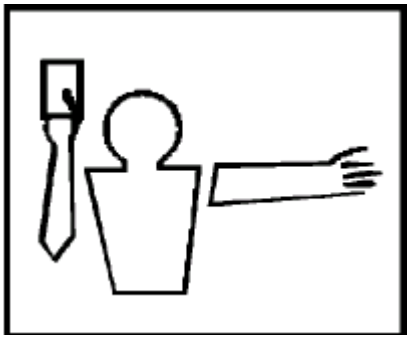
1.15. 

STRZAŁ WOLNY
Jedna ręka wyprostowana, palec wskazujący wycelowany w bramkę, w kierunku ataku. Druga ręka wskazuje sygnał przewinienia (9, 10, 11 lub 12).

1.16. 

RZUT KARNY
Obie ręce wyprostowane, palce wskazujące razem, wycelowane w bramkę.

1.17.



POKAZYWANIE KARTEK
Zielona kartka - ostrzeżenie
Żółta kartka – odesłanie na 2 minuty.
Czerwona kartka – odesłanie do końca gry.
Utrzymanie kartki nad głową. Druga ręka wycelowana w zawodnika. Jeśli jest to konieczne, wskazywać numer zawodnika palcami. Używać zaciśniętych pięści do pokazania numeru 10 lub większego.

DODATEK II: Kontrola sprzętu

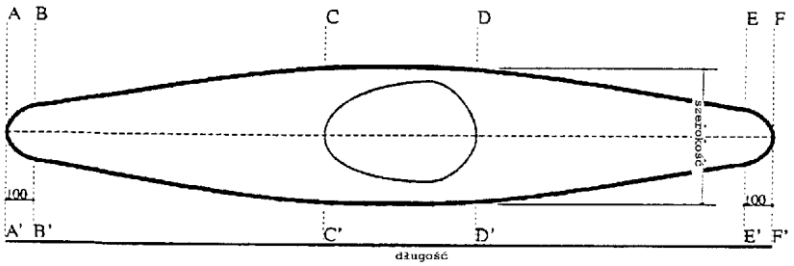
1. Kajak

1.1. Kajak nie może być dłuższy niż 3100 mm i nie krótszy niż 2100 mm łącznie z obiciem, nie szerszy niż 600 mm i nie węższy niż 500 mm. Waga kajaka łącznie z obiciem nie może mieć być mniejsza niż 7 kg. Kajak nie może mieć żadnych ostrych zarysów czy brzegów. Wszystkie krzywizny kajaka muszą odpowiadać przepisom tego artykułu. Obicie, według przepisów, musi być mocno przymocowane do dziobu i rufy kajaka. Kajak zostanie skontrolowany odpowiednimi miernikami.

1.2. Wymiary ogólne. Wymiary ogólne określają parametry kajaka do Kajak Polo. Kajaki z przytwierdzonym obiciem będą mierzone razem z nim.

1.3. Wszystkie odnośniki w stosunku do planu, boku, końca, osi, dotyczą kajaka w normalnej pozycji, która nie zmienia się podczas wszystkich pomiarów.

WIDOK PRZEKROJÓW / SEKCJI KAJAKA



Długość minimalna – 2100mm, maksymalna – 3100mm
Przekrój AA' do BB' – Przednia Część Uderzeniowa Kajaka (dziób), 100mm – minimalny promień w każdym punkcie na B-A-B'
Przekrój BB' do CC' – Przednia Część kajaka
Przekrój CC' do DD' – Kokpit Kajaka
Przekrój DD' do EE' – Tylna Część Kajaka
Przekrój EE' do FF' – Tylna Część Uderzeniowa Kajaka (rufa), 100mm – minimalny promień w każdym punkcie na E-F-E'

1.4. Wymogi bezpieczeństwa.

1.4.1. Kajak nie może posiadać żadnych ostrych zarysów lub brzegów ani innych niebezpiecznych zarysów. Kształt kajaka musi spełniać wyszczególnione wymagania. Wszystkie metalowe kołki, śruby i inne mocowania stosowane w kajakach plastikowych i / lub kajaki szklane są niedozwolone.

1.4.2. Kajak musi mieć miękki absorbujący uderzenia materiał na stałe przymocowany do dziobu i rufy, zapobiegający zranieniom zawodników i zmniejszający możliwość uszkodzenia sprzętu. Obicie musi odpowiadać szczegółowym wymogom.

1.4.3. Kajak musi mieć odpowiedni materiał wypornościowy, aby zapewnić pływalność kajaka, żeby część kajaka wystawała ponad wodę, nawet po całkowitym napełnieniu go wodą. Kajak musi mieć zainstalowany dodatkowy materiał wypornościowy, jeśli wymaga tego Organizator Zawodów na konkretnym polu gry.

1.5. Brzeg kajaka.

1.5.1. Brzeg kajaka musi posiadać odpowiedni promień, żeby przy uderzeniu nie spowodować zranienia zawodnika.

1.5.2. Brzeg kajaka jest linią biegnącą dookoła kajaka (nie koniecznie linią łączenia lub okrężnicą), na jego boku lub końcu, do której styczna jest pionowa, gdy kajak spoczywa na płaskiej, poziomej powierzchni. Określenia góra, górna, dolna, dno odnoszą się do tego brzegu.

1.5.3. W rzucie minimalny promień krzywizny brzegów kajaka wynosi 100 mm wzdłuż brzegu kajaka.

1.5.4. Z profilu, minimalny promień krzywizny brzegów kajaka w każdej sekcji jest opisany w następujących punktach.

1.6. Górna Powierzchnia.

1.6.1. Górna powierzchnia kajaka musi być gładka tak, żeby przy upadku na nią zawodnika nie spowodować jego zranienia. Nie dotyczy to części kokpitu przykrytych falochronem.

1.6.2. Minimalny promień krzywizny na górnej powierzchni (przekroje BB’ do EE’) wynosi 5 mm. Wgłębienia w kadłubie lub pokładzie w celu ukrycia kołków lub głów śrub itp. są dozwolone. Jeśli wgłębienia są zastosowane, żeby zwiększyć bezpieczeństwo poprzez wyeliminowanie wystających mocowań, zasada 5 mm każdej części pokładu nie musi być stosowana, o ile pokryją one promień krzywizny przejścia pomiędzy pokładem i bocznymi powierzchniami każdego takiego zagłębienia.

1.6.3. Patrz oddzielnie specyfikacje ale górnych powierzchni stref uderzeniowych.

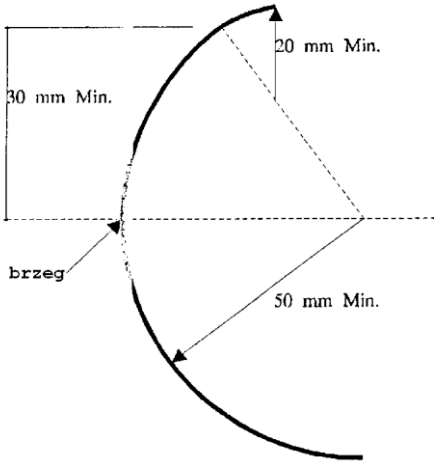
1.7. Dolna powierzchnia.

1.7.1. Dolna powierzchnia kajaka musi być gładka tak, żeby przy wpłynięciu kajakiem w zawodnika nie spowodować jego zranienia. Minimalny promień krzywizny dolnej powierzchni kajaka w każdej części jest opisywany w następnych punktach.

1.8. Przednia część uderzeniowa.

1.8.1. Przednia część uderzeniowa (AA' do BB') musi być odpowiednio zaokrąglona, żeby przy uderzeniu o nią innego zawodnika nie spowodować jego zranienia lub uszkodzenia kajaka przeciwnika.

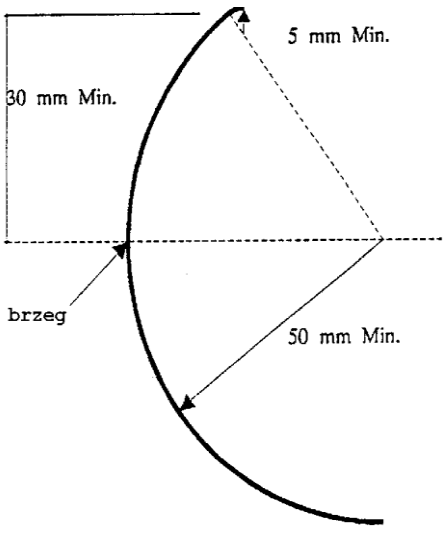
1.8.2. Brzeg i dolna powierzchnia z profilu: w części kajaka od punktu Y (punkt Y powinien być oznaczony na wszystkich następnych diagramach, w celu odpowiedniej interpretacji), powyżej brzegu i na powierzchni dna, minimalny promień krzywizny musi wynosić 50 mm. Do celów kontroli, gdy obicie jest zamocowane, kajak musi osiągnąć grubość 80 mm, w odległości 50 mm od tyłu obicia.



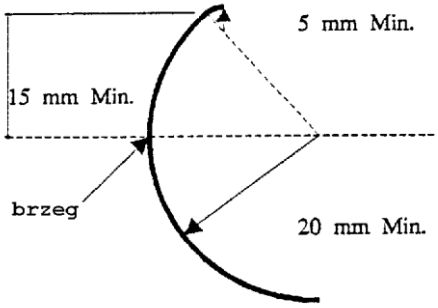
1.8.3. Kształt w rzucie: minimalny promień krzywizny wynosi 100 mm. Kajak musi osiągnąć minimalną szerokość 200 mm, w pierwszych 100 mm kajaka. Pierwsze 100 mm kajaka jest mierzone od końca obicia, od strony kajaka.

1.8.4. Górna powierzchnia z profilu: Minimalny dopuszczalny na górnej części uderzeniowej wynosi 20 mm.

1.9. Przednia część kajaka.

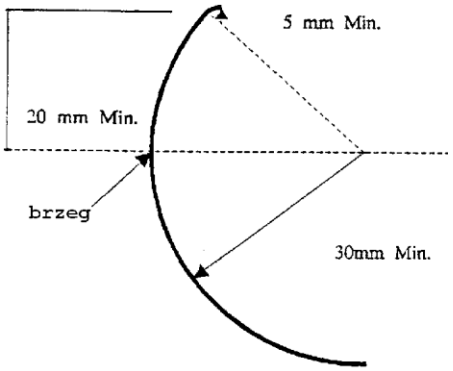


1.9.1. (Przekrój BB' do CC'). Brzeg i dolna powierzchnia z profilu: W części kajaka od punktu Y (30 mm ponad brzegiem) do brzegu oraz na dolnej powierzchni, minimalny promień krzywizny wynosi 50 mm.



1.10. Kokpit kajaka.
(Przekrój CC' do DD'). Brzeg i dolna powierzchnia z profilu: W części kajaka od punktu Y (15 mm powyżej brzegu) do brzegu oraz na dolnej powierzchni, minimalny promień krzywizny wynosi 20 mm.

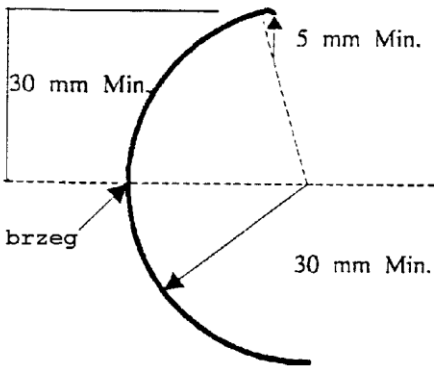
1.11.Tylna część kajaka.



1.11.1. (Przekrój DD' do EE'). Brzeg i dolna powierzchnia z profilu: W części kajaka od punktu Y (20 mm powyżej brzegu) do brzegu oraz na dolnej powierzchni, minimalny promień krzywizny wynosi 30 mm.

1.12. Tylna część uderzeniowa.

1.12.1. (Przekrój EE' do FF', rufa). Tylna część uderzeniowa musi być odpowiednio zaokrąglona, żeby przy uderzeniu o nią innego zawodnika nie spowodować jego zranienia lub uszkodzenia kajaka przeciwnika.



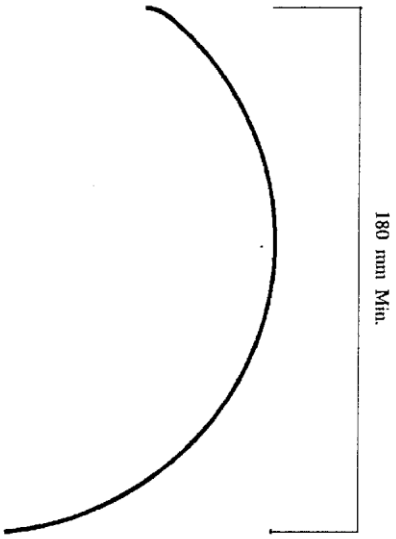
1.12.2. Brzeg i dolna powierzchnia z profilu: W części kajaka od punktu Y powyżej brzegu oraz na dolnej powierzchni, minimalny promień krzywizny wynosi 30 mm. Do celów kontroli, gdy obicie jest zamocowanie kajak musi osiągnąć grubość 60 mm w odległości 50 mm od tyłu obicia.

1.12.3. Kształt w rzucie: W rzucie, minimalny dozwolony promień krzywizny wynosi 100 mm . Kajak musi osiągnąć szerokość minimum 200 mm na

ostatnich 100 mm kajaka. Ostatnie 100 mm jest mierzone od końca obicia od strony kajaka.

1.12.4. Górna powierzchnia w profilu: Minimalny promień krzywizny dozwolony na górnej powierzchni części uderzeniowej wynosi 5 mm.

1.13. Głębokość kajaka.



1.13.1. Głębokości kajaka w kokpicie musi być wystarczająca do zapewnienia zawodnikowi znajdującemu się wewnątrz pewnej ochrony przed uderzeniem.
1.13.2. Wzdłuż kokpitu kajaka (od CC' do DD') na każdej jego burcie, kajak musi być co najmniej 180 mm głęboki, tak jak jest to pokazane z profilu, z wyłączeniem brzegu kokpitu.

2. Mierniki kajaka

2.1. Do testowania określającego czy wymiany kajaka są zgodne z wymaganiami używane są standaryzowane mierniki. Mierniki muszą być bardzo dokładnie wykonane z płyty aluminiowej.

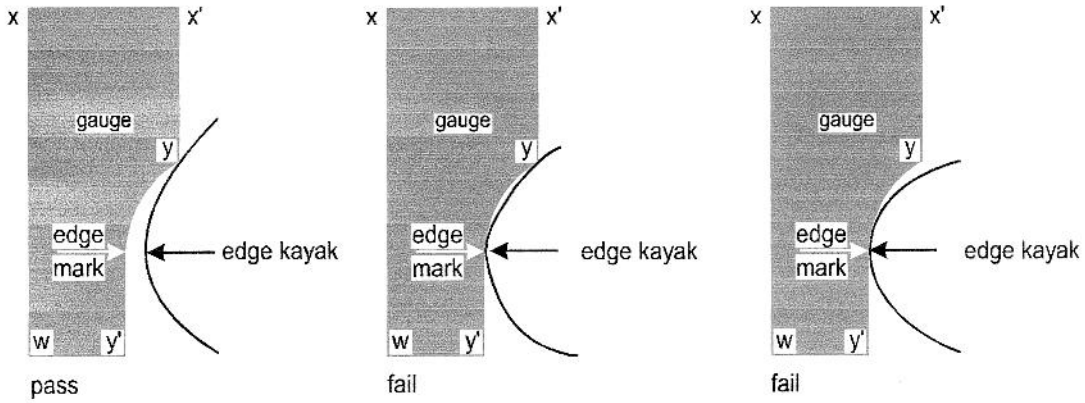
2.2. Aby zmierzyć wzniesienie od brzegu kajaka, należy trzymać brzeg W–X miernika pionowo i prostopadle do kajaka, dopasować „znak brzegu" z brzegiem kajaka i skierować Y–Y' w kierunku kajaka. Punkt Y oznacza określone wzniesienie od brzegu.

2.2.1. Jeśli „znak brzegu" dotyka brzegu, ale punkt Y nie dotyka kajaka, to albo promień w tym punkcie jest za mały albo nie sięga dość wysoko.

2.2.2. Jeśli kajak dotyka miernika w jakimś punkcie pomiędzy Y a „znakiem brzegu", ale nie dotyka ani Y ani „znaku brzegu", wtedy promień w tym miejscu jest zbyt mały.

2.2.3. Kajak odpowiadający wymaganiom minimum wtedy kajak dotyka miernika w punkcie Y, „znak brzegu" i we wszystkich punktach między nimi.

2.2.4. Jeśli punkt Y i „znak brzegu" dotykają kajaka, a żadne punkty pomiędzy nimi nie dotykają go, wtedy promień w punkcie znaku brzegu jest zbyt mały.

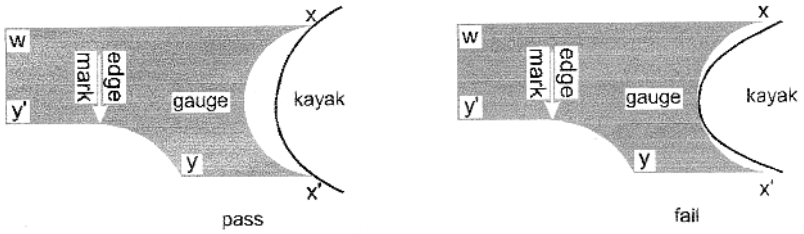


Test zdany:
wzniesienie o wystarczającym promieniu.

Test niezdany:
promień zbyt mały w punkcie „znak brzegu”.

Test niezdany:
promień zbyt mały
W granicy wzniesieni

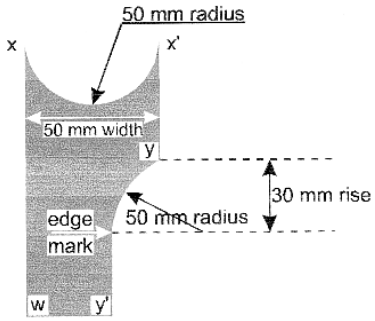
2.3. Aby zmierzyć promień krzywizn, należy przyłożyć odpowiedni miernik prostopadle do testowanej powierzchni. Jeśli oba punkty X i X’ dotykają jednocześnie powierzchni, bez dotykania reszty kajaka, test uważany jest za zdany.



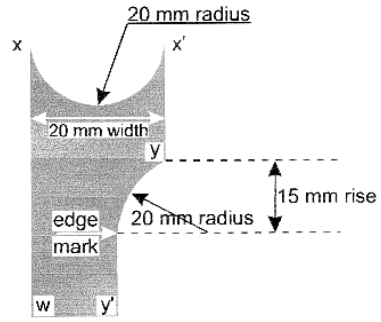
Test zdany:
punkty X i X’ dotykają powierzchni.

Test niezdany:
punkty X i X’ nie dotykają Jednoczesnie powierzchni.

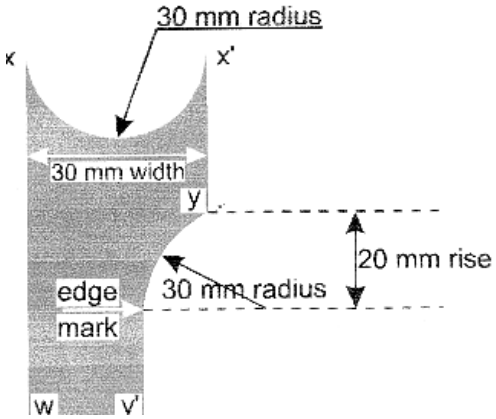
2.4. Mierniki używane do pomiaru odpowiednich przekrojów:



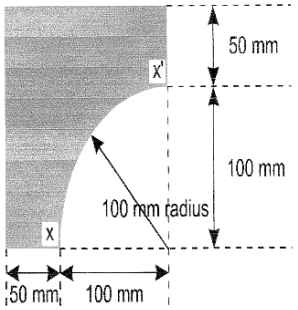
2.4.1. Miernik 1 – miernik brzegu z 50 mm promieniem i 30 mm wzniesieniem jest używany do pomiaru przekrojów AA’ do BB’ (dziób), i BB’ do CC’ (przednia część kajaka).



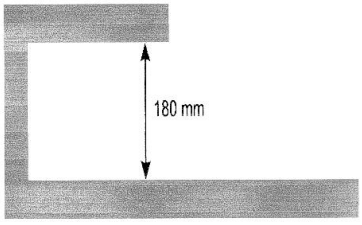
2.4.2. Miernik 2 – miernik brzegu z 20 mm promieniem i 15 mm wzniesieniem, jest używany do pomiaru przekroju CC' do DD' (przekrój kokpitu)



2.4.3. Miernik 3 – miernik brzegu z 30 mm promieniem i 20 mm wzniesieniem jest używany do pomiaru przekroju DD' do EE' (tylna część kajaka) i EE' do FF' (rufa)



2.4.4. Miernik 4 – miernik krzywizny ze 100 mm promieniem jest używany do pomiaru w rzucie przekroju AA' do BB' (dziób) i EE' do FF' (rufa)



2.4.5. Miernik 5 – miernik głębokości o wzniesieniu 180 mm, jest używany do pomiaru przekroju CC' do DD' (powierzchnia kokpitu)

3. Obicie

3.1. Miękkie, łagodzące uderzenia obicie o grubości co najmniej 30 mm i szerokości 50 mm . Musi być dobrze przymocowana, żeby osłaniać brzegi przedniego i tylnego końca kajaka na długości co najmniej 100 mm od obu końców.

3.1.1. Miękki, łagodzący uderzenia materiał musi być jednolity (np. gąbka, miękka guma). Wielowarstwową struktura obicia, stosowana dla osiągnięcia minimum grubości, pod wpływem nacisku nie może tracić swoich właściwości amortyzujących uderzenia. Charakterystyki odkształcenia muszą być mierzone w temperaturze, która będzie panowała w czasie zawodów.

3.1.2. Obicie musi mieć co najmniej 30 mm grubości gdy nie jest zgniecione. Musi być elastyczne i uginać się pod naciskiem kciuka kontrolera lub zawodnika na co najmniej 10 mm. Jego grubość nie może zmieniać się mniej niż 10 mm pod naciskiem kciuka kontrolera. Grubość i odkształcenia są mierzone równolegle do osi kajaka.

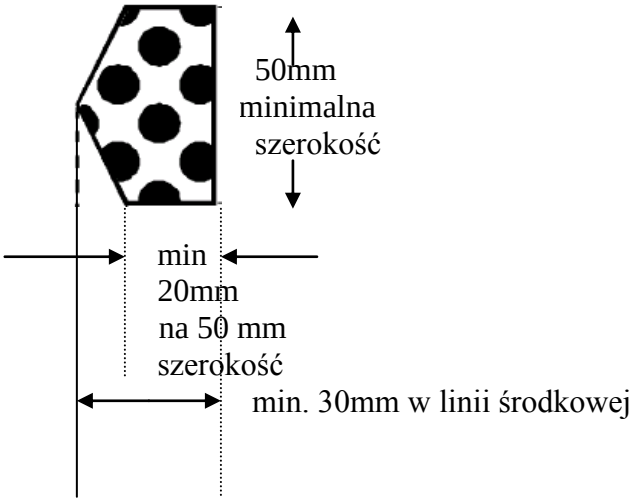
3.1.3. Obicie musi mieć grubość co najmniej 30 mm na środku i może zmniejszać się do 20 mm grubości na szerokości 50 mm (patrz wykresy przekrojów).

3.1.4. Mocowanie musi być na tyle wytrzymałe, żeby mogło wytrzymać czas trwania zawodów. Obicie nie może się ruszać podczas zderzenia z innym kajakiem lub brzegiem basenu. Zazwyczaj jedna warstwa taśmy nie jest wystarczająca.

3.1.5. Jeśli nity lub kołki (lub temu podobne) są używane do przymocowania obicia, muszą być wpuszczone w obicie na głębokość co najmniej 20 mm.

3.1.6. Obicie musi być przymocowane w taki sposób, żeby jego brzegi nie wystawały i nie mogły o nic zaczepić. Jeśli stosowane są rurki, ich końce muszą być zamknięte lub osłonięte. Obicie musi być umieszczone na brzegu (patrz definicja brzegu w specyfikacji kajaka), tak aby przykryć co najmniej 15 mm powyżej i poniżej brzegu. Obicie musi być ciągłe wzdłuż końców kajaka, żeby przykrywać co najmniej 100 mm wzdłuż kajaka brzegi obszaru uderzeniowego.

Profil spełniający
Minimum wymagań.



Profil idealny

4. Wiosło

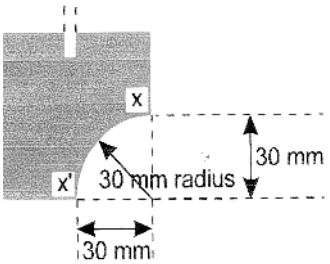
4.1. Wiosło musi mieć dwa pióra i maksymalną długość do 2200 mm. Nie może mieć żadnych ostrych zarysów czy brzegów. Kształt, grubość i krzywizny wiosła muszą odpowiadać przepisom tego artykułu. Wiosło zostanie skontrolowane odpowiednim miernikiem.

4.1.1. Wiosło nie może posiadać żadnych ostrych krawędzi lub innych niebezpiecznych obrysów.

4.1.2. Pióra nie mogą być większe niż 500 mm x 250 mm w płaszczyźnie. Brzegi muszą mieć minimalny promień 30 mm w płaszczyźnie, a minimalna grubość wiosła wynosi 5 mm. Zabronione są wiosła o metalowych końcówkach piór niezależnie od tego, czy są pokryte poszyciem czy nie.

5. Miernik wiosła

5.1. Do przetestowania czy wymiany wiosła są zgodne z wymaganiami używany jest standaryzowany miernik. Miernik musi być bardzo dokładnie wykonany z płyty aluminiowej.



5.2. Aby zmierzyć promień krzywizny, należy przyłożyć miernik prostopadle do testowanej powierzchni. Jeśli oba punkty miernika X i X' dotkną jednocześnie mierzonej powierzchni, bez dotykania reszty wiosła, test uważany jest za zdany. Aby zmierzyć grubość pióra wiosła należy trzymać szczelinę miernika nad wiosłem. Jeżeli umieszczone wiosło wejdzie w szczelinę, test uważany jest za zdany.

6. Kask

6.1. Kask musi być bezpieczny i dopasowany. Musi chronić przed każdym uderzeniem, które może zdarzyć się w trakcie gry. Musi chronić głowę od linii szczęki do takiego tylnego punktu czaszki, który wykluczy każdy kontakt czaszki z piórem poziomo trzymanego wiosła.

7. Krata (ochraniacz twarzy)

7.1. Karta musi być wykonana z mocnego materiału, takiego jak stal lub innego równie mocnego. Konstrukcja kraty powinna uniemożliwiać przedostawanie się przedmiotu o wymiarach 70 mm x 70 mm. Krata musi być bezpiecznie zamontowana do kasku, bez żadnych wystających elementów łączących oraz bez ostrych krawędzi. Musi chronić przed każdym uderzeniem wynikającym z gry. Krata musi pokrywać całą twarz, począwszy od dolnego zarysu szczęki i pokrywać powierzchnie pomiędzy dwoma skroniami.

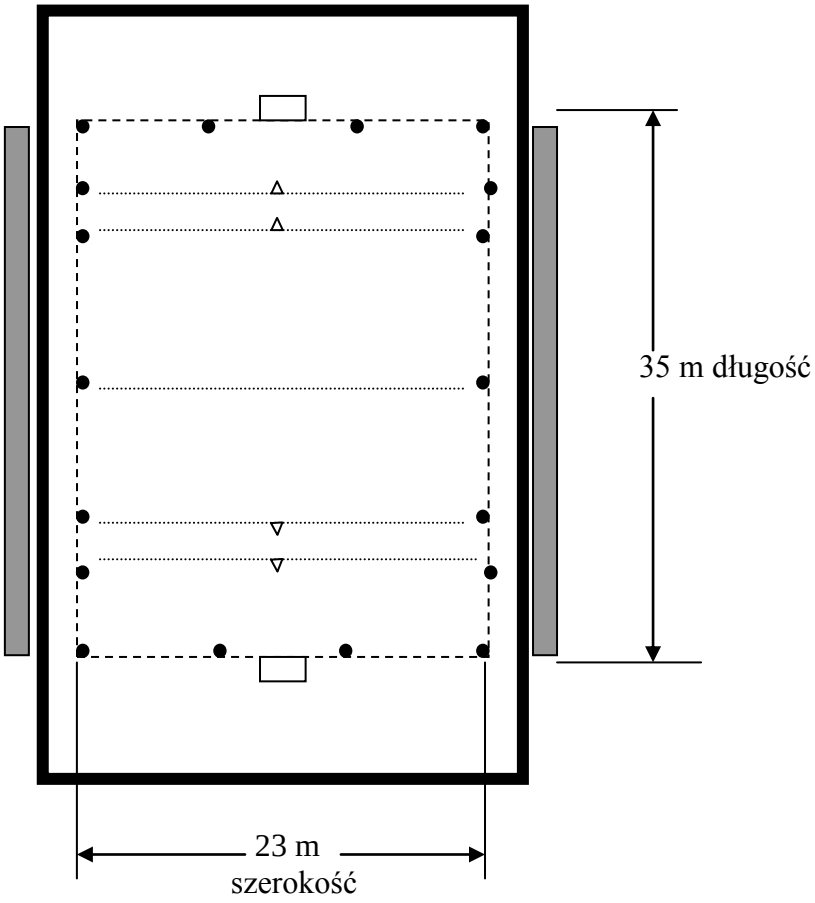
8. Kamizelka (ochrona ciała)

8.1. Ochrona ciała musi mieć grubość co najmniej 15 mm. Musi chronić przed jakimkolwiek uderzeniem sprzętu zawodnika, wynikającym z gry. Musi zaczynać się 100 mm od obwodu kokpitu, mierząc od strony zawodnika, który normalnie siedzi w kajaku. Przerwa pomiędzy górnym brzegiem ochraniacza z boku a górą pachy zawodnika, mierzona przy poziomym trzymaniu ręki, musi być mniejsza niż 100 mm.

DODATEK III: Obszar gry

1. Obszar gry

1.1. Idealne Pole Gry ma 35 m długości i 23 m szerokości. Bezpośrednim otoczeniem Pola Gry powinien być pusty obszar wodny o minimalnej szerokości jednego metra na zewnątrz wszystkich granic.



- obszar sędziowski

- bramki

- linia umowna

- pływająca lina

- bok basenu

△ - miejsce wykonywania rzutów karnych

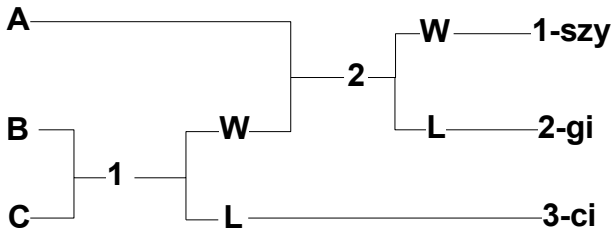
● - boje oznaczające strefy

DODATEK IV: Systemy gier

1. Tabele i diagramy formatu zawodów

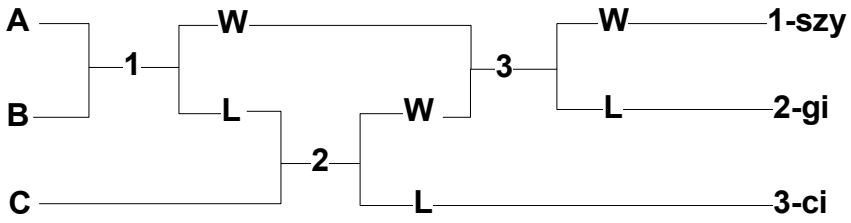
1.1. System „Knockout”

1.1.1. Finałowe serie z 1 Grupy **2 gry**



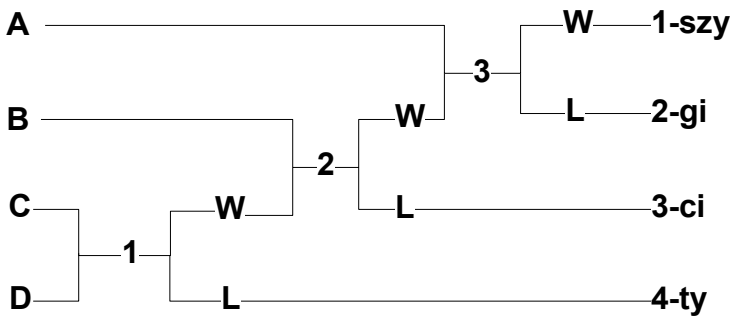
A	=	1-szy w grupie	gra 1	=	Półfinał
B	=	2-gi w grupie	gra 2	=	Wielki finał
C	=	3-ci w grupie			
W	=	zwycięzca			
L	=	przegrany			

1.1.2 Finałowe Serie z 1 Grupy **3 gry**



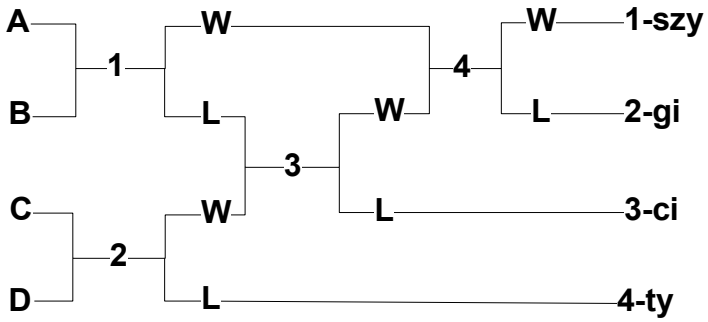
A	=	1-szy w grupie	gra 1	=	Półfinał
B	=	2-gi w grupie	gra 2	=	Mniejszy finał
C	=	3-ci w grupie	gra 3	=	Wielki finał
W	=	zwycięzca			
L	=	przegrany			

1.1.3 Finałowe Serie z 1 grupy **3 gry**



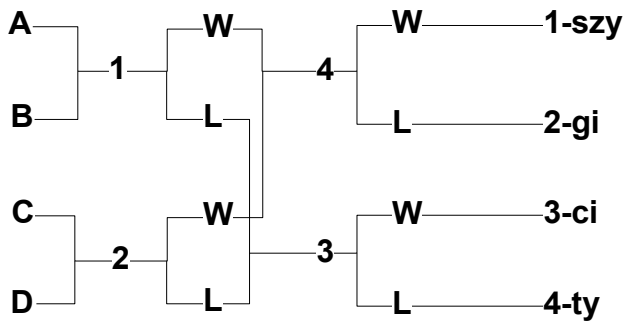
A	=	1-szy w grupie	gra 1	=	Półfinał
B	=	2-gi w grupie	gra 2	=	Mniejszy finał
C	=	3-ci w grupie	gra 3	=	Wielki finał
D	=	4-ty w grupie			
W	=	zwycięzca			
L	=	przegrany			

1.1.4 Finałowe Serie z 2 grup **4 gry**



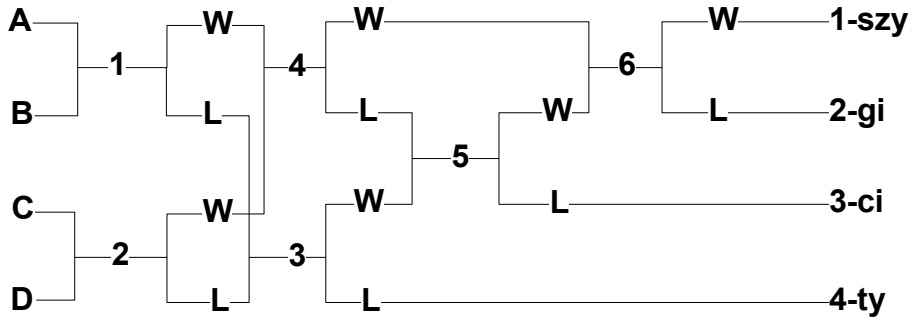
A	=	1-szy w grupie A	gra 1	=	Półfinał
B	=	1-szy w grupie B	gra 2	=	Półfinał
C	=	2-gi w grupie A	gra 3	=	Mniejszy finał
D	=	2-gi w grupie B	gra 4	=	Wielki finał
W	=	zwycięzca			
L	=	przegrany			

1.1.5 Finałowe Serie z 2 grup **4 gry**



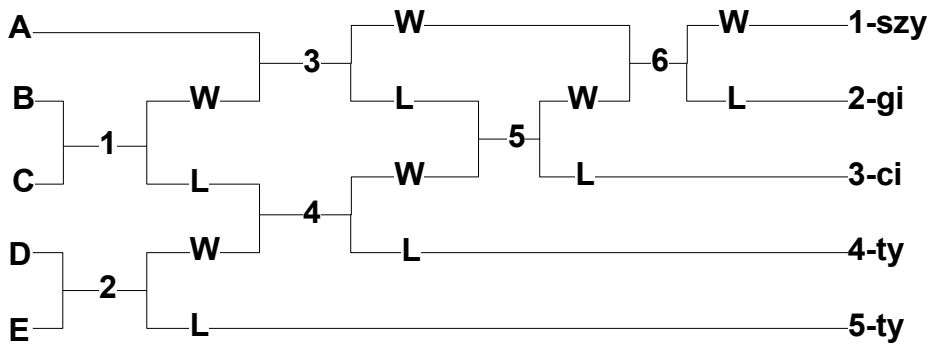
A	=	1-szy w grupie A	gry 1, 2 = Półfinały
B	=	2-gi w grupie B	gra 3 = Gra o miejsca 3 i 4
C	=	1-szy w grupie B	gra 4 = Wielki finał
D	=	2-gi w grupie A	
W	=	zwycięzca	
L	=	przegrany	

1.1.6 Finałowe Serie z 4 grup **6 gier**



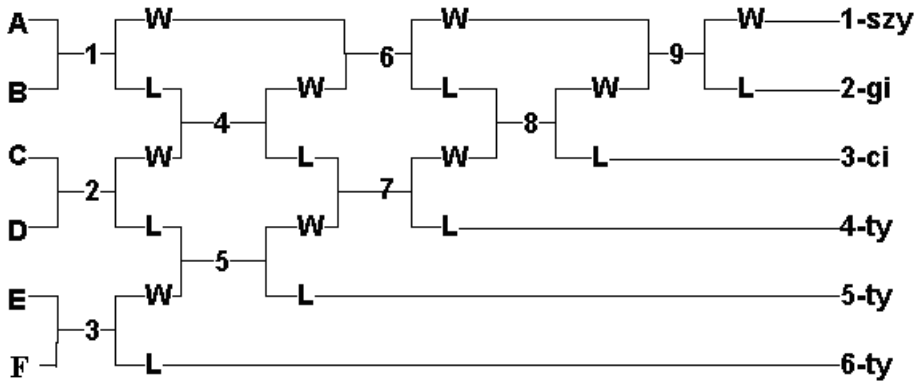
A	=	1-szy w grupie A	gry 1, 2 =	Wstępny półfinał
B	=	1-szy w grupie B	gra 3 =	Mniejszy półfinał
C	=	1-szy w grupie C	gra 4 =	Główny półfinał
D	=	1-szy w grupie D	gra 5 =	Mniejszy finał
W	=	zwycięzca	gra 6 =	Wielki finał
L	=	przegrany		

1.1.7. Finałowe Serie z 1 grup **6 gier**



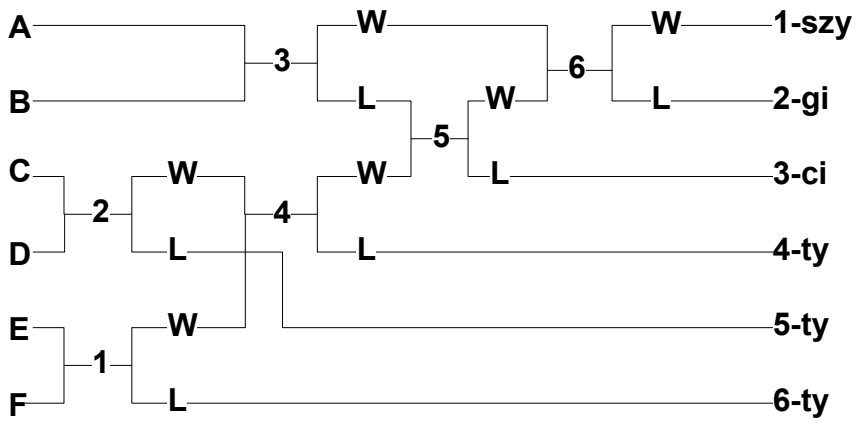
A	=	1-szy w grupie	gra 1	=	Większy ćwierćfinał
B	=	2-gi w grupie	gra 2	=	mniejszy ćwierćfinał
C	=	3-ci w grupie	gra 3	=	Główny półfinał
D	=	4-ty w grupie	gra 4	=	Mniejszy półfinał
W	=	zwycięzca	gra 5	=	Mniejszy finał
L	=	przegrany	gra 6	=	Wielki finał

1.1.8. Finałowe Serie z 2 grup **9 gier**



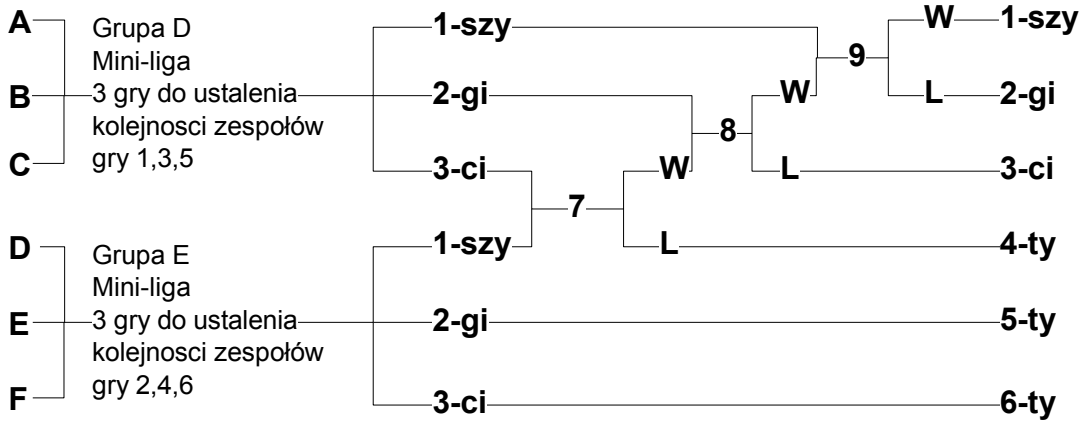
A	=	1-szy w grupie A	gry 1, 2, 3	=	Runda 1
B	=	1-szy w grupie B	gry 4, 5	=	Ćwierćfinały
C	=	2-gi w grupie A	gra 6	=	Większy półfinał
D	=	2-gi w grupie B	gra 7	=	Mniejszy półfinał
E	=	3-ci w grupie A	gra 8	=	Mniejszy finał
F	=	3-ci w grupie B	gra 9	=	Wielki finał
W	=	Zwycięzca			
L	=	Przegrany			

1.1.9. Finałowe Serie z 2 grup **6 gier**



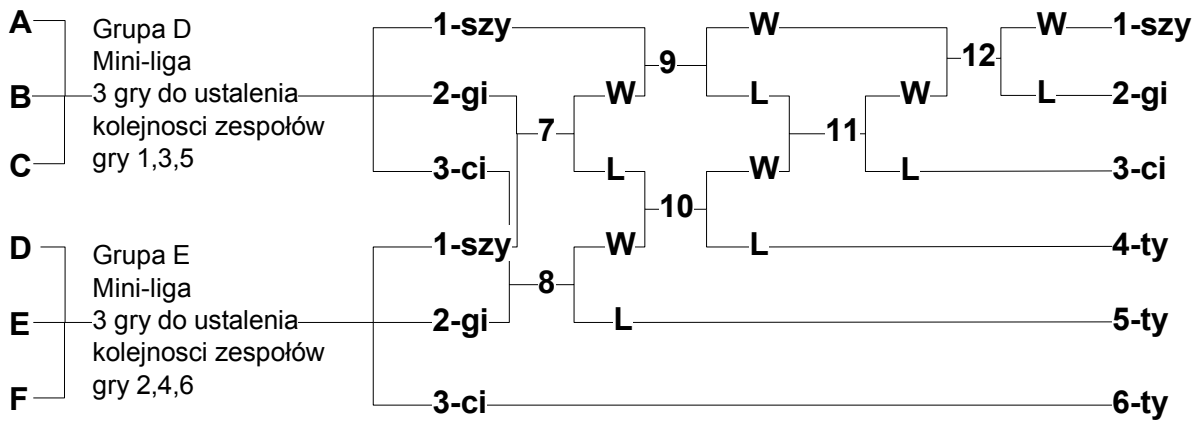
A	=	1-szy w grupie A	gry 1-2	=	Ćwierćfinały
B	=	1-szy w grupie B	gra 3	=	Większy półfinał
C	=	2-gi w grupie A	gra 4	=	Mniejszy półfinał
D	=	2-gi w grupie B	gra 5	=	Mniejszy finał
E	=	3-ci w grupie A	gra 6	=	Wielki finał
F	=	3-ci w grupie B			
W	=	Zwycięzca			
L	=	Przegrany			

1.1.10. Finałowe Serie z 3 grup **9 gier**



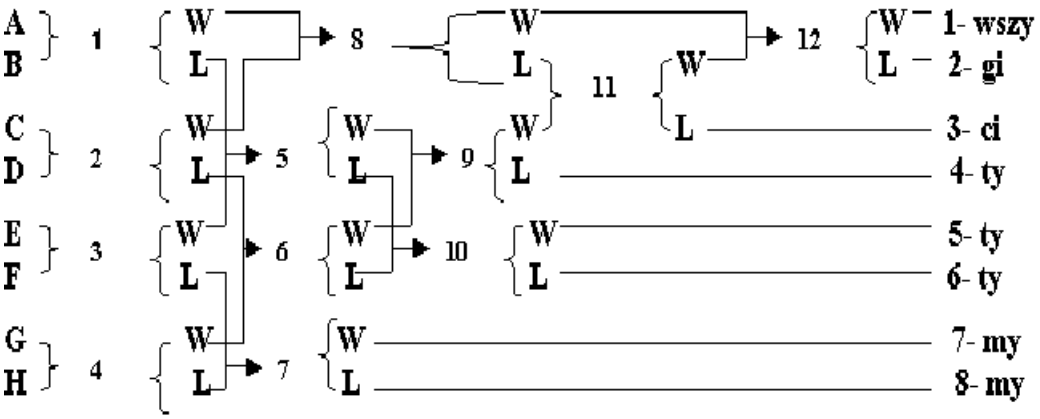
A	=	1-szy w grupie A	gra 1-6	=	Pierwsza runda
B	=	1-szy w grupie B	gra 7	=	Półfinał
C	=	1-szy w grupie C	gra 8	=	Mniejszy finał
D	=	2-gi w grupie A	gra 9	=	Wielki finał
E	=	2-gi w grupie B			
F	=	2-gi w grupie C			
W	=	Zwycięzca			
L	=	Przegrany			

1.1.11. Finałowe Serie z 3 grup **12 gier**



A	=	1-szy w grupie A	gry 1/6	=	Pierwsza runda
B	=	1-szy w grupie B	gry 7/8	=	Ćwierćfinał
C	=	1-szy w grupie C	gra 9	=	Główny półfinał
D	=	2-gi w grupie A	gra 10	=	Mniejszy półfinał
E	=	2-gi w grupie B	gra 11	=	Mniejszy finał
F	=	2-gi w grupie C	gra 12	=	Wielki finał
W	=	Zwycięzca			
L	=	Przegrany			

1.1.12. Finałowe serie z 4 grup **12 gier**



A	=	1- wszy w grupie A	gry 1-4	=	Pierwsza runda
B	=	1- wszy w grupie B	gry 5-6	=	Ćwierćfinał
C	=	1- wszy w grupie C	gra 7	=	Gra o miejsca 7-8
D	=	1- wszy w grupie D	gra 8	=	Większy półfinał
E	=	2- gi w grupie A	gra 9	=	Mniejszy półfinał
F	=	2- gi w grupie B	gra 10	=	Gra o miejsca 5-6
G	=	2- gi w grupie C	gra 11	=	Mały finał
H	=	2- gi w grupie D	gra 12	=	Wielki finał
W	=	Zwycięzca			
L	=	Przegrany			

1.1.13. Finałowe Serie z 4 grup **14 gier**

A	=	1-szy w grupie A
B	=	1-sza w grupie B
C	=	1-szy w grupie C
D	=	1-szy w grupie D
E	=	2-gi w grupie A
F	=	2-gi w grupie B
G	=	2-gi w grupie C
H	=	2-gi w grupie D
W	=	Zwycięzca
L	=	Przegrany

gra 1-4	=	Pierwsza runda
gra 5/6	=	Ćwierćfinały
gra 7	=	Większy półfinał
gra 8	=	Mniejszy półfinał
gra 9	=	Mniejszy finał
gra 10	=	Wielki finał

2. „Pool system”

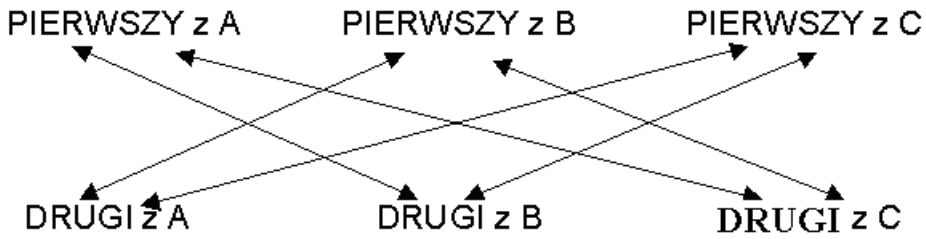
2.1. Dla 9 zespołów:

2.1.1. PIERWSZA RUNDA (runda eliminacyjna)
3 grupy po 3 zespoły

Grupa A	Grupa B	Grupa C
A1	B1	C1
A2	B2	C2
A3	B3	C3

Zespoły we wszystkich grupach grają w systemie każdy z każdym.
Pierwszy i drugi zespół z każdej grupy grają w rundzie 2 (Półfinał) o miejsca 1-6.
Trzecie zespoły grają o miejsca 7,8 i 9.

2.1.2. DRUGA RUNDA
Pierwsze zespoły z każdej grupy grają przeciwko drugim zespołom z innych grup.



Wyniki 2-giej rundy wchodzą do rozkładu. Punkty są przyznawane tak, jak pokazano w formacie wyników zawodów ICF.

2.1.3. TRZECIA RUNDA

Finał	:	Pierwszy w rozkładzie przeciwko drugiemu w rozkładzie
Miejsce 3	:	Trzeci w rozkładzie przeciwko czwartemu w rozkładzie
Miejsce 5	:	Piąty w rozkładzie przeciwko szóstemu w rozkładzie

2.2. Dla 12-tu zespołów

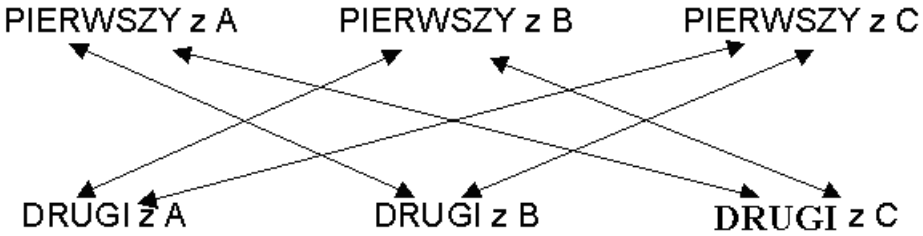
2.2.1. PIERWSZA RUNDA (runda eliminacyjna)
3 grupy po 4 zespoły

Grupa A	Grupa B	Grupa C
A1	B1	C1
A2	B2	C2
A3	B3	C3
A4	B4	C4

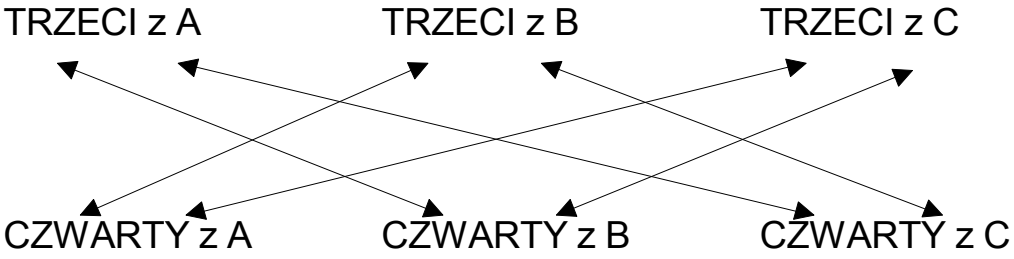
Zespoły we wszystkich grupach grają w systemie każdy z każdym.
Pierwsze i drugie zespoły z każdej grupy grają w rundzie 2 w grupie „D”.
Trzecie i czwarte zespoły z każdej grupy grają w rundzie 2 w grupie „E”.

2.2.2 DRUGA RUNDA

Grupa „D”. Pierwsze zespoły z każdej grupy grają przeciwko drugim zespołom z innych grup.



Grupa „E”. Trzecie zespoły z każdej grupy grają przeciwko czwartym zespołom z innych grup.



Wyniki półfinałów wchodzą do rozkładu. Punkty są przyznawane tak, jak pokazano w formacie wyników zawodów ICF.

2.2.3 TRZECIA RUNDA

Finał	:	Pierwszy z grupy „D” z drugim z grupy „D”
Miejsce 3	:	Trzeci z grupy „D” z czwartym z grupy „D”
Miejsce 5	:	Piąty z grupy „D” z szóstym z grupy „D”
Miejsce 7	:	Pierwszy z grupy „E” z drugim z grupy „E”
Miejsce 9	:	Trzeci z grupy „E” z czwartym z grupy „E”
Miejsce 11	:	Piąty z grupy „E” z szóstym z grupy „E”

UWAGA : W przypadku większej ilości zespołów stosować 4 grupy.

3. System ligowy

Poniżej 7 zespołów, zespoły grają z : każdym, w drugiej rundzie stosować 3.2.1, a w trzeciej 3.4.
Powyżej 8 zespołów, podzielić na dwie grupy. W pierwszej rundzie grają w systemie każdy z każdym. W drugiej stosować 3.2.2, a w trzeciej 3.4.

PIERWSZA RUNDA (runda eliminacyjna)

Grupa 4 zespołów:

1.	Gra	Zespół	1	przeciwko	Zespół	4
2.	Gra		3	przeciwko		2
3.	Gra		4	przeciwko		2
4.	Gra		1	przeciwko		3
5.	Gra		4	przeciwko		3
6.	Gra		2	przeciwko		1

Grupa 5 zespołów:

1.	Gra	Zespół	1	przeciwko	Zespół	5
2.	Gra		2	przeciwko		4
3.	Gra		1	przeciwko		4
4.	Gra		3	przeciwko		5
5.	Gra		2	przeciwko		5
6.	Gra		1	przeciwko		3
7.	Gra		2	przeciwko		3
8.	Gra		4	przeciwko		5
9.	Gra		1	przeciwko		2
10	Gra		3	przeciwko		4

Grupa 6 zespołów:

1.	Gra	Zespół	1	przeciwko	Zespół	6
2.	Gra		2	przeciwko		4
3.	Gra		3	przeciwko		5
4.	Gra		1	przeciwko		5
5.	Gra		2	przeciwko		3
6.	Gra		4	przeciwko		6
7.	Gra		1	przeciwko		4
8.	Gra		2	przeciwko		5
9.	Gra		3	przeciwko		6
10.	Gra		1	przeciwko		3
11.	Gra		2	przeciwko		6
12.	Gra		4	przeciwko		5
13.	Gra		1	przeciwko		2
14.	Gra		3	przeciwko		4
15.	Gra		5	przeciwko		6

Grupa 7 zespołów:

1.	Gra	Zespół	1	przeciwko	Zespół	7
2.	Gra		2	przeciwko		6
3.	Gra		3	przeciwko		5
4.	Gra		1	przeciwko		6
5.	Gra		2	przeciwko		5
6.	Gra		4	przeciwko		7
7.	Gra		1	przeciwko		5
8.	Gra		2	przeciwko		4
9.	Gra		3	przeciwko		7
10.	Gra		1	przeciwko		3
11.	Gra		4	przeciwko		5
12.	Gra		6	przeciwko		7
13.	Gra		1	przeciwko		4
14.	Gra		2	przeciwko		7
15.	Gra		3	przeciwko		6
16.	Gra		2	przeciwko		3
17.	Gra		4	przeciwko		6
18.	Gra		5	przeciwko		7
19.	Gra		1	przeciwko		2
20.	Gra		3	przeciwko		4
21.	Gra		5	przeciwko		6

3.3. DRUGA RUNDA

3.3.1. Półfinały (do 7 zespołów):

PIERWSZY przeciwko CZWARTEMU
DRUGI przeciwko TRZECIEMU

3.3.2. Półfinały (dla 8 i więcej zespołów):

PIERWSZY z GRUPY A przeciwko DRUGIEMU z GRUPY B
PIERWSZY z GRUPY B przeciwko DRUGIEMU z GRUPY A

3.4. TRZECIA RUNDA

FINAŁ : ZWYCIĘZCA jednego półfinału przeciwko ZWYCIĘZCY drugiego półfinału.
Gra o miejsce 3: PRZEGRANY jednego półfinału przeciwko PRZEGRANEMU z drugiego półfinału.

Możliwe jest kontynuowanie tego systemu w stosunku do dalszych miejsc tzn., że trzeci z grupy A gra przeciwko trzeciemu z grupy B, czwarty z grupy A przeciwko czwartemu z grupy B itd.

DODATEK V: Wzory druków

KARTA MECZU

Nazwa turnieju: ..... Data: .....
Numer gry: .....
Sędziowie: **I** ..... **II** .....

Wynik końcowy: _____ - _____

Kary

Czas/minuta popełnienia wykroczenia	Drużyna: Numer zawodnika, nazwisko i imię	Rodzaj kary (kolor kartki)	Drużyna: Numer zawodnika, nazwisko i imię	Uwagi:

Minuta / połowa	Drużyna: Numer zawodnika, nazwisko i imię	wynik	Drużyna: Numer zawodnika, nazwisko i imię	Uwagi:
Wynik końcowy				

Sędzia wyników:..... Sędzia **I**: .....

Data / godzina: ..... Data / godzina: .....

ZGŁOSZENIE DRUŻYNY

Zgłoszenie drużyny do: ……

Nazwa Klubu: ……..

Kategoria: mężczyźni / seniorzy |___| juniorzy |___| młodzicy |___|
kobiety / seniorki |___| juniorki |___| młodziczki |___|

Zawodnicy:

	Numer zawodnika	Nazwisko	Imię	Data urodzenia
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Kierownictwo:

	Nazwisko	imię
Kierownik drużyny		
Trener		

Sędziowie:

…….
…….
…….
…….

Podpis kierownika / trenera: ..... Data: …….

DRUK SPRAWOZDANIA Z TURNIEJU

Polski Związek Kajakowy

Kolegium Sędziów
Ul Gdańska 163, 85-915 Bydgoszcz

SPRAWOZDANIE

SĘDZIEGO GŁÓWNEGO Z TURNIEJU KAJAK POLO

Nazwisko i imię, adres i klasa sędziego głównego .....

Nazwa turnieju .....

Miejscowość .....

Data .....

Warunki atmosferyczne (opisać) .....

.....

Rodzaj turnieju wg załączonego programu i wyników.....

Łączna ilość rozegranych meczy .....

Ilość Klubów ..... drużyn ..... zawodników .....

Skład komisji sędziowskiej i pełnione funkcje:

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

Wymienić złożone protesty i odnośne decyzje .....

.....

.....

Ocena organizacji turnieju

.....

.....

.....

.....

.....

Uwagi specjalne i wnioski sędziego głównego

.....

.....

.....

.....

.....

.....

..... dnia .....
(miejscowość)

.....
(podpis)

Uwaga: Sprawozdanie należy wypełnić w trzech egzemplarzach
i najpóźniej w ciągu 7 dni od dnia zakończenia turnieju przesłać:

1. 1 egzemplarz na adres PZK lub OZK
2. 1 egzemplarz wraz z załącznikami na adres Kolegium Sędziów PZK lub OZK
3. 1 egzemplarz – organizator turnieju.

DODATEK VI: Zegar strzału

1. Zasady Zegara Strzału będą używane podczas:

   1.1. każdych Igrzysk Sportów Nieolimpijskich (World Games), Mistrzostw Świata i są rekomendowane do użytku podczas każdych Mistrzostw Kontynentu.

   1.2. Mistrzostw Polski Seniorów.

   1.3. mogą być używane podczas każdego innego turnieju pod warunkiem, że wszystkie drużyny zostały jasno poinformowane, że zostanie on użyty.

2. Wymienia się następujące zasady Zegara Strzału:

   2.1. Drużyna musi próbować oddać strzał na bramkę w ciągu 60 sekund od wejścia w posiadanie piłki lub kontroli nad nią. Zaniechanie lub nieudana próba będą skutkowały przejęciem posiadania piłki przez drużynę przeciwną. Zastosowane zostaną sygnały 11 i 15

   2.2. Zegar strzału jest obsługiwany przez chronometrażystę. Zegar strzału jest połączony bezpośrednio z głównym zegarem meczu i jest zatrzymywany wraz z zegarem głównym, zarówno po golu, jak również w sytuacji zatrzymania czasu przez sędziego.

   2.3. Zegar strzału musi być widoczny dla wszystkich graczy i widzów, bądź bezpośrednio nad lub z boku każdej bramki, bądź też w przeciwległych rogach boiska po prawej stronie sędziego na danej stronie boiska.

   2.4. Zegar strzału będzie posiadał sygnał dźwiękowy o charakterystycznym dźwięku, który będzie wyraźnie słyszalny przez wszystkich graczy i ludzi zaangażowanych w mecz. Będzie to dźwięk strzału.

   2.5. Sygnał zegara musi być różny od sygnału zegara głównego. Dźwięk zegara rozbrzmiewa co 20 sekund, a trzeci sygnał - po 60 sekundach - będzie oznaczał, że czas zegara strzału upłynął. Sędziowie potwierdzają zmianę posiadania piłki pojedynczym gwizdkiem oraz odpowiednimi sygnałami.

   2.6. Aby bramka została uznana, strzał na bramkę musi być oddany wcześniej niż ma miejsce początek sygnału oznaczającego upłynięcie czasu na zegarze strzału.

   2.7. Zegar strzału jest restartowany po każdym strzale na bramkę lub zmianie posiadania piłki przez drużyny. Jeżeli drużyna usiłuje oddać strzał na bramkę, a piłka odbije się i wróci do gry, zegar strzału zostaje zresetowany nawet jeśli w posiadanie piłki wejdzie ta sama drużyna, która oddawała strzał. (Wynagradza drużynę atakującą za próbę oddania strzału w czasie)

   2.8. Jeżeli drużyna która nie podejmie próby oddania strzału na bramkę, straci piłkę w wyniku jej wyjścia poza linie boczne i odzyska posiadanie piłki w wyniku przyznania jej rzutu z linii bocznej lub rzutu rożnego, zegar strzału nie zostanie

zresetowany. (Uwzględnia sytuację straty piłki gdy dwóch zawodników walczy o nią)

2.9. Jeżeli dwóch zawodników przeciwnych drużyn dzieli w tym samym czasie posiadanie piłki, zegar strzału zostaje zresetowany jedynie w momencie jasnego wejścia w posiadanie piłki zawodnika przeciwnej drużyny. (Uwzględnia blokowane podania, po którym piłka wyjdzie poza linie, w ten sposób nagradzana jest presja drużyny broniącej).

2.10. Jeżeli drużyna momentalnie traci kontrolę lub stan posiadania piłki i odzyskuje kontrolę lub posiadanie piłki zegar strzału nie zostaje zresetowany (uwzględnia niedokładne podania lub odbicia piłki, gdy kontrola zostaje utracona na moment – wynagradza obronę za wywieranie presji).

2.11. Zegar strzału zostaje zresetowany jeżeli drużyna otrzyma strzał wolny jako rezultat faulu drużyny przeciwnej (zapobiega faulowaniu w celu uzyskania piłki w wyniku zakończenia się czasu na oddanie rzutu, stosowane są również kartki).