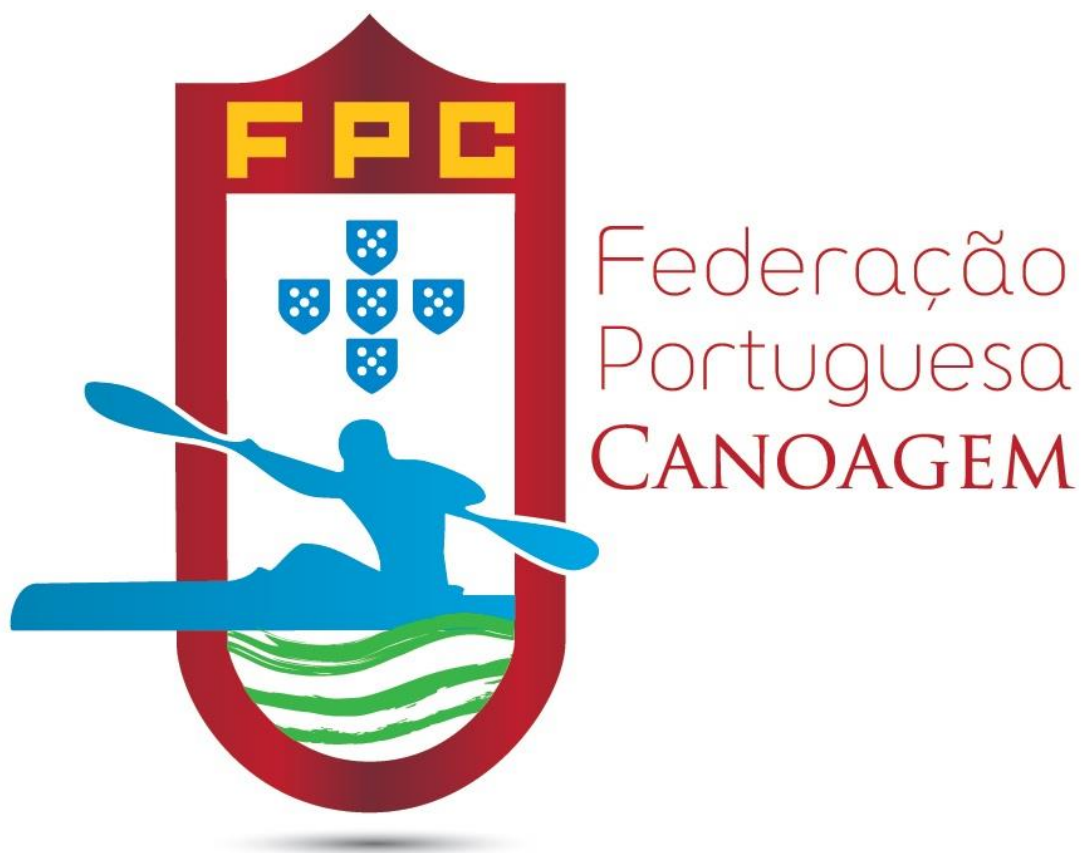


FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE CANOAGEM



REGULAMENTO DE **KAYAK POLO**

Em vigor a partir do dia 1 de Janeiro de 2019

Índice

NOTA INTRODUTÓRIA	4
CAPÍTULO 1 – DISPOSIÇÕES GERAIS	5
2.1. INTRODUÇÃO	5
2.2. COMPETÊNCIA	5
2.3. SIGLAS E ABREVIATURAS.....	6
CAPÍTULO 2 – REGRAS GERAIS.....	7
3.1. DEFINIÇÃO.....	7
3.2. COMISSÃO DE KAYAK POLO	7
3.3. COMPETIÇÕES NACIONAIS.....	7
3.3.1. QUADRO COMPETITIVO NACIONAL.....	7
3.3.2. CAMPEONATO NACIONAL	7
3.3.3. TAÇA DE PORTUGAL	7
3.3.4. TORNEIOS ABERTOS	8
3.4. ESCALÕES	8
3.5. MUDANÇA DE CATEGORIA	8
3.6. COMPETIÇÕES MISTAS.....	8
3.7. MUDANÇA DE EQUIPA	9
3.8. ATRIBUIÇÃO DE TÍTULOS	9
3.8.1 TÍTULOS NACIONAIS	9
3.9. PONTUAÇÃO PARA RANKING NACIONAL	9
3.10. PARTICIPANTES	9
3.11. PERMUTA DE JOGADORES.....	9
3.12. CALENDÁRIO DO QUADRO COMPETITIVO NACIONAL.....	9
3.13. DIRECTIVA ANUAL DE ORGANIZAÇÃO DO QUADRO COMPETITIVO ANUAL	9
CAPÍTULO 3 – ORGANIZAÇÃO DE UMA COMPETIÇÃO	10
4.1. LIMITAÇÕES AO SISTEMA, PROGRAMA E CALENDÁRIO DE COMPETIÇÃO	10
4.2. SISTEMA DE COMPETIÇÃO	10
4.3. SELECÇÃO DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO	11
4.4. SISTEMA DE PONTUAÇÃO E DE COMPETIÇÃO	11
4.5. AVANÇAR PARA AS FASES SEGUINTE	11
4.6. EMPATE	12
4.7. ÁREA DE COMPETIÇÃO	12
4.8. ESCRUTÍNIO.....	12
4.9. JOGO HONROSO	13
4.10. AJUDA EXTERIOR OU INTERFERÊNCIA.....	13
4.11. FINAL DO JOGO	13
4.12. RESPONSÁVEL DA ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO	13
4.13. COMISSÃO DE COMPETIÇÃO.....	14
4.14. DEVERES DA ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO	14
4.15. DEVERES DA COMISSÃO DE COMPETIÇÃO	14
4.16. PENALIZAÇÕES.....	15
CAPÍTULO 4 – REGRAS DE JOGO	16
5.1. ÁREA DE JOGO	16
5.2. LIMITES E MARCAÇÕES DA ÁREA DE JOGO.....	16
5.3. BALIZAS	16
5.4. A BOLA	17
5.5. JUÍZES DE JOGO	17
5.6. ÁRBITROS.....	17
5.7. JUÍZES DE LINHA DE BALIZA.....	17
5.8. ESCRUTINADOR	18

5.9. CONTROLADORES DE TEMPO.....	18
5.10. CONTROLADOR DO MARCADOR	19
5.11. NÚMERO DE JOGADORES	19
5.12. ESCOLHA DA METADE DO CAMPO	19
5.13. IDENTIFICAÇÃO	19
5.14. KAYAKS.....	20
5.15. PAGAIAS	20
5.16. EQUIPAMENTO PESSOAL.....	20
5.17. PATROCÍNIOS E PUBLICIDADE	21
5.18. TROCA DE EQUIPAMENTO	21
5.19. ESCRUTÍNIO	21
5.20. TEMPO DE JOGO.....	21
5.21. PARAGEM DE TEMPO	21
5.22. COMEÇO DO JOGO.....	22
5.23. BOLA FORA DO JOGO	22
5.24. MARCAÇÃO DE GOLO	23
5.25. REINICIO APÓS O GOLO	23
5.26. JOGADOR VIRADO	23
5.27. ENTRADA NA ÁREA DE JOGO, REENTRADA E SUBSTITUIÇÃO	23
5.28. SUBSTITUIÇÃO E ENTRADA NA ÁREA DE JOGO, ILEGAIS.....	24
5.29. USO ILEGAL DA PAGAIA.....	24
5.30. POSSE ILEGAL	25
5.31. PLACAGEM ILEGAL COM A MÃO	25
5.32. PLACAGEM ILEGAL COM O KAYAK.....	25
5.33. EMPURRÃO ILEGAL	26
5.34. BLOQUEIO ILEGAL (Obstrução).....	26
5.35. AGARRAR ILEGAL.....	27
5.36. COMPORTAMENTO ANTI-DESPORTIVO.....	27
5.37. DEFESA DA BALIZA.....	27
5.38. BOLA AO ÁRBITRO	28
5.39. VANTAGEM	29
5.40. SANÇÕES	29
5.41. EFECTUAR LANÇAMENTOS.....	32
5.42. EFECTUAR A MARCAÇÃO DE UM PENALTI	33
5.43. FIM DE JOGO	33
5.44. PROLONGAMENTO	33
5.45. PROTESTO Á COMISSÃO DE COMPETIÇÃO	34
5.46. ACÇÕES DISCIPLINARES ADOPTADAS PELA COMISSÃO DE COMPETIÇÃO	35
ANEXO A – Tempo para remate	37
ANEXO B – Sinais dos Árbitros	38
ANEXO C – ESCRUTÍNIO DE EQUIPAMENTO	47
ANEXO D – ÁREA DE JOGO	57
ANEXO E – SISTEMAS DE DESDOBRAMENTO DE JOGOS	58
10.1. Sistema de “knock out” (eliminação directa após derrota).	58
10.2. SISTEMA DE LIGA.....	60
ANEXO F – RELATÓRIO DE EXPULSÃO	63

NOTA INTRODUTÓRIA

A finalidade deste documento é providenciar a informação que permita controlar o decorrer das competições de Kayak Polo sob organização da Federação Portuguesa de Canoagem.

REFERÊNCIAS

Regulamento de Kayak Polo da ICF, de 1 de janeiro de 2019

Anexos:

Sinais dos árbitros; Escrutínio; Área de Jogo; Sistemas de jogo

CAPITULO 1 – DISPOSIÇÕES GERAIS

2.1. INTRODUÇÃO

- a) A finalidade deste documento é providenciar a informação que permita controlar o decorrer das competições de Kayak Polo sob organização da Federação Portuguesa de Canoagem.
- b) O presente regulamento completa-se com o Regulamento Geral de Competições e o Regulamento Geral Interno. É aconselhada a leitura de ambos antes de continuar a consulta deste regulamento específico da disciplina de Kayak Polo.
- c) O Kayak Polo é jogado, em Portugal, de acordo com o definido nas regras técnicas (Regras de Jogo) do regulamento da Federação Internacional de Canoagem (ICF).
- d) O capítulo 4 deste regulamento é uma tradução tão exata quanto possível das regras técnicas do jogo de Kayak Polo.
- e) Quaisquer alterações futuras às regras técnicas do jogo de Kayak Polo, decretadas pela Federação Internacional de Canoagem, serão alvo de adaptação imediata ao regulamento, mediante adenda.
- f) O capítulo deste regulamento referente às regras de jogo é uma tradução exata do regulamento da FIC no entanto, fruto da especificidade de uma competição mundial, certas regras da FIC NÃO estão completamente implementadas ou não são cumpridas na sua totalidade nas competições do quadro competitivo nacional. Estas regras estão sublinhadas no texto.
- g) Não obstante, fruto da especificidade de uma competição como é um Campeonato Nacional, certas regras da ICF **NÃO** estão completamente implementadas ou não são cumpridas na totalidade, nas competições nacionais. Estas regras estão sublinhadas no texto que se segue.
- h) Existe também um número limitado de regras que são específicas para a realidade do Kayak Polo Nacional. Estas estão impressas a **Negrito**.
- i) As regras que estão a **Negrito** ou sublinhadas – por exemplo regras que envolvam alterações significativas, mas que não estão completamente implementadas em Portugal – são de particular interesse para os jogadores que participem em competições Internacionais, para os quais as regras da FIC são adoptadas na íntegra.

2.2. COMPETÊNCIA

A competência para resolução de qualquer conflito de interpretação destas regras ou para definir quais os procedimentos a adoptar caso existam situações omissas neste regulamento é sempre da Federação Portuguesa de Canoagem.

2.3. SIGLAS E ABREVIATURAS

FIC	Federação Internacional de Canoagem
FPC	Federação Portuguesa de Canoagem
RGI	Regulamento Geral Interno
RGC	Regulamento Geral de Competições
RD	Regulamento Disciplinar
CA	Conselho de Arbitragem
Competições	Campeonato Nacional, Taças de Portugal
Escalões	Masculino e Feminino: Sub-16, Absoluto, Veterano
Classe	Kayak

CAPITULO 2 – REGRAS GERAIS

3.1. DEFINIÇÃO

O kayak polo é uma competição com bola entre duas equipas, cada uma com 5 jogadores. Os jogadores pagaiam em kayaks de polo num plano de água bem definido tentando marcar golos contra o adversário. A equipa vencedora do jogo é aquela que marcar mais golos.

3.2. COMISSÃO DE KAYAK POLO

São atribuições da Comissão de Kayak Polo:

- ☐ Fazer cumprir os regulamentos.
- ☐ Analisar as propostas de organização de competições.
- ☐ Zelar pelo bom desenrolar das competições.
- ☐ Programar os torneios.
- ☐ Em coordenação com o Conselho de Arbitragem nomear o quadro de arbitragem para cada torneio: árbitro principal, árbitro adjunto e juízes de linha.
- ☐ Estabelecer a lista de clubes qualificados para as diversas divisões no campeonato nacional.
- ☐ Homologar os planos de água e piscinas susceptíveis de receber os torneios dos diferentes níveis do campeonato.
- ☐ Nomear os árbitros que representarão a Comissão nas competições nacionais.
- ☐ Fazer aplicar as decisões relativas à suspensão de um ou vários jogadores pela Comissão de Competição ou decretadas superiormente de acordo com o Regulamento de Disciplina.
- ☐ Nas circunstâncias imprevistas que tornem impossível o desenrolar da competição dentro do horário estipulado, decidir em coordenação com a Comissão de Competição sobre modificações de horário ou o adiar da competição.

3.3. COMPETIÇÕES NACIONAIS

Todas as competições anunciadas como nacionais têm de ser organizadas de acordo com este regulamento.

3.3.1. QUADRO COMPETITIVO NACIONAL

- a) As competições pontuáveis para o quadro competitivo nacional são o Campeonato Nacional, a Taça de Kayak Polo e Torneios Abertos;
- b) Para promover a modalidade podem ser organizadas outras competições de carácter local, regional, nacional ou internacional.

3.3.2. CAMPEONATO NACIONAL

O Campeonato Nacional será constituído por vários torneios nacionais. De preferência e de acordo com as orientações da Associação Europeia de Canoagem, um mínimo de 4 torneios. *Os torneios realizam-se com um intervalo mínimo de 2 semanas.*

3.3.3. TAÇA DE PORTUGAL

A Taça de Kayak Polo é constituída por um ou mais torneios nacionais com pontuação independente. Os torneios realizam-se com um intervalo mínimo de 2 semanas.

3.3.4 PRIMEIRAS PAGAIADAS

As Primeiras Pagaiadas de Kayak-polo serão constituídos por um único torneio nacional que tem como objetivo proporcionar e estimular a competição nos escalões de formação. Este torneio destina-se a atletas federados pela primeira vez na FPC nesse ano. Estas provas apenas estão abertas a atletas inscritos nas categorias de Iniciados, Infantis e Cadetes. No caso dos atletas iniciados, poderão inscrever-se todos os atletas deste escalão, independentemente de ser, ou não, a primeira inscrição na FPC.

3.4. ESCALÕES

Os escalões (masculinos e femininos) nas competições nacionais são:

- ☐ Sub-16: atletas das categorias Iniciado, Infantil e Cadete;
- ☐ Absoluto: atletas das categorias Júnior, Sénior e Veterano;
- ☐ Veteranos: atletas da categoria Veterano.

3.4.1.

O referido no ponto anterior não exclui a possibilidade de realização de eventos de promoção da especialidade, nomeadamente, torneios com participantes das categorias Mínimos e Menores (Por exemplo: Torneios abertos).

3.5. MUDANÇA DE CATEGORIA

3.5.1.

Atletas da categoria de veteranos podem competir no escalão absoluto;

3.5.2.

Atletas da categoria de júnior de 1º ano com mais que um ano de prática de kayak polo podem jogar no escalão de Sub-16, até ao limite de 2 por equipa. Para além disso, podem ainda jogar atletas da categoria júnior, desde que seja o 1º ano prática de Kayak-Polo, sem número máximo definido, sendo a equipa obrigada a possuir um mínimo de 3 atletas do escalão **Sub16 efetivamente a participar no jogo.**

3.5.3.

Quando não existirem três equipas de dois clubes distintos é permitido às equipas do escalão sub-16 jogar no escalão absoluto

3.5.4.

As equipas do escalão absoluto podem inscrever jogadores da categoria sub-16 sem número máximo definido.

3.5.5.

Na reunião de Delegados será permitida, por razão de força maior, a inclusão de atletas da categoria sub16 (Juniões e Cadetes) para integrar a equipa sénior até a um máximo de 2 atletas previamente inscritos na equipa de Sub16. A passagem destes atletas Sub16 para a equipa Sénior impede a sua participação no escalão sub16 nessa fase.

3.6. COMPETIÇÕES MISTAS

3.6.1.

De modo a promover a modalidade, estimular a adesão de novos atletas e consolidar a estrutura do quadro competitivo nacional é permitido a participação de equipas mistas.

3.6.2.

As equipas mistas, independentemente do número de atletas masculinos e femininos que as constituem, integram o campeonato masculino.

3.6.3.

Quando não existirem pelo menos 3 equipas femininas de 2 clubes diferentes, estas equipas integram automaticamente o campeonato masculino.

3.6.4.

O referido no ponto anterior não impossibilita a atribuição do título nacional no escalão feminino.

3.7. MUDANÇA DE EQUIPA

Um jogador só pode jogar numa equipa por cada torneio em qualquer das competições

3.8. ATRIBUIÇÃO DE TÍTULOS

Os formatos de atribuição de títulos nacionais serão definidos pela DIRETIVA ANUAL DE ORGANIZAÇÃO DO QUADRO COMPETITIVO

3.8.1 TÍTULOS NACIONAIS

3.8.1.1 – Campeão Nacional (Sub-16/ Absoluto Masculino/ Absoluto Feminino/Veterano Masculino/ Veterano Feminino)

3.8.1.2 – Taça Portugal (Sub-16/ Absoluto Masculino/Absoluto Feminino/ Veterano Masculino/ Veterano Feminino)

3.9. PONTUAÇÃO PARA RANKING NACIONAL

Para efeitos de apuramento do ranking nacional previsto no R.G.C., serão contabilizados por escalão, os pontos obtidos pelas 3 melhores equipas de cada clube, exceto nos veteranos, em todas as competições do quadro competitivo nacional.

3.10. PARTICIPANTES

- a) Apenas os clubes e atletas filiados na FPC têm o direito de participar nas competições pontuáveis para o quadro competitivo nacional.
- b) Os clubes podem participar em todas as competições com mais do que uma equipa por categoria. A designação a utilizar será "Nome do Clube" seguido de "B" e subsequente (C, D, E, etc.) ou a adopção de outro nome (Ex: "Nome do Clube" + Novatos ou Nome do Patrocinador)
- c) É necessário apresentar os cartões da FPC, por competidor, em qualquer competição, pelo menos 10 minutos antes do início do primeiro jogo a disputar por determinada equipa. A apresentação dos cartões nos jogos seguintes fica ao critério do Juiz Árbitro.

3.11. PERMUTA DE JOGADORES

- a) A permuta de jogadores entre equipas do mesmo clube só é permitida entre diferentes torneios e nunca durante a realização do mesmo torneio, **exceto na situação referida no ponto 3.5.5 ;**
- b) Apenas os jogadores que tenham tomado parte ativa em pelo menos num jogo durante o Campeonato Nacional, até ao máximo de 12 jogadores por equipa, poderão receber o título de campeão nacional.**

3.12. CALENDÁRIO DO QUADRO COMPETITIVO NACIONAL

- a) O calendário de provas do quadro competitivo nacional para o ano seguinte será comunicado às Associações/Clubes associados da FPC de acordo com o estipulado no RGC da FPC;
- b) Após a publicação do calendário nacional de acordo com o RGC e antes do início das competições do quadro competitivo nacional, a FPC emitirá uma Diretiva Anual para Organização do Quadro Competitivo Nacional.

3.13. DIRETIVA ANUAL DE ORGANIZAÇÃO DO QUADRO COMPETITIVO ANUAL

Sempre que considere apropriado indicar especificações necessárias à regular organização do quadro competitivo nacional, que não estejam contemplados neste regulamento, a FPC emitirá uma diretiva anual válida para essa época.

CAPITULO 3 – ORGANIZAÇÃO DE UMA COMPETIÇÃO

4.1. LIMITAÇÕES AO SISTEMA, PROGRAMA E CALENDÁRIO DE COMPETIÇÃO

- a) Os torneios das competições do quadro competitivo nacional não se podem estender por mais do que 2 (dois) dias sucessivos, normalmente um fim-de-semana podendo, no entanto, vir a ser disputado num feriado nacional à 6ª ou 2ª feira.
- b) Pode ser utilizada mais do que uma área de jogo na fase inicial da competição. Jogos de um grupo de equipas, na fase preliminar ou intermédia, devem ser disputados na mesma área de jogo.
- c) Por categoria, os jogos da fase de eliminação (play-off), devem ser disputados na mesma área de jogo.
- d) Não pode ser imposto a qualquer equipa, que dispute jogos, distribuídos por um período de 9 (nove) horas num só dia.
- e) Não pode ser imposto a qualquer equipa, que dispute o seu primeiro jogo do dia, 12 (doze) horas antes do seu último jogo, do dia anterior.
- f) Não pode ser imposto a qualquer equipa que dispute mais do que 6 (seis) jogos num só dia.
- g) Não pode ser imposto a qualquer equipa, que dispute mais do que 3 (três) jogos num período de 4 (quatro) horas.
- h) Não pode ser imposto a qualquer equipa, que dispute um jogo, menos de meia hora antes do final do seu jogo anterior.
- i) Qualquer equipa que vier a disputar a final de um torneio tem de jogar, pelo menos um jogo, no mesmo dia e antes de jogar essa final.

4.2. SISTEMA DE COMPETIÇÃO

- a) As competições do quadro competitivo nacional, em cada categoria, devem ser disputadas em uma ou várias fases.
- b) Para a fase preliminar, as equipas que integram cada categoria, serão divididas por grupos com o mesmo número de equipas ou número aproximado quando o número de equipas inscritas não permitir uma distribuição igual.
- c) Nos torneios do campeonato nacional a distribuição das equipas, por cada grupo, na fase preliminar, é feita da seguinte forma:
 - ☐ Baseado num ranking providenciado pela Comissão de Kayak Polo da FPC ou, caso não esteja disponível, por nível comprovado das equipas;
 - ☐ Assegurando que as equipas mais fortes e mais fracas serão distribuídas de forma uniforme pelos grupos;
 - ☐ Assegurando que as equipas de um mesmo clube não se eliminam na fase preliminar da competição.
- d) Nos torneios da Taça de Kayak Polo a distribuição das equipas, por cada grupo, na fase preliminar, é feita por sorteio.
- e) Numa competição com mais do que uma fase, todas as equipas de um grupo jogam entre si, pelo menos uma vez. No final dessa fase, as equipas serão ordenadas por grupos em conformidade com os resultados que alcançaram. As duas primeiras equipas ou mais, de cada grupo passam para a segunda fase ou para a fase seguinte da competição, dependendo do sistema de competição adoptado.

- f) A segunda fase, a intermédia, não é obrigatória em todas as competições. Só será utilizada quando existir um elevado número de equipas em determinada categoria relativamente ao número de jogos que podem ser atribuídos a essa categoria. Na fase intermédia as equipas que se qualificaram da fase preliminar podem ser divididas em grupos, cada grupo jogando um sistema de liga ou de eliminação (play-off) para determinar a progressão para a terceira fase da competição.
- g) Na terceira fase, a de eliminação, as equipas jogam entre si num sistema eliminatório (play-off), de acordo com o sistema de eliminação direta do anexo D deste regulamento. As equipas eliminam-se progressivamente até que as duas equipas finalistas, disputam, entre si, a grande final para decidir o vencedor.

4.3. SELECÇÃO DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO

As competições serão disputadas utilizando o sistema apropriado para o número de equipas participantes. Os sistemas de competição serão escolhidos da lista no Anexo D: Sistemas de Desdobramento de Jogos para cada categoria da competição, para que cada equipa jogue, em média, o mesmo número de jogos das equipas das outras categorias.

4.4. SISTEMA DE PONTUAÇÃO E DE COMPETIÇÃO

Na fase preliminar e na fase intermédia das competições em sistema de liga, serão seguidos os seguintes procedimentos para decidir a classificação em cada grupo após o final de todos os jogos desse grupo:

- a) Se uma equipa for desclassificada de um jogo ou da competição a Comissão de Competição decidirá qual a acção adequada a tomar;
- b) As equipas dentro do grupo serão ordenadas de acordo com o número de pontos que obtiveram nos jogos da liga, a equipa que obteve mais pontos será classificada na primeira posição;
- c) São atribuídos três (3) pontos para a vitória, um (1) ponto para o empate e zero (0) pontos para a derrota. Se uma equipa não puder jogar um jogo ao faltar a um jogo não lhe serão atribuídos pontos e o resultado será de derrota por 7-0 para a equipa que não compareceu.
- d) Para efeitos de classificação no campeonato nacional absoluto será definido em Diretiva Anual o sistema de pontuação que definirá as várias competições a organizar.
- e) Quando duas ou mais equipas tiverem obtido o mesmo número de pontos, serão ordenadas de acordo com os seguintes procedimentos:
 - ☐ Diferença de golos; (Diferença de golos: Total de golos marcados menos total de golos sofridos) Se uma equipa venceu um jogo por falta de comparência de uma equipa "X", e se outra equipa com o mesmo número de pontos disputou o jogo com essa equipa "X" esses resultados serão descontados para esta diferenciação;
 - ☐ Total de golos marcados;
 - ☐ Resultado do jogo entre as equipas, nesse grupo;
 - ☐ Percentagem de golos; (Total de golos marcados a dividir pelo total de golos sofridos);
 - ☐ Jogo de eliminação, se for possível;
 - ☐ Desempate através da marcação de penáltis, se for possível.

4.5. AVANÇAR PARA AS FASES SEGUINTE

O sistema de competição selecionado para uma categoria determina o número de equipas, de cada grupo, que avança para a fase intermédia e quantas equipas avançam diretamente para a fase de eliminação, de acordo com o número de equipas da categoria e o número de jogos atribuídos para cada categoria.

4.6. EMPATE

Quando no final do tempo regulamentar o jogo estiver empatado e for necessário determinar um vencedor será jogado o prolongamento até se obter o resultado de desempate.

4.7. ÁREA DE COMPETIÇÃO

As seguintes áreas são, de acordo com as regras, para a disputa de jogos:

- a) A área de jogo conforme definida nas Regras de Jogo. É reservada durante um jogo, apenas aos jogadores envolvidos nesse jogo e imediatamente antes ao jogo para esses jogadores a utilizarem para continuar o seu aquecimento.
 - Um quadro de marcação do resultado do jogo deve ser bem visível para mostrar o resultado aos jogadores. Quando o quadro de marcação tiver o tempo de jogo, deve ser colocado ao meio da linha lateral ou quando existirem dois quadros devem ser colocados na mesma posição relativa em ambas as linhas de baliza ou em ambas as linhas laterais.
- b) A área de jogadores substitutos é a área por trás da linha de baliza, excluindo a área de quatro (4) metros para cada lado do centro do plano da baliza. É reservada, durante o jogo, aos jogadores substitutos que esperam para entrar em jogo.
- c) A área dos árbitros. Esta é a área necessária para cada árbitro que controla o jogo, percorrer a linha lateral da área de jogo. Sempre que possível estará claramente separada da área de jogo. Mais nenhuma pessoa, para além dos juizes de jogos, pode entrar nesta área durante o jogo.
- d) A área dos árbitros não pode estar a mais de 2 metros da área de jogo. A área dos árbitros deve estar separada da área dos espectadores por uma distancia de pelo menos um metro e por uma barreira física suficiente para impedir que qualquer espectador toque ou se aproxime diretamente do árbitro.
- e) A área de aquecimento é uma área que pode estar disponível, fora da área de jogo e área de jogadores substitutos para as equipas aquecerem antes do seu jogo. Deve estar separada da área de jogo para evitar a entrada accidental de bolas de aquecimento na área de jogo. Esta área de aquecimento será reservada apenas para o uso dos jogadores que preparam o jogo seguinte.
- f) A área dos juizes. É uma área designada, à volta da área de jogo, incluindo por trás das balizas e por trás da área dos árbitros. Apenas pessoas diretamente envolvidas no jogo que está a decorrer ou que esteja prestes a começar (Juizes, jogadores, outro pessoal autorizado tal como Delegado, Treinador, Médico) ou membros da comunicação social, são autorizados a permanecer na área dos juizes durante a competição.
- g) A área de competição. Esta é uma área maior à volta da área de jogo, incluindo toda a área de jogo, de treino, aquecimento e dos juizes e pode incluir zonas atribuídas tais como balneários, área para armazenamento de material, etc. Aos espectadores e ao publico em geral não deve ser permitida a entrada nesta área. Qualquer juiz pode solicitar a saída desta área de qualquer pessoa que esteja a interferir com o normal decorrer da competição.
- h) A área de treinadores. Área que tem inicio a 1 metro atrás da linha de baliza. Não é permitido ficar atrás da baliza, num corredor de 4m para cada lado do ponto central da baliza, nem atravessar por trás da baliza quando a equipa está em situação defensiva no seu meio campo.

4.8. ESCRUTÍNIO

- a) A hora, local e procedimentos para o escrutínio do equipamento de jogo para entrar na área de jogo será informado a todas as equipas pela Comissão de Competição. Serão tomadas as medidas necessárias para que a verificação do equipamento de jogo seja feita atempadamente para que qualquer adaptação necessária não comprometa o cumprimento do calendário de jogos.
- b) Os escrutinadores devem inspecionar todo o equipamento antes de qualquer admissão à área de jogo, de acordo com as regras (Anexo B: Escrutínio do Equipamento). Se o equipamento não estiver de acordo com as regras não será permitido que entre na área de jogo. Se estiver de acordo com as regras, será marcado de forma claramente visível.

- c) O árbitro de jogo pode acumular as funções de escrutinador. Para as competições nacionais apenas serão verificadas as proteções dos kayaks, proteção corporal e facial e o estado das pagaias e kayaks.
- d) Equipamento de proteção corporal será inspeccionado no seu utilizador para assegurar que o tamanho é adequado ao utilizador.
- e) O equipamento dos jogadores está sujeito ao escrutínio antes, durante ou após o jogo. O árbitro tem de mandar sair da área de jogo, assim que se aperceber da infracção, qualquer jogador cujo equipamento não estiver de acordo com as regras, ou na primeira paragem de jogo ou imediatamente se o equipamento for potencialmente perigoso.

4.9. JOGO HONROSO

Qualquer equipa, que jogue de outra forma da que não seja de forma honrosa, terá essa conduta analisada pela Comissão de Competição. A Comissão de Competição tomará a decisão que entender adequada ao comportamento em causa e essa equipa pode vir a ser desclassificada da competição.

4.10. AJUDA EXTERIOR OU INTERFERÊNCIA

Não pode ser utilizada assistência electrónica para orientar ou comunicar com os jogadores durante o jogo, para além das comunicações dadas pela Comissão de Competição.

4.11. FINAL DO JOGO

Todos os membros de uma equipa e os seus oficiais têm de abandonar a área de jogo, de jogadores substitutos e de árbitros imediatamente após o final do seu jogo. Devem assegurar-se que todo o seu equipamento é retirado dessas áreas.

4.12. RESPONSÁVEL DA ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO

A associação anfitriã ou o clube anfitrião, para cada competição que organizam indicam uma pessoa como responsável pela organização da competição a fim de participar nas diversas funções estabelecidas neste regulamento.

4.13. COMISSÃO DE COMPETIÇÃO

O controlo global de qualquer competição é da responsabilidade de uma Comissão de Competição que será constituído por:

- ☐ O Juiz árbitro, que preside à Comissão;
- ☐ O responsável da organização;
- ☐ Um membro da Comissão de Kayak Polo

4.14. DEVERES DA ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO

A associação ou clube que recebe uma competição do quadro competitivo nacional deve estabelecer uma organização. A estrutura da organização será da responsabilidade do clube que recebe a competição.

4.14.1.

A Organização da Competição é responsável por:

- a) Assegurar o aprovisionamento de todo o equipamento de jogo, incluindo a baliza, linhas de jogo, bolas, etc. e assegurar que o equipamento se mantém operacional durante a competição.
- b) Assegurar o aprovisionamento do equipamento logístico para a marcação, cronometragem e armazenamento de todos os dados das fichas de jogo e assistir os árbitros a assegurar que o quadro de marcação do resultado de jogo e cronómetros permanecem operacionais durante toda a competição.
- c) Resolver qualquer problema que ocorra com o equipamento da área de jogo, garantindo a sua operacionalidade.
- d) Anunciar o calendário de jogos para que as equipas e árbitros estejam prontos a tempo de cada jogo em que estão envolvidos.
- e) Anunciar quais as equipas que vão disputar o jogo e o seu significado (categoria, grupo, atribuição de classificação, etc.) antes deste começar.
- f) Anunciar o resultado do jogo, no final e o significado do resultado e o subsequente progresso de cada equipa de acordo com o resultado.
- g) Providenciar o armazenamento dos resultados de cada jogo e compilar os resultados dos jogos para uma tabela da liga ou diagrama de eliminação, conforme aplicável.
- h) Providenciar a atualização do programa de jogos com os nomes das equipas envolvidas, quando estejam dependentes dos resultados dos jogos de eliminação.
- i) Dispor os resultados de cada jogo, as tabelas da liga ou o diagrama de eliminação atualizados, para as equipas e espectadores.

4.15. DEVERES DA COMISSÃO DE COMPETIÇÃO

- a) Supervisionar a organização e preparação da competição.
- b) Nomear os controladores de tempo, controladores do marcador, os árbitros para cada um dos jogos e os escrutinadores.
- c) No caso de circunstâncias imprevisíveis tornarem impossível prosseguir com o calendário de competição, aprovar alterações ao calendário ou adiar a data da competição, em conjunto com a Organização da Competição, para outra data em que possa ser disputada.
- d) Receber, instruir e decidir sobre qualquer protesto que seja apresentado e resolver quaisquer disputas que surjam.

- e) Decidir sobre casos onde as regras não são ou não foram cumpridas. As decisões serão baseadas de acordo com as Regras de Jogo.

4.16. PENALIZAÇÕES

- a) Devido à imperativa necessidade de cumprimento de horários, o oficial de mesa responsável pelo marcador iniciará a contagem de tempo imediatamente a seguir ao árbitro terminar o encontro anterior. Não será necessário qualquer aviso ou chamada. Esta contagem apenas terminará quando as equipas que vão jogar se apresentem em campo, cada uma, com pelo menos 5 elementos. Ao nível da equipa dos árbitros apenas será terminada a contagem quando a equipa de arbitragem estiver completa.
- b) A equipa que se atrasar mais do que 5 minutos para o início do jogo é penalizada com 2 golos de desvantagem, i.e. inicia esse jogo imediatamente com 2 golos sofridos.
- c) A equipa que se atrasar mais do que 10 minutos para o início do jogo é penalizada com 5 golos de desvantagem, i.e. inicia esse jogo imediatamente com 5 golos sofridos.
- d) A equipa que se atrasar mais do que 15 minutos para o início do jogo é penalizada com derrota por falta de comparência.
- e) A equipa do árbitro que se atrasar mais do que 5 minutos para o início do jogo é penalizada com 2 golos de desvantagem no jogo seguinte.
- f) A equipa do árbitro que se atrasar mais do que 10 minutos para o início do jogo é penalizada com 5 golos de desvantagem no jogo seguinte.
- g) A equipa do árbitro que não compareça a um jogo é penalizada com 5 golos de desvantagem no jogo seguinte.
- h) As penalizações que não forem possíveis aplicar no torneio que lhes deu origem transitam para o torneio seguinte da mesma competição (Campeonato Nacional ou Taça).

CAPITULO 4 – REGRAS DE JOGO

5.1. ÁREA DE JOGO

- a) A área de jogo será retangular, com um comprimento de trinta e cinco (35) metros e uma largura de vinte e três (23) metros. A zona de água circundante à área de jogo não pode ter obstáculos e sempre que possível terá um mínimo de um (1) metro de largura para lá dos limites da área de jogo.
- b) O plano de água em toda a área de jogo tem de ser de águas paradas, com um mínimo de noventa (90) centímetros de profundidade.
- c) Acima do plano de água tem de existir uma altura mínima de três (3) metros sem obstáculos e mínima de cinco (5) metros até ao teto.
- d) Existirá uma passadeira, em cada comprimento da área de jogo, permanentemente desimpedida para os árbitros.

5.2. LIMITES E MARCAÇÕES DA ÁREA DE JOGO

- a) Os limites mais compridos serão chamados as linhas laterais, os mais curtos de linhas de baliza.
- b) As linhas laterais e de baliza estarão indicadas por uma linha flutuante. A parte da linha de baliza que fica quatro (4) metros para cada lado do centro da linha tem de estar livre de bóias, para que não interfiram com o posicionamento do guarda-redes.
- c) Nas linhas laterais têm de ser colocadas marcações a indicar as linhas de baliza, linha de meio campo e linha de seis (6) metros e linha de quatro (4) metros. Têm de ser facilmente visíveis para os árbitros e jogadores.
- d) Marcações a indicar a área de substituição estão colocadas na linha de baliza, quatro (4) metros para cada lado do centro da linha de baliza. Têm de ser facilmente visíveis para os árbitros e jogadores.

5.3. BALIZAS

- a) As Balizas estão colocadas ao centro de cada linha de baliza, com o lado interior da barra inferior, 2 metros acima da superfície da água. As balizas têm de estar fixas de modo a não balançar. Os suportes e as redes das balizas não devem interferir com um jogador, que esteja a defender ou a manobrar na zona de baliza ou com a trajetória da bola na área de jogo.
- b) As balizas são constituídas por aros, com 1m de altura por 1,5m de largura (medida interna), pendurados na vertical. A largura máxima do material utilizado para os aros da baliza é de 5cm. Os aros da baliza não devem ter barras, na vertical ou horizontal, paralelas ao aro principal, que possam fazer ressaltar a bola para fora do aro principal. A parte da frente da baliza tem que estar livre de redes soltas, amarrações da rede ou pontas agudas/salientes que possam interferir na trajetória da bola, danificar a bola ou o equipamento dos jogadores. O aro frontal da baliza tem que ser vermelho com listas brancas – cada lista tem que ter 20cm de comprimento. Em locais onde existam vários campos montados, as balizas devem ser idênticas.
- c) Cada baliza deve ter uma rede de material forte e resistente e que permita que a bola passe livremente o plano vertical da baliza e que seja facilmente perceptível que um golo foi marcado. A rede deve ter pelo menos 50cm de profundidade e não deve ter pontas soltas ou penduradas que possam interferir com os jogadores ou com o seu equipamento ou que impeça a bola de entrar na baliza.

5.4. A BOLA

- a) A bola é redonda, com uma câmara-de-ar com válvula auto vedante. Tem de ser à prova de água, sem costuras exteriores, sem qualquer cobertura ou capa e sem qualquer substância que altere as propriedades de aderência.
- b) O peso da bola não será menor que quatrocentos (400) gramas nem maior que quatrocentos e cinquenta (450) gramas.
- c) Para jogos masculinos, juniores, seniores e veteranos, a circunferência da bola não pode ter menos 68 cm, nem mais de 71 cm. A pressão da bola será a recomendada pelo fabricante.
- d) Para todos os jogos femininos e masculinos infantis e cadetes, a circunferência da bola não pode ter menos de 65 cm nem mais de 67 cm. A pressão da bola será a recomendada pelo fabricante.

5.5. JUÍZES DE JOGO

- a) A equipa de juízes de jogo é constituída por 2 árbitros, 2 juízes de linha de baliza, 1 escrutinador, 2 controladores de tempo e 1 controlador do marcador.
- b) Dependendo do grau de importância, os jogos podem ser controlados por equipas de 3 a 8 juízes. Se forem apenas 3 elementos, 2 serão os árbitros, que ficarão com as funções adicionais dos juízes de linha de baliza e escrutinador, e um controlador de tempo que fica com as funções adicionais de controlador de marcador.

5.6. ÁRBITROS

- a) Os árbitros têm o controlo total do jogo. A sua autoridade perante os jogadores é efetiva durante todo o período de tempo, em que estão na área de competição.
- b) Todas as decisões dos árbitros, bem como a sua interpretação das regras têm de ser respeitadas e obedecidas durante todo o jogo. Nenhum protesto ou apelo pode ser feito em relação a uma decisão do árbitro. Os árbitros não podem presumir nada em relação aos factos de uma situação de jogo mas, devem interpretar o que observam até ao limite as suas capacidades.
- c) Os árbitros apitam para o início e reinício do jogo e para assinalar golos, lançamentos de linha de baliza, de canto, infracções às regras e paragens de jogo. O árbitro pode alterar a sua decisão desde que se assegure que o faz antes da bola ser reposta em jogo. O árbitro tem de assegurar que, de acordo com a sua interpretação, antes do recomeço do jogo, nenhuma das equipas está em desvantagem.
- d) Os árbitros têm autoridade para expulsar, da área de jogo, qualquer pessoa cujo comportamento os impeça de cumprir as suas funções de forma correta e imparcial.
- e) Os árbitros têm autoridade para abandonar o jogo a qualquer momento se, em sua opinião, o comportamento dos jogadores, membros de equipa ou outras circunstâncias impeçam que o jogo tenha um desfecho apropriado. Se for necessário abandonar o jogo, os árbitros têm de reportar as suas ações ao juiz árbitro.
- f) Se devido a lesão, doença ou outra razão, um dos árbitros for incapaz de continuar o jogo, o juiz árbitro procederá à sua substituição por outro árbitro com a qualificação adequada.
- g) Quando os árbitros não estão de acordo com uma decisão, o 1º árbitro toma a decisão final.

5.7. JUÍZES DE LINHA DE BALIZA

- a) Os juízes de linha de baliza colocam-se em lados opostos e na diagonal, do lado esquerdo de cada árbitro.
- b) As funções do juiz de linha de baliza são sinalizadas até serem vistas pelos árbitros, por:

- ☐ Levantar uma bandeiriola verde **ou uma mão** quando os jogadores estão em posição correta na linha de baliza no início de cada período;
- ☐ Levantar uma bandeira vermelha **ou uma mão** para indicar que a bola está fora de jogo quando ultrapassa a linha de baliza (Lançamento de linha de baliza, canto e golo);
- ☐ Acenar com a bandeiriola vermelha **ou uma mão** quando há um começo ou recomeço incorreto;
- ☐ Acenar com a bandeiriola vermelha **ou uma mão** quando há uma reentrada ilegal de um jogador expulso ou entrada ilegal de um substituto.

Aquando da expulsão de um jogador, no final do tempo de expulsão, o Controlador de Tempo informa o Juiz de Linha de Baliza e este informa o jogador. O jogador fica então autorizado a reentrar na área de jogo e é imediatamente sujeito às condições de entrada e reentrada na área de jogo e substituições.

- ☐ Apontar para a baliza com as duas bandeirolas (verde e vermelha) quando a bola entrar na baliza.
- ☐ Cada juiz de linha de baliza terá bolas com o tamanho adequado, fornecidas pela Comissão de Competição. Quando a bola sair da área de jogo eles devem lançar uma nova bola, **conforme indicado pelo árbitro**, para o guarda-redes (para o lançamento da linha de baliza), ou para o jogador atacante que esteja mais perto (para o lançamento de canto).

Objectivo: para prevenir a entrada de várias bolas na área de jogo, pede-se aos juizes de linha de baliza que lancem a bola para a área de jogo apenas quando indicado pelo árbitro.

5.8. ESCRUTINADOR

O escrutinador é responsável por verificar o equipamento, de todos os jogadores, antes e durante cada jogo. Pode também verificar o equipamento em qualquer outra altura da competição.

5.9. CONTROLADORES DE TEMPO

- a) Os controladores de tempo ficam situados junto à mesa de jogo.
- b) As funções dos controladores de tempo são:
 - ☐ Registrar a controlar o tempo exato de cada período do jogo, paragens de jogo e intervalos entre períodos.
 - ☐ Controlar os períodos de paragem de tempo e assinalá-los levantando uma bandeiriola vermelha / **mão**, até que o árbitro indique o final da paragem de tempo.
 - ☐ Registrar os tempos a que, jogadores admoestados de acordo com as regras, foram expulsos da área de jogo e os tempos a que esses jogadores ou os seus substitutos reentraram na área de jogo.

(Se é indicado um desconto de tempo ou há um intervalo (entre partes do jogo ou de prolongamento), enquanto um jogador está a cumprir tempo de expulsão então, o tempo de expulsão também pára durante o período de desconto de tempo ou intervalo. O tempo de expulsão continua assim que o jogo se reinicia).

- ☐ Controlar os períodos de expulsão de jogadores e assinalar o final desses períodos através de um mecanismo electrónico ou levantado e acenando uma bandeiriola verde / **mão**.

(O controlador de tempo controla a duração do tempo de expulsão e assinala ao juiz de linha de baliza quando esse período terminar).

- c) O controlador de tempo assinala de forma distinta, eficientemente audível, rapidamente perceptível e independente do árbitro o fim de cada período de jogo. O seu sinal tem efeito imediato. Excepto nos casos em que um árbitro, em simultâneo com o controlador de tempo,

assinala a marcação de um penálti. Nestes casos o penálti será marcado, de acordo com as regras;

- O primeiro controlador de tempo cumpre o definido nos pontos 1 e 2 da alínea b) e o segundo controlador cumpre o definido nos pontos 3 e 4 da mesma alínea.

O controlador do tempo de jogo tem de parar o cronómetro quando é assinalado penálti, bola ao árbitro, marcado um golo ou quando o árbitro mostrar um cartão sem esperar que o árbitro assinale a paragem do tempo.

5.10. CONTROLADOR DO MARCADOR

O controlador do marcador fica junto à mesa de jogo. As suas funções são:

- Registrar os golos marcados e manter o marcador atualizado durante o jogo;
- Preencher a folha de jogo, incluindo: jogadores, resultado, paragens de tempo de jogo, cartões verdes, amarelos e vermelhos mostrados a cada jogador.

O controlador do marcador deve chamar a atenção do árbitro, pelos meios convenientes tal como acenar com a mão quando, qualquer jogador tiver acumulado 3 cartões verdes (=cartão amarelo) ou 2 cartões amarelos (=cartão vermelho), incluindo o cartão que está a ser atribuído.

5.11. NÚMERO DE JOGADORES

Por jogo, cada equipa pode ter um máximo de oito (8) jogadores. Em campo não são permitidos mais do que cinco (5) jogadores, ao mesmo tempo. Os outros jogadores consideram-se substitutos. Cada equipa tem de começar o jogo com cinco (5) jogadores, prontos para o início, na sua linha de baliza. Se, em qualquer altura, uma equipa ficar reduzida a dois (2) jogadores, o árbitro termina o jogo e indica esse facto à comissão de competição, que decidirá qual a ação apropriada a tomar.

(Um máximo de 10 jogadores pode representar uma equipa em um torneio. Não mais de 8 jogadores podem entrar na água ao mesmo tempo e não mais de 5 jogadores podem estar em jogo a qualquer altura.)

5.11.1.

A lista de jogadores e respectivos números tem de ser entregue, ao oficial de jogo apropriado, antes do tempo indicado pela comissão de competição.

5.12. ESCOLHA DA METADE DO CAMPO

A primeira equipa que consta da folha de jogo começa o jogo na linha de baliza à esquerda da mesa de jogo, a não ser que um dos capitães de equipa ou o árbitro principal queira recorrer ao lançamento de uma moeda ao ar, para determinar a escolha de campos.

5.13. IDENTIFICAÇÃO

- a) Todos os jogadores da mesma equipa têm de ter a parte de cima dos kayaks, saiotes, coletes, capacetes e vestuário da mesma cor.
- b) Se o árbitro ou escrutinador considerarem que não há uma distinção adequada entre as equipas, a primeira equipa indicada na folha de jogo, altera as suas cores de identificação.
- c) Os jogadores de cada equipa serão numerados de um (1) a noventa e nove (99). Este número estará colocado no colete e no capacete. Os jogadores podem colocar o nome de família na parte de trás do colete. O nome de família pode estar por cima ou por baixo do número mas tem que estar na mesma posição para toda a equipa.

- d) Os números serão claramente legíveis para os árbitros de qualquer parte do campo e têm de identificar claramente e individualmente cada jogador da equipa. Nas costas do jogador tem de existir um número com pelo menos 20 cm de altura, à frente o jogador tem de ter um número com pelo menos 10 cm de altura e em cada lado do capacete os números têm de ter, pelo menos 7,5 cm. O capitão de cada equipa tem de se distinguir dos restantes jogadores pela utilização de uma braçadeira.

5.14. KAYAKS

- a) Só Kayaks aprovados pelo escrutinador podem ser usados.
- b) Cópias ilegais ou não registadas de modelos registados no esquema de construtores da ICF podem não ser permitidos em eventos da ICF e não serem aprovados no escrutínio. discussão sobre a legalidade de um modelo um painel independente de três (3) pessoas avalia o modelo em causa e determina se é cópia ou não. Se se verificar que é uma cópia não registada não passa no escrutínio e não pode ser utilizado na competição. O construtor e a ICF serão imediatamente informados.
- c) Para especificações sobre kayaks e proteções ver o anexo – Escrutínio.

5.15. PAGAIAS

Podem ser utilizadas pagaia duplas aprovadas pelo escrutinador. Para especificações sobre Pagaia ver anexo Escrutínio.

As pagaia não podem ter mais de 220 cm de comprimento com uma área de pá igual ou inferior a 50 x 25 cm e uma espessura mínima de 5 mm. O raio mínimo em plano tem de ser 30 mm. Não podem ter arestas ou partes metálicas.

5.16. EQUIPAMENTO PESSOAL

- a) Cada jogador tem de utilizar um capacete, aprovado pelo escrutinador, com proteção facial. Para especificações sobre capacetes e proteções faciais ver anexo Escrutínio.

Os capacetes têm de assegurar proteção cobrindo desde a linha do queixo (proteção incluída) até ao final da cabeça para que não seja possível o contacto entre a cabeça e uma pagaia na horizontal.

O protetor facial tem de ser em material forte tal como aço ou outro material de resistência semelhante. e não deve ter abertura horizontais ou verticais superiores a 70 mm. As proteções faciais têm de estar fixas de forma segura ao capacete sem saliências ou partes perigosas. Têm de proteger contra qualquer embate que surja no decorrer de um jogo. Tem de cobrir toda a face do jogador desde o limite inferior do queixo até às duas têmporas.

- b) Tem de ser utilizada uma proteção do corpo (Colete), aprovada pelo escrutinador. Para especificações sobre proteções do corpo – ver anexo Escrutínio.

A proteção corporal tem de ter, pelo menos, 20 mm de espessura. Tem de proteger contra impactos, de equipamento de outros jogadores, que possam ocorrer durante o decorrer de um jogo. A proteção do corpo tem de começar a 100 mm da superfície do poço (linha do saíote) medida de lado no jogador, com o jogador sentado em posição normal no kayak. De lado, a diferença entre o topo da proteção e o soto do jogador, medido com o braço na horizontal tem de ser menos de 100mm.

- c) Tem de ser utilizada uma camisola com mangas, que cubra, pelo menos, os ombros. Nos braços e pescoço os jogadores não podem utilizar cremes, óleos ou qualquer outra substância semelhante.

Camisola com mangas refere-se a manga curta podendo utilizar-se de manga comprida. Não é permitido utilizar manga cava ou jogar sem camisola.

- d) Para além do material e vestuário mencionado nos pontos anteriores é também permitida a utilização de equipamento pessoal e efeitos bem como um saíote. É permitido material para

proteção extra, nas mãos, braços e ombros, desde que estejam bem seguros e sem arestas para que não seja perigoso para os outros jogadores. Não é permitido mais nenhum equipamento. Um jogador não pode utilizar outros adereços (como por exemplo joias) que coloquem a si ou outro jogador em perigo.

A utilização de joalharia – incluindo anéis, braceletes, faixas da amizade, fios e brincos é expressamente proibida. Brincos não amovíveis e que não sejam protuberantes têm de ser tapados.

- e) Os jogadores não podem aplicar qualquer substância no seu equipamento que altere o coeficiente de atrito/aderência da superfície original do mesmo. Não se considera nesta regra o papel de vinil autocolante habitualmente utilizado para homogeneizar a cor e imagem gráfica dos kayaks das equipas.

5.17. PATROCÍNIOS E PUBLICIDADE

- a) Os kayaks, equipamento e vestuário podem conter publicidade. Quaisquer marcas, símbolos e palavras devem ser colocadas de modo a que não interfiram com a identificação dos jogadores e não afectem o decorrer do jogo.
- b) Publicidade a tabaco e às chamadas bebidas espirituosas (Bebidas alcoólicas fortes como: Vodka, Whisky, Rum, etc.), não é permitida.

5.18. TROCA DE EQUIPAMENTO

É permitido a qualquer jogador, sair da área de jogo e trocar qualquer peça do seu equipamento, em qualquer altura durante o período de jogo, desde que o equipamento tenha sido aprovado pelo escrutinador. O jogador em causa tem de trocar esse equipamento na sua área de substituição.

5.19. ESCRUTÍNIO

O equipamento dos jogadores está sujeito a escrutínio antes, durante e depois do jogo. O árbitro tem de mandar sair do campo, assim que se aperceber da infracção, qualquer jogador cujo equipamento não cumpra as regras, na primeira paragem de jogo ou imediatamente se o equipamento em causa se tornar perigoso para os outros jogadores

5.20. TEMPO DE JOGO

- a) Normalmente o tempo de jogo será de 2 períodos de 10 minutos cada um, a não ser que seja necessário jogar períodos extras. O tempo mínimo de jogo será de 7 minutos cada parte.
- b) O tempo de intervalo será de 3 minutos. O tempo mínimo de intervalo será de 1 minuto.
- c) As equipas mudam de meio campo no final de cada período de jogo.
- d) O árbitro pode parar o tempo durante o jogo. O controlador de tempo pára o cronómetro quando o árbitro assinalar a paragem de tempo e recomeça a contagem, quando aquele reinicia o jogo com um apito.

5.21. PARAGEM DE TEMPO

- a) Para parar o tempo de jogo o árbitro apita 3 vezes, excepto quando é marcado um golo em que é utilizado o longo apito.
- b) A paragem de tempo tem de ser utilizada se um jogador virado ou o seu equipamento interferirem com o jogo.
- c) A paragem de tempo tem de ser imediatamente utilizada quando as regras de jogo são violadas de forma perigosa ou se o equipamento do campo necessitar de reparação ou ajustamento (por exemplo: ferir outro jogador devido a uma pagaia partida).

- d) A paragem de tempo deve ser utilizada se ocorrer uma lesão ou se algum jogador se encontrar ilegalmente no campo, desde que essa paragem de tempo, não seja desvantajosa para a outra equipa.
- e) A paragem de tempo tem de ser utilizada após a marcação de um golo ou quando é assinalada a marcação de uma penalidade ou por qualquer outra situação à discricção do árbitro. Poderá ser decidido por questões de cumprimento de horário a não obrigatoriedade de paragem de tempo aquando da marcação de golos.
- f) Se o árbitro parou o tempo de jogo durante uma situação em que não havia uma paragem de jogo ou nenhuma das equipas estava em situação irregular (Ex: erro do árbitro, golos ilegais, ferimentos) o jogo é recomeçado com um lançamento para a equipa que tinha a posse da bola antes dessa paragem. Se o tempo foi parado por causa de um jogador que se virou a posse de bola é dada ao adversário. Se o árbitro não conseguir determinar quem tinha a posse de bola quando apitou, tem de reiniciar o jogo com bola ao árbitro. Aplica-se o sinal 8.

5.22. COMEÇO DO JOGO

- a) No início de cada jogo, 5 jogadores de cada equipa vão alinhar, prontos para começar, parados e com uma parte do seu kayak na sua linha de baliza. Se uma equipa causar o atraso deliberado do início do jogo será assinalada infração. Serão aplicados os sinais 1, 15 e 17 (aviso à equipa).
- b) Se uma equipa tiver jogadores insuficientes para começar o jogo 5 minutos depois da hora programada para o início do mesmo, será declarada perdedora e a comissão de competição será informada. Aplica-se o sinal 2.
- c) O árbitro apita para o início do jogo e depois liberta ou lança a bola para o centro da área de jogo.
- d) Se a bola foi lançada de modo a dar vantagem a uma equipa, o árbitro pára o jogo, recolhe a bola e recomeça o período de jogo.
- e) Não é permitida qualquer assistência física de outros jogadores ao jogador que tenta disputar a bola. A infração é sancionada com um lançamento livre. Aplicam-se os sinais 1 e 14.
- f) Apenas um jogador de cada equipa pode tentar ganhar a posse de bola. Qualquer outro jogador que acompanhe o jogador que vai disputar a bola não pode estar a num raio de 3 metros do corpo do jogador que vai disputar a bola até um dos jogadores ter posse clara da bola. A infração é sancionada com um lançamento livre. Aplicam-se os sinais 1 e 15.

5.23. BOLA FORA DO JOGO

- a) Linha lateral e obstáculo por cima do campo: quando qualquer parte da bola toca na linha lateral ou no plano vertical dessa linha, ou toca em qualquer obstáculo por cima da área de jogo. A equipa que não foi a última a tocar na bola com o kayak, a pagaia ou jogador ganha um lançamento de linha lateral. Aplicam-se os sinais 5 e 14.
- ☐ Se a linha da área de jogo for movida em consequência do decorrer do jogo, o plano vertical dessa linha acompanha o movimento.
 - ☐ Lançamento de linha lateral. O jogador que vai efetuar o lançamento tem de colocar o seu kayak no local de saída da bola ou no ponto, na linha lateral, mais próximo do local onde a bola tocou no obstáculo por cima da área de jogo.
- b) Linha de baliza: A linha de baliza é sempre medida pelo plano vertical definido pela frente da estrutura da baliza em todas as situações, mesmo que a linha de baliza física seja movida em consequência de uma ação normal de jogo. Será atribuído lançamento de linha de baliza ou canto, quando qualquer parte da bola toca no plano vertical da estrutura da baliza excepto se a bola ressaltar no aro da baliza (não nos suportes da baliza) para a área de jogo, ou quando a bola não entra por completo na baliza por ser defendida pela pagaia de um defensor e ressaltar para o campo, ou quando um golo é marcado.

Lançamento de linha de baliza: é atribuído quando a bola sai da área de jogo, pela linha de baliza de uma equipa e a outra equipa foi a última a tocar a bola. Aplicam-se os sinais 6 e 14. O jogador que vai efetuar o lançamento, tem de ter o seu kayak colocado sobre a linha de baliza.

- c) Lançamento de canto: é atribuído quando a bola sai da área de jogo, pela linha de baliza de uma equipa e essa equipa foi a última a tocar a bola. Aplicam-se os sinais 5 e 14. O jogador que vai efetuar o lançamento, tem que ter o seu kayak colocado sobre o canto da área de jogo.

5.24. MARCAÇÃO DE GOLO

- a) Uma equipa marca um golo quando a bola passa, por completo, o plano vertical da estrutura frontal da baliza adversária. Se a baliza não estiver bem fixa, a bola tem que passar por completo a estrutura da baliza. O árbitro indicará o número do jogador que marcou o golo ao controlador do marcador. Aplica-se o sinal 3 e um logo soar do apito.

Tem de ser parado o tempo de jogo após a marcação de golo, a menos que tenha sido determinado não cumprir esta indicação, de acordo com o definido no ponto 5.21 alínea e)

- b) Se a bola for impedida de entrar na baliza pela pagaia, de um defesa ou substituto, que se encontre por trás da baliza, será atribuído golo.

5.25. REINICIO APÓS O GOLO

- a) Depois de um golo ser marcado, a equipa que marcou o golo deve regressar ao seu meio campo o mais rapidamente possível. Qualquer atraso deliberado será sancionado com o mínimo de um cartão verde ao jogador(es) responsáveis por este atraso por comportamento Antidesportivo por Atraso Deliberado. Sinais aplicados: 15, 17 e 18.
- b) O árbitro principal pode reiniciar o jogo assim que a equipa atacante estiver preparada e que pelo menos três (3) jogadores da equipa defensora se encontrem no seu meio campo. Nenhum jogador da equipa defensora pode ter um papel activo em jogo até que o seu corpo tenha atravessado a linha de meio campo de volta ao seu meio campo. Esta infracção é sancionada com cartão amarelo. Sinais aplicados: 1, 15 e 17
- c) O jogador que efectua o lançamento para reinício de jogo deve posicionar parte do seu corpo algures ao longo da linha de meio campo da área de jogo. O resto da equipa atacante não pode passar a linha de meio campo até que o árbitro apite para o reinício de jogo. O jogador que executa o lançamento **tem que estar parado** e indicar que a equipa se encontra preparada mostrando a bola no ar. O árbitro apita para o reinício de jogo.

5.26. JOGADOR VIRADO

Se um jogador se virar e deixar o seu Kayak, não poderá ter qualquer tipo de ação no jogo e tem de abandonar imediatamente o campo com todo o seu equipamento. Se um jogador que se virou quiser reentrar no jogo, terá de o fazer de acordo com as regras de entrada na área de jogo. Ninguém pode entrar na área de jogo em auxílio de um jogador, com o seu equipamento e ninguém pode obstruir o árbitro enquanto assiste um jogador. A equipa pode ser penalizada durante o jogo por qualquer assistência exterior ou por qualquer interferência para com o adversário que constitua assistência exterior. O árbitro determina a gravidade da sanção.

5.27. ENTRADA NA ÁREA DE JOGO, REENTRADA E SUBSTITUIÇÃO

- a) Apenas o **número autorizado de jogadores**, de uma equipa, pode estar na área de jogo, ao mesmo tempo.
- b) Os suplentes têm que esperar na sua área reservada para substituições.
- c) Substituições são permitidas em qualquer altura incluindo as paragens de jogo. A saída e entrada de jogadores para substituição podem ocorrer em qualquer parte da linha de baliza dessa equipa. Todo o kayak e equipamento do jogador tem que sair do campo antes de o jogador

substituto poder entrar em campo. Um jogador que saia da área de jogo, no decorrer de uma ação do jogo, não está sujeito às Um jogador virado que não saia do campo pela sua linha de baliza com todo o seu equipamento só poderá ser substituído na próxima paragem de jogo. Esta substituição só poderá acontecer após todo o material (kayak, pagaia. etc.) do jogador virado estar fora do campo.

- d) É permitido a qualquer jogador, sair da área de jogo e trocar qualquer peça do seu equipamento, em qualquer altura durante o período de jogo, desde que o equipamento tenha sido aprovado pelo escrutinador. O jogador em causa tem de trocar esse equipamento na sua área de substituição.

5.28. SUBSTITUIÇÃO E ENTRADA NA ÁREA DE JOGO, ILEGAIS

- a) Quando mais do que o número autorizado de jogadores de uma equipa, estão em campo, em determinada altura, ao(s) jogador(es) que entrou ilegalmente deve ser mostrado um cartão amarelo. Se não for claro qual o jogador que deve sair do campo, o capitão de equipa tem de nomear um. Aplicam-se os sinais 7 e 14.
- b) Quando um substituto colocar a pagaia em campo para impedir a marcação de um golo é atribuído um penálti. O jogador que cometeu a infracção deve ser penalizado com um cartão vermelho. Aplicam-se os sinais 16 e 7.

O capitão de equipa escolhe os jogadores que ficam em campo. Ao substituto e a outro jogador que estava em campo na altura da infracção é atribuído um cartão vermelho. Aplicam-se os sinais 7 (Paragem do tempo de jogo), 17 (Cartão Vermelho) e 16 (Penálti).

5.29. USO ILEGAL DA PAGAIA

Aplicam-se os sinais 12 e 15. O seguinte define-se como uso ilegal da pagaia:

- a) Contacto no corpo do adversário.
- b) Jogar ou tentar jogar a bola com a pagaia quando a bola está ao alcance dos braços do adversário e quando o adversário tenta jogar a bola com a mão.
- c) Jogar ou tentar jogar a bola com a pagaia, atravessada por cima do kayak do adversário, ao alcance dos braços do adversário estando este em posição normal para remar.

Esta regra reconhece especificamente que essa ação, por si só, não é perigosa, quando o adversário não tem a bola ao alcance da mão. Nessas circunstâncias não é cometida nenhuma infracção.

- d) Colocar a pagaia ao alcance dos braços do adversário que tem a bola na mão. O guarda-redes é excluído desta regra e é-lhe permitido defender diretamente um remate à baliza desde que a pagaia não seja movida na direção do adversário, no momento do remate, e que não resulte num contacto significativo.
- e) Quando um jogador, com a sua pagaia, tenta restringir o adversário de utilizar a pagaia.
- f) Jogar na pagaia do adversário em vez da bola.
- g) Atirar a pagaia.
- h) Qualquer outra utilização da pagaia que ponha em perigo o jogador.

Qualquer tentativa de defender, com a pagaia, uma placagem com a mão constitui uma infracção. No entanto "bater a bola com a pagaia" já não é uma infracção específica. Qualquer utilização da pagaia que seja considerada perigosa continua a ser penalizada.

5.30. POSSE ILEGAL

- a) Aplicam-se os sinais 11 e 15. Um jogador está em posse de bola quando tem a bola na mão ou quando está em posição de chegar à bola com as mãos, estando a bola na água e não no ar. Um jogador com a bola na pagaia está considerado como estando em posse de bola.

Os jogadores são encorajados a mover a bola para fora do alcance da pagaia para assegurar que não serão penalizados por uma Posse Ilegal.

- b) O jogador tem de perder a posse de bola em 5 segundos após ter ganho a posse, quer seja passando-a a outro jogador ou efetuando um lançamento que leve a que a bola percorra, pelo menos, 1 metro, medido na horizontal desde o ponto em que foi lançada.
- c) Se um jogador partilhar a posse de bola com outros jogadores ou a bola ficar fora do alcance dos seus braços, quando este for placado, os 5 segundos recomeçam a contar após o jogador voltar a ganhar a posse de bola.
- d) O jogador que se vire, até ao ponto em que todo o seu corpo e cabeça fiquem debaixo de água, é considerado como tendo perdido a posse de bola se não tiver a bola nas mãos.
- e) Um jogador não pode remar ou manobrar o kayak, com as suas mãos ou pagaia, quando a bola estiver no seu saíote.
- f) Um jogador não pode remar ou manobrar activamente o kayak, com as duas mãos na pagaia enquanto transporta/segura/carrega a bola de qualquer forma.

5.31. PLACAGEM ILEGAL COM A MÃO

Aplicam-se os sinais 19 e 15.

Definição: uma placagem com a mão é quando um jogador empurra o adversário com as mãos. As seguintes placagens com a mão, são ilegais.

O seguinte é placagem ilegal:

- a) Qualquer placagem em que o jogador placado não está em posse da bola ou está a partilhar a posse de bola com outro jogador.
- b) Qualquer contacto com o corpo que não seja com uma mão aberta nas costas, ombro ou de lado.
- c) Qualquer placagem que ponha em perigo o adversário.
- d) Qualquer tentativa com a mão de conquistar a bola, realizada lateralmente ou por trás e que atinga ou puxe o braço de remate de um jogador em processo de passe ou remate da bola.

Nota: Não é necessário o jogador estar em posse exclusiva da bola para sofrer uma placagem com a mão.

5.32. PLACAGEM ILEGAL COM O KAYAK

Aplicam-se os sinais 19 e 15.

Definição: uma placagem com o kayak é um jogador manobrar o seu kayak contra um adversário, numa tentativa de ganhar a posse de bola.

As seguintes placagens com o kayak são ilegais:

- a) Qualquer placagem com o kayak que resulte no contacto significativo entre o kayak do placador e a cabeça ou o corpo do adversário ou coloque em perigo o jogador. O braço do jogador não é considerado "corpo do adversário" quando está afastado do corpo.
- b) Qualquer placagem deliberada com o kayak que resulte no contacto significativo ou contínuo com o saíote do adversário, ou quando o placador continua a placagem para ou por cima do

saiote. Depois da placagem com o kayak, quando a bola já não está na posse de nenhum dos jogadores, eles podem afastar-se, utilizando as mãos no kayak do adversário, num movimento controlado.

- c) Um jogador, em posse de bola que não consegue evitar um contacto significativo entre a sua proa e a cabeça ou o corpo do adversário.
- d) Qualquer forte placagem que resulte num contacto significativo no lado do kayak, num ângulo entre os 80 e os 100 graus.
- e) Placar um adversário que não está a menos de três (3) metros da bola.
- f) Placar um adversário quando o placador não está a disputar a bola.

5.33. EMPURRÃO ILEGAL

Aplicam-se os sinais 9 e 15.

Definição: um empurrão é quando um jogador está a manobrar o seu kayak contra o kayak do adversário entre a linha de seis (6) metros e a linha de baliza, junto à baliza a ser atacada, para ganhar uma posição.

O seguinte é considerado um empurrão ilegal:

- a) Quando um jogador está parado ou a tentar manter a posição e o seu corpo é movido por mais de **2 m** devido a um contacto permanente do kayak do adversário.

Refere-se ao jogador estacionário que é empurrado por mais de 2 metros com um contacto contínuo. Esta regra aplica-se apenas aos jogadores estacionários ou aqueles que estão a tentar manter uma posição estacionária. Em particular: os jogadores defensivos que estão em movimento e a remar ativamente consideram-se a empurrar, logo não estão protegidos por esta regra.

- b) Quando o contacto com o kayak do adversário for considerado uma placagem ilegal com o kayak de acordo com a regra 5.32 (Placagem ilegal com o kayak).
- c) Quando o corpo do jogador placado está por trás da linha de baliza.

5.34. BLOQUEIO ILEGAL (Obstrução)

Aplicam-se os sinais 19 e 15. São consideradas obstruções as seguintes situações:

- a) Um jogador ativa e deliberadamente a impedir a progressão do jogador adversário quando nenhum dos dois está a três (3) metros da bola excepto quando estão a lutar por uma posição na área dos seis (6) metros, como descrito na regra 5.33. Nota: É considerado obstrução quando um jogador impede a progressão de um jogador adversário quando o seu kayak está em movimento ou a pagaiar ativamente.
- b) Um jogador que não está a lutar pela bola que impeça ativamente a progressão de um jogador adversário que luta pela bola quando esta está na água e não no ar.
- c) O adversário está a menos de três (3) metros da bola e é o jogador mais próximo da bola, quando a bola está na água e não no ar; ou
- d) Os dois jogadores estão a obstruir-se dentro da área dos seis (6) metros junto à baliza a ser atacada.
- e) Um jogador é considerado como estando a impedir a progressão de um adversário quando os seus kayaks estão em movimento ou estão ativamente a tentar remar.

Por isso um jogador estacionário, quer seja atacante ou defensor não será penalizado com um bloqueio ilegal (obstrução) a não ser que comece a pagaiar ativamente para impedir a progressão do adversário que está a tentar passar por ele.

5.35. AGARRAR ILEGAL

Aplicam-se os sinais 9 e 15. O seguinte é

- a) Um jogador que obtém apoio ou propulsão ao colocar a mão, braço, corpo ou pagaia no kayak do adversário ou agarra o adversário ou o seu equipamento.
- b) Um jogador que utiliza para propulsão ou apoio ou remove do seu local, qualquer equipamento da área de jogo. ex: linhas de campo, suporte da baliza ou qualquer outro objecto circundante.
- c) O jogador a utilizar a sua pagaia para levantar, empurrar ou agarrar o kayak do adversário enquanto tenta ganhar posição na área dos seis metros ou está a tentar uma placagem com a mão ou o kayak
- d) O jogador que se defende, com a mão, o antebraço ou com um movimento do cotovelo na direção do adversário, de uma tentativa de placagem com a mão ou o kayak por parte desse adversário.
- e) O jogador que, num movimento forçado, com uma ou as duas mãos provoca um contacto significativo com o braço do adversário ou com a bola que ainda está em contacto com a mão do adversário.

5.36. COMPORTAMENTO ANTI-DESPORTIVO

Aplica-se o sinal 17 e 18 mostrando o cartão apropriado. O seguinte é definido como comportamento antidesportivo:

- a) Qualquer infracção cometida por um jogador durante uma paragem do tempo de jogo.
- b) Impedir a tentativa de um jogador retomar a sua posição após se virar. Ao jogador que está virado tem de ser permitido tirar a cabeça e ambos os ombros da água antes que seja permitido ao adversário tentar uma nova placagem.
- c) Interferência com o equipamento de um adversário. Tal como agarrar ou atirar a pagaia de um adversário para fora do seu alcance ou, deliberadamente evitar, que o jogador readquira a posse da sua pagaia.
- d) Uso deliberado de táticas de atraso. Tais como atirar a bola para longe ou, deliberadamente, obstruir o adversário para atrasar um recomeço rápido do jogo após uma infracção ou golo. Quando uma equipa é penalizada, qualquer jogador dessa equipa que tenha a posse de bola, deve colocá-la imediatamente na água e não impedir ou atrasar o adversário de retomar o jogo rapidamente.
- e) Jogadores que mostrem discordância.
- f) Retaliação.
- g) Asneiras ou linguagem abusiva.
- h) Outro comportamento antidesportivo com um jogador, árbitro ou outro oficial ou qualquer comportamento considerado prejudicial para o jogo, à descrição do árbitro, **incluindo simulação ou fingimento de lesão**.
- i) Lançar a bola, deliberadamente, para o kayak do adversário lançamento de linha lateral, de baliza ou de canto é antidesportivo, atribuindo-se um remate livre ao adversário.

5.37. DEFESA DA BALIZA

- a) O guarda-redes é o jogador defensor que está mais diretamente debaixo da baliza, virado para a área de jogo e a tentar manter uma posição de 1 metro do centro da linha de baliza de modo a defender a baliza com a pagaia.
Se dois ou mais jogadores estiverem debaixo da baliza, o que estiver mais diretamente debaixo da baliza é considerado o guarda-redes, nessa altura.

- b) É uma placagem ilegal quando um adversário toca ou move da sua posição o guarda-redes que não tem a posse da bola. Aplicam-se os sinais 10 e 15.
- c) É uma placagem ilegal quando um adversário ao empurrar um defensor move da sua posição o guarda-redes, quando nenhum defensor tem a posse da bola. Se o defensor tem oportunidade de evitar o contacto com o guarda-redes, depois de ter sido empurrado, mas não o faz, o atacante não será penalizado.
- d) Se o defensor empurrar o atacante contra o guarda-redes, o atacante não será penalizado. Se o atacante tem oportunidade de evitar o contacto com o guarda-redes, depois de ter sido empurrado, mas não o faz, o atacante é penalizado.

(O objectivo das Regras 37.3 e 37.4 é reforçar a ideia de que, tanto os jogadores defensores como os jogadores atacantes, têm de fazer um esforço razoável para evitar o contacto com o guarda-redes, após serem placados com o kayak na área dos 6 metros).

- e) Se a trajetória ou velocidade inicial de um atacante, em posse de bola, não levasse a um contacto com o guarda-redes e o jogador é empurrado contra o guarda-redes por um jogador defensor, o atacante não será penalizado.
- f) Se o guarda-redes que não está em posse de bola mas, tentar chegar à bola estando esta na água, pode ser placado como qualquer outro jogador. Se o guarda-redes não ganhar a posse de bola, ele só recupera o estatuto de guarda-redes depois do atacante fazer um remate ou passar a bola. Depois do atacante perder a posse de bola, não pode impedir, ativamente, o guarda-redes de tentar ganhar ou manter a sua posição.

(Esta regra não permite ao guarda-redes, após ter ganho a sua posição, efetuar uma placagem ilegal com o kayak a um jogador atacante que está parado).

- g) Dentro da área dos 6 metros, um atacante não pode impedir, ativamente, um defensor de ganhar a posição de guarda-redes. Ao defensor é-lhe permitido empurrar o atacante de forma a ganhar a posição de guarda-redes, sem que seja penalizado, desde que não faça jogo perigoso.
- h) Assim que uma equipa tenha o controlo da bola, não podem ser considerados defensores e, consequentemente, não podem ter um jogador com o estatuto de guarda-redes.

5.38. BOLA AO ÁRBITRO

- a) A bola ao árbitro é assinalada quando 2 ou mais jogadores, de equipas opostas, têm uma ou mais mãos firmes na bola, de forma a partilharem a posse de bola durante 5 segundos. Se o contacto inicial é feito diretamente com a bola, o agarrar ilegal só será assinalado se algum dos jogadores se apoiar no adversário.
- b) Se o árbitro necessitar de parar o tempo de jogo, excepto quando o jogo estava parado e quando nenhuma das equipas está em infracção (ex. erro do árbitro, golos anulados, lesão) e o árbitro não consegue determinar quem tinha a posse de bola na altura em que apitou, reinicia o jogo com bola ao árbitro.
- c) A bola ao árbitro é disputada no ponto mais próximo, na linha lateral, do local do incidente. Se a bola ao árbitro é atribuída por um incidente que ocorre entre a linha dos 6 metros e a linha de baliza, a bola ao árbitro é disputada na linha de 6 metros mais próxima. Aplicam-se os sinais 8 e paragem do tempo de jogo.
- d) Dois jogadores adversários alinham perpendicularmente à linha lateral, no lado mais perto da sua linha de baliza, na linha lateral mais perto de onde ocorreu o incidente a 1 metro de distância e de frente para o árbitro. Colocam as suas pagaias na água mas não entre os kayaks, e as mãos na parte de cima do seu kayak ou na sua pagaia.
- e) Todos os outros jogadores têm que estar a pelo menos 3 metros de distância dos jogadores que disputam a bola ao árbitro.
- f) O árbitro lança a bola para a água, entre os dois jogadores, e apita para o reinício do jogo. Assim que a bola toca na água ambos os jogadores têm que fazer uma tentativa para ganhar a posse de bola, com as mãos. Os jogadores não podem tentar jogar a bola antes desta tocar na água. A infracção é sancionada. Aplicam-se os sinais 11 e 15.

5.39. VANTAGEM

- a) O árbitro pode permitir a vantagem quando existe uma infracção desde que nenhum dos árbitros tenha apitado. Os árbitros permitirão a vantagem se a equipa que sofre a falta beneficia com a continuação do jogo. Quando estão a permitir a vantagem os árbitros devem reconhecer a infracção assinalando e dizendo "Joguem" mantendo o sinal enquanto a equipa beneficia da vantagem até um máximo de 5 segundos. Aplicam-se os sinais 13 e 14.
- b) Na próxima paragem de jogo, o árbitro pode penalizar o jogador, que cause uma infracção pela qual é atribuída vantagem, com um cartão verde, amarelo ou vermelho.
- c) Ao permitir a vantagem, caso o passe ou remate seguinte seja afetado pela falta original **OU** não haja clara vantagem para a equipa que sofre a infracção, então a infracção original deverá assinalada e a sanção apropriada atribuída. O árbitro deverá indicar onde a sanção deverá ser marcada.

5.40. SANÇÕES

O árbitro pode impor qualquer das seguintes sanções, por jogo ilegal, dependendo da gravidade e/ou frequência das infracções a serem penalizadas. As sanções que os árbitros podem impor são o lançamento livre, remate livre, penálti, avisos, e expulsão com cartão amarelo ou vermelho. As seguintes definições devem ser tidas em conta ao definir a infracção a aplicar.

- a) Falta Deliberada – a falta cometida sem que se faça um esforço para evitar o jogo ilegal.
- b) Falta Perigosa – é o contacto significativo com o braço, cabeça ou o tronco do adversário que possa originar uma lesão e seja ilegal.
- c) Contacto Significativo – qualquer forte impacto ou contacto contínuo que possa originar uma lesão ou danificar o equipamento de um jogador.
- d) O ato de passar ou rematar: começa quando o jogador tem a bola na sua mão ou a balançar na pagaia e está, claramente, a tentar passar a bola a um colega de equipa ou a rematar à baliza.
- e) Um golo quase certo: o árbitro tem de ter a certeza que um golo era o resultado mais provável se o jogo tivesse continuado.
- f) Controlo da bola: considera-se que um jogador tem o controlo da bola quando estiver em posse da bola ou se for o jogador mais perto da bola, estando a menos de 3 metros da bola que está na água.
- g) Equipa em Posse da Bola: uma equipa é considerada em posse da bola e consequentemente equipa atacante se qualquer membro dessa equipa tiver a posse ou controlo da bola.
- h) Penálti. Aplica-se o sinal 16 e paragem de tempo.
 1. Dentro da área dos 6 metros, um penálti será atribuído por qualquer falta deliberada **ou** perigosa ao jogador que sofre falta no ato de rematar.
 2. Dentro da área dos 6 metros, um penálti será atribuído por qualquer falta deliberada **ou** perigosa ao jogador que sofre falta no ato de passar ou posicionar-se para um golo quase certo.
 3. Dentro da área dos 6 metros, um penálti será atribuído por qualquer falta deliberada **ou** perigosa ao jogador que está a tentar marcar um remate livre.

4. Fora da área dos 6 metros, um penálti será atribuído por qualquer falta deliberada **ou** perigosa sobre o jogador que está em ato de remate para um golo quase certo quando a baliza não está a ser defendida.
 5. Fora da área dos 6 metros, um penálti será atribuído por qualquer falta deliberada **ou** perigosa sobre o jogador que está a passar ou a posicionar-se para um golo quase certo quando a baliza não está a ser defendida.
- i) Remate livre. Aplica-se o sinal 15. O remate livre pode ser direto à baliza.
1. Será atribuído um remate livre por qualquer falta sobre um jogador, a não ser que seja assinalado um penálti.
- j) Lançamento livre. Aplica-se o sinal 14. O lançamento livre não pode ser direto à baliza.
1. O lançamento livre será atribuído por qualquer bola que saia do campo ou sempre que não for assinalado um penálti ou remate livre.
 2. O lançamento livre não pode ser direto à baliza. A infracção origina uma sanção e à equipa adversária é concedido um lançamento livre. Aplicam-se os sinais 11 e 14. Consideram-se lançamentos livres os lançamentos de linha lateral, baliza, canto e recomeço ao centro e por isso não podem ser diretos à baliza.
- k) Cartão vermelho; um jogador, treinador ou oficial da equipa é expulso até final do jogo e não pode ser substituído. Aplica-se o sinal 17 com o cartão vermelho.
1. O cartão vermelho é atribuído a um jogador que por qualquer razão, receba o segundo cartão amarelo.
 2. Será mostrado um cartão vermelho a um treinador ou oficial de equipa que saia da área de treinador após já ter sido mostrado um cartão verde como aviso a qualquer um dos oficiais dessa equipa pela mesma razão, ou quando um cartão verde é discutido e não surte o efeito desejado de controlar o comportamento/atitude dessa pessoa. Um treinador ou oficial de equipa que receba um cartão vermelho deve abandonar imediatamente a área de competição e não pode ser substituído. O jogo não pode continuar até que eles abandonem a área de competição e seja garantido que não possam voltar a interagir no jogo nem comunicar com os jogadores ou treinadores que continuem na área de competição. Se o indivíduo se recusar a abandonar a área de competição, os árbitros irão abandonar o jogo e reportar a situação à comissão da competição.
 3. O cartão vermelho será atribuído se ocorrer um ataque pessoal a um jogador.
 4. O cartão vermelho deve ser atribuído por uma falta deliberada ou perigosa que, na opinião do árbitro, tenha grande influência no jogo, **prejudique ou lesione outro jogador.**
 5. **Um treinador ou oficial de equipa sancionado com um cartão vermelho numa competição, fica automaticamente suspenso por um jogo e não pode participar no próximo jogo dessa competição. O treinador deverá ficar fora da área de competição e da área destinada aos espectadores após a expulsão e durante o jogo de suspensão e não pode comunicar com os treinadores ou jogadores que continuam a fazer parte desses jogos.**

Quando um jogador, treinador ou oficial de equipa for sancionado com um cartão vermelho no último jogo da sua equipa, a suspensão é cumprida no primeiro jogo da competição seguinte do quadro competitivo nacional.

6. Um jogador, treinador ou oficial de equipa sancionado com o cartão vermelho pode ser indicado à comissão de competição para lhe ser atribuída uma sanção disciplinar mais grave se qualquer dos árbitros considerar necessária uma ação ou sanção complementar.
- l) **Cartão amarelo "Power Play": o jogador é expulso da área de jogo e não pode ser substituído num período máximo de 2 minutos. Aplica-se o sinal 17 com o cartão amarelo.**
1. **O cartão amarelo será atribuído ao jogador que cometa uma falta deliberada ou perigosa e que já tenha recebido um cartão verde, a não ser que seja atribuído um cartão vermelho.**

2. O cartão amarelo será atribuído por uma falta que o árbitro considere deliberada e perigosa, a não ser que seja atribuído um cartão vermelho.
3. O cartão amarelo será atribuído por uma falta deliberada ou perigosa que seja repetida aquando em situação de vantagem atribuída pelo árbitro, a não ser, que seja atribuído um cartão vermelho.
4. O cartão amarelo será atribuído por contestar contínua e repetidamente as decisões do árbitro.
5. O cartão amarelo será atribuído pelo uso de asneiras ou linguagem abusiva contra um adversário ou juizes de jogo.
6. Se um golo for marcado pela equipa opositora durante o "Power Play", o cartão amarelo é cancelado e o jogador excluído ou colega de equipa pode regressar ao jogo aquando da marcação reinício após golo.
7. O período de 2 minutos de expulsão do "Power Play" pára nas paragens de tempo ou entre períodos de jogo.
8. Os jogadores expulsos têm de respeitar as regras de entrada na área de jogo e de reentrada no final do período de expulsão.
9. Se 2 jogadores da mesma equipa estiverem sancionados com cartão amarelo, aquando da marcação de um golo do adversário, apenas o primeiro (suspensão mais antiga) cartão amarelo será cancelado. O restante tempo em "Power Play" mantém-se na totalidade exceto se a equipa opositora marcar outra vez.
10. Qualquer jogador que receba 3 cartões amarelos numa competição será automaticamente suspenso para o próximo jogo da competição.

m) Cartão Amarelo – Penalty

1. O cartão amarelo será atribuído ao jogador faltoso que cometa falta para qual seja concedido um penalty pelo árbitro.
2. O cartão amarelo de "Power Play" não é aplicado quando um penalty é atribuído – o cartão amarelo atribuído por um penalty obriga o jogador a cumprir integralmente os 2 minutos de suspensão

- n) Aviso com cartão verde: criado para avisar o jogador que deve controlar a sua forma de jogar ou arrisca uma expulsão por cartão amarelo ou vermelho se continuar com as infracções. Aplica-se o sinal 17 com o cartão verde.

1. O cartão verde será atribuído por qualquer falta deliberada ou perigosa, excepto quando for atribuído o cartão amarelo ou vermelho.
2. O cartão verde será atribuído quando for utilizada comunicação verbal, desnecessária, dirigida ao árbitro, juiz ou a um adversário, ou qualquer outro comportamento antidesportivo excepto quando for atribuído o cartão amarelo ou vermelho.
3. Será mostrado um cartão verde a um treinador ou oficial de equipa que saia da área de treinador durante o jogo. O cartão verde de aviso abrange todos os treinadores ou oficiais dessa equipa durante o resto do jogo. O cartão verde de aviso deve ser mostrado imediatamente ou durante a paragem de jogo seguinte consoante o critério do árbitro.
4. Cada jogador só pode receber um cartão verde por jogo. Quando um jogador recebeu um cartão verde, qualquer falta deliberada ou perigosa de qualquer tipo, ou comportamento antidesportivo deliberado realizados por esse jogador resulta no sancionamento com cartão amarelo, exceto se o cartão vermelho for atribuído.

5. No último minuto de jogo não serão atribuídos cartões verdes. Qualquer falta deliberada ou perigosa resulta no mínimo de uma sanção com cartão amarelo, a não ser que o vermelho seja atribuído.
6. Será atribuído um cartão verde por qualquer contacto com o kayak do opositor aquando da marcação de um canto, lançamento lateral ou lançamento de baliza.
7. Globalmente a equipa/oficiais (treinadores) pode receber até 4 cartões verdes, sendo que o quarto (4º) cartão verde será atribuído como amarelo ao elemento que causa a infração.
8. Se o quarto (4º) cartão verde for atribuído ao oficial/treinador então o capitão de equipa receberá a sanção de cartão amarelo.
9. Durante um jogo, a contagem do número de cartões verdes nunca será reiniciada nem sofrerá qualquer "reset". Ao serem alcançados os 4 cartões verdes exibidos a uma equipa, esta mantém, até ao fim do jogo, o risco de receber imediatamente cartão amarelo no caso de continuar a fazer faltas.

5.41. EFECTUAR LANÇAMENTOS

A bola pode passar o plano vertical dos limites da área de jogo como parte da ação do lançamento, quando se efetua um lançamento livre, remate livre, lançamento de linha lateral, lançamento de linha de baliza ou lançamento de canto.

- a) O jogador que marque qualquer lançamento de linha de baliza, de canto, de linha lateral, livre ou remate livre tem de estar na posição correta e estacionário antes de efetuar o lançamento. O jogador tem de claramente elevar a bola acima do nível do ombro e momentaneamente mantê-la imóvel para indicar que vai fazer o lançamento. O lançamento inicial tem de percorrer, pelo menos, 1 metro medido na horizontal desde o ponto em que a bola for largada ou a posse de bola tem de mudar para outro jogador da mesma equipa. Não cumprir esta regra é sancionado com posse ilegal e é atribuído um lançamento livre ao adversário. Aplica-se os sinais 11 e 14.
- b) Quando se marca qualquer lançamento ou remate livre, ao jogador que o vai efetuar tem de ser permitido colocar-se na posição correta para o lançamento. Nenhum adversário pode impedir que o jogador se coloque em posição nem tocar no jogador (ou o seu equipamento) até que a bola esteja de novo em jogo. Não cumprir a regra origina uma sanção, aplicando-se os sinais 1 e 15 ou 16.
- c) A bola não está em jogo sem que tenha percorrido 1 metro medido na horizontal desde o ponto em que é largada ou a posse de bola mude para outro jogador da mesma equipa. O adversário não pode tentar impedir que a bola percorra 1 metro medido na horizontal ou mude de posse. A infração origina uma sanção aplicando-se os sinais 1 e 15 ou 16. A única exceção será nos Remates Livres assinalados a menos de 2 metros da baliza: os defensores (incluindo o guarda-redes) podem bloquear/interceptar o remate livre depois da bola ser largada, mas antes da bola ter percorrido 1 metro desde o ponto em que for largada, com a pagaia ou a (s) mão (s) estacionárias. Todas as pagaias e mãos dos defensores têm de estar fora do alcance dos braços e qualquer movimento, com a pagaia ou a (s) mão (s), na direção do jogador que estiver a marcar o remate livre ou bloquear a bola antes desta ter sido largada será considerada uma ação deliberada e é sancionada com a atribuição de um penálti.
- d) O jogador tem de lançar a bola em 5 segundos após estar em posse de bola e estar em posição para efetuar o lançamento. Os 5 segundos para recomeço do jogo aplicam-se quando qualquer membro da equipa está em posição de apanhar a bola e fazer o lançamento. Qualquer largar ou escorregar da bola não é considerado, desde que o lançamento seja feito dentro dos 5 segundos. Infração incorre em sanção. Aplicam-se os sinais 11 e 14 ou 11 e 15. (Deve ser lançamento livre porque a equipa que fica com a bola não tinha a sua posse)

Se um jogador não cumprir esta regra, a posse de bola passa para o adversário, sendo atribuído o mesmo tipo de lançamento – lançamento livre ou remate livre.

- e) Após assinalar um remate livre ou um lançamento livre o árbitro indica o local onde tem de ser marcado. O remate ou lançamento será marcado: no local da infração ou no local onde a bola se encontrava no momento da infração ou onde a bola caiu se estivesse no ar no momento da infração, aplicando-se aquela que mais beneficie a equipa que sofreu a infração.

5.42. EFECTUAR A MARCAÇÃO DE UM PENALTY

- a) Aplica-se o sinal 16 e é exibido cartão amarelo (ou vermelho caso se entenda apropriado).
- b) O Penalty é um remate à baliza entre um atacante e um guarda-redes
- c) Nenhum outro jogador pode tomar parte na jogada ao penalty ser marcado.
- d) O jogo resume automaticamente após a marcação do penalty.
- e) O jogador que marca o penalty tem de estar estacionário e o seu corpo na linha dos 4 metros. O guarda-redes da equipa defensora deverá estar debaixo da baliza com o seu corpo até ao um máximo de 1 metro do centro da baliza. O guarda-redes tem de estar estacionário na sua posição até o remate ser executado. O não cumprimento destes pressupostos resulta da repetição do penalty
- f) Todos os restantes jogadores e o seu equipamento tem que estar fora da área dos seis (6) metros. O não cumprimento desta regra resulta na repetição do penalty e atribuição de, no mínimo, cartão verde ao jogador infrator.
- g) O remate será marcado aquando do apito do árbitro. A regra dos 5 segundos aplica-se. Quando o árbitro apita o jogador tem que estar estacionário para rematar o penalty. Não é necessário apresentar a bola.
- h) O jogo recomeça para todos os jogadores em campo quando a bola sai da mão do jogador que marca o penalty.
- i) O jogador que efetua o remate pode voltar a jogar a bola caso a mesma tenha sido defendida pelo guarda redes ou ressalte na estrutura do aro da baliza novamente para a área de jogo.
- j) O jogador que comete o penalty deverá receber um cartão amarelo a não ser que o vermelho seja atribuído
- k) O jogador que sofre a falta será o jogador encarregue pela marcação do penalty a não ser que esteja lesionado e que obrigue a sua substituição. Neste caso o jogador substituto marcará o penalty.
- l) Se não existir nenhum jogador na baliza (guarda-redes) na altura da falta será atribuído um penalty sem guarda-redes.

5.43. FIM DE JOGO

- a) O controlador de tempo de jogo indicará o fim do período de jogo por intermédio de um sinal sonoro alto. Se a bola estiver no ar a percorrer o trajecto para a baliza quando se dá o sinal sonoro do controlador de tempo, deve ser permitido que esta finalize o seu trajecto. Para que o golo seja válido, a bola deverá sair da mão do jogador antes do aviso sonoro do controlador de tempo. O árbitro deve usar o sinal 2 para confirmar o sinal sonoro do controlador de tempo.
- b) Se for atribuído um penálti antes do início do sinal sonoro, de fim de jogo, o penálti tem de ser efectuado antes do jogo ser considerado finalizado. Nesta situação a bola é considerada morta se tocar na água ou o aro da baliza ou ressaltar para a área de jogo.

5.44. PROLONGAMENTO

O prolongamento consiste em períodos consecutivos de 5 minutos cada; com a primeira equipa a marcar golo a ser considerada vencedora. Haverá um intervalo de 3 minutos antes do começo do prolongamento e de 1 minuto entre os períodos, com troca de metades de campo.

5.45. PROTESTO Á COMISSÃO DE COMPETIÇÃO

- a) O delegado do clube ou o seu capitão pode apresentar um protesto de acordo com estas regras. Esses protestos têm de ser apresentados e decididos pela comissão de competição. A comissão de competição pode permitir que o protesto seja feito em conjunto por dois ou mais delegados ou capitães de equipa quando, na opinião da comissão de competição, a sua gravidade provenha da mesma decisão.
- b) Objecções acerca de decisões durante o escrutínio podem ser feitas verbalmente, sem o pagamento da taxa aplicável ao protesto, pelo delegado de clube ou o capitão de equipa ao escrutinador ou **árbitro principal** antes ou durante o jogo em que o equipamento está envolvido. Se uma objecção for feita antes do jogo, o equipamento será re-escrutinado. Se a objecção ao escrutínio for feita durante o jogo, o juiz árbitro, decidirá se o árbitro deve chamar o jogador para que o seu equipamento seja verificado.
- c) Todas as decisões dos árbitros sobre questões de facto serão finais e a sua interpretação das regras será obedecida durante todo o jogo. Não pode ser apresentado nenhum protesto relacionado com uma decisão que o árbitro tenha tomado de acordo com a forma como este interpretou as regras de jogo.
- d) Qualquer protesto deve ser apresentado:
 - ☐ Dentro de vinte (20) minutos após o final do jogo do incidente de que resultou o protesto e ser acompanhado da uma taxa prevista que será devolvida caso o protesto tenha provimento, ou;
 - ☐ Uma hora antes do início do jogo sobre o qual o protesto é contra o direito de um jogador ou equipa participar no jogo e ser acompanhado de uma taxa prevista que será devolvida caso o protesto tenha provimento.
- e) O delegado de clube (ou o seu representante) tem de fazer chegar a notícia do protesto ao juiz árbitro, por escrito descrevendo:
 - ☐ O incidente em questão;
 - ☐ Os factos sobre os quais se baseia o protesto em causa, e;
 - ☐ As razões e circunstâncias que suportam os factos alegados que estão na base do protesto.
- f) Nada nas regras, impede a entrega por escrito de um protesto por um delegado de equipa em qualquer altura ao juiz árbitro.
- g) Ao receber o protesto de acordo com as regras, o juiz árbitro deve informar de imediato a comissão de competição sobre o protesto e A comissão de competição deve, assim que seja possível após receber o protesto, investigar e considerar sobre o mesmo e deve em dez (10) minutos após a sua notícia determinar se:
 - ☐ O protesto não deve ter provimento porque, no que lhe deu origem, o protesto é de natureza irrelevante ou não tem crédito, ou;
 - ☐ O protesto merece mais verificações e decisões de acordo com estas regras.
- i) Se a comissão de competição determinar que o protesto merece mais verificações e decisões de acordo com estas regras, deve assim que for possível reunir-se, tendo em consideração a proximidade de jogos relevantes.
- j) Quando um protesto é apresentado contra um jogador ou uma equipa, ao delegado de equipa do jogador ou da equipa em causa ser-lhe-á dado a ler uma cópia **(ou original)** do protesto.
- k) A comissão de competição pode conduzir a reunião da forma que achar adequada, mas deve:
 - ☐ Dar oportunidade de ser ouvido ao delegado da equipa que apresentou o protesto;
 - ☐ Ter em consideração qualquer depoimento dado pelo delegado de equipa que apresentou o protesto ou qualquer juiz relevante;

- ☐ Permitir que o delegado de equipa que protestou esteja presente, assim como o seu representante;
 - ☐ Pode requerer ou pedir que o delegado de equipa que protestou ou outra testemunha, esteja presente na reunião ou forneça prova que sustente o protesto se estiver disponível, e;
 - ☐ Dar ao delegado de equipa (ou seu representante) que seja diretamente afectado pelo protesto, a oportunidade de ser ouvido.
- l) Após considerar sobre toda a informação disponível e relevante, a comissão de competição deve chegar a uma decisão. A decisão da comissão de competição deve ser tomada por maioria. A comissão de competição pode decidir:
- ☐ Desclassificar uma equipa ou excluí-los do resto da competição;
 - ☐ Quando o protesto contra uma equipa tiver provimento, desclassificá-la da competição. Quando uma equipa for desclassificada, se possível, os resultados dos seus jogos anteriores serão nulos ou atribuída a vitória aos seus adversários, conforme seja apropriado. Qualquer atribuição de medalhas, troféus ou classificação será rescindida.
 - ☐ Tomar outras ações que ache adequadas e em todos os casos dar razões, por escrito, para a sua decisão.
- m) O juiz árbitro deve imediatamente notificar por escrito da decisão o delegado de equipa que apresentou o protesto e todas as pessoas da comissão de competição.
- n) Um protesto apresentado mais tarde – dentro de 30 dias após a data em que o jogo em questão foi disputado – só é permitido se os responsáveis pelo clube/associação que apresentar o protesto conseguirem provar que só tomaram conhecimento dos factos nos quais se baseia o seu protesto após a conclusão da competição. Um protesto em atraso deve ser dirigido à Direcção da FPC, acompanhado de uma taxa prevista, que será devolvida caso o protesto tenha provimento.

5.46. ACÇÕES DISCIPLINARES ADOPTADAS PELA COMISSÃO DE COMPETIÇÃO

- a) A comissão de competição pode solicitar a presença de qualquer membro de um clube/equipa, numa reunião da comissão de competição reunida de acordo com estas regras com o objectivo de investigar um assunto se na sua opinião existe uma razão para acreditar que estes:
- ☐ Não cumpriram com qualquer uma das regras, ou;
 - ☐ Tiveram uma conduta considerada injuriosa ou prejudicial ao objectivo ou interesse da
- b) A comissão de competição pode conduzir a reunião da forma que achar adequada mas deve:
- ☐ Dar oportunidade de ser ouvido ao membro da equipa/clube convocado;
 - ☐ Ter em consideração qualquer depoimento dado pelo membro convocado ou qualquer juiz relevante;
 - ☐ Permitir ao membro convocado estar presente assim como o seu representante;
 - ☐ Requerer ou pedir que o membro da equipa/clube convocado ou outra testemunha, esteja presente na reunião ou forneça prova que estiver disponível.
- c) Após considerar sobre toda a informação disponível e relevante, a comissão de competição deve chegar a uma decisão. A decisão da comissão de competição deve ser tomada por maioria. A comissão de competição pode decidir:
- ☐ Repreender um jogador;
 - ☐ Suspende um atleta de participar em parte ou em toda a competição;
 - ☐ Tomar qualquer outra ação que ache adequada e em cada caso apresentar, por escrito, as razões que levaram à decisão;

- d) O juiz árbitro deve notificar de imediato, por escrito, o delegado de equipa do clube/equipa e qualquer outra pessoa relevante, da decisão da comissão de competição.

ANEXO A – Tempo para remate

Será utilizada, em todos os jogos de Campeonato Nacional, Taça de Portugal e torneios de âmbito nacional e regional, a seguinte regra de tempo para remate:

1. A equipa tem de tentar um remate à baliza nos 60 segundos seguintes a ter conquistado a posse ou o controlo da bola. Não cumprir esta regra resulta na atribuição da posse de bola para a equipa adversária e consequente remate livre. O remate livre é para ser marcado no local onde a bola está aquando do fim do tempo de remate. Se a bola estiver fora da área de jogo quando acaba o tempo de remate o remate livre será marcado o mais perto possível do ponto onde a bola saiu. Aplicam-se os sinais 11 e 15.
2. O tempo de remate será controlado pelo controlador do tempo de jogo. O tempo para remate tem que estar diretamente ligado ao tempo de jogo e para sempre que o tempo de jogo para, quer seja depois da marcação de um golo, quando o árbitro assinalar uma paragem do tempo de jogo, ou quando a bola estiver fora da área de jogo. O tempo para remate recomeça quando o árbitro apita para o recomeço do jogo ou quando o jogador que vai marcar o lançamento levanta a bola acima da cabeça (mostra a bola ao árbitro) para fazer o lançamento.
3. O cronómetro de tempo para remate estará claramente visível para todos os jogadores e espectadores na área de jogo, podendo estar diretamente por cima do campo de jogo; ao lado de cada uma das balizas; no canto do campo de jogo ou no mesmo lado do árbitro principal onde está a mesa de jogo com os juízes.
4. O cronómetro de tempo para remate terá um dispositivo de sinal sonoro que seja claramente audível por todos os jogadores e juízes envolvidos no jogo. O tom do sinal sonoro do tempo para remate tem de ser diferente do tom utilizado para assinalar os períodos de jogo. O sinal sonoro do tempo para remate toca no final dos 60 segundos, o que indicará que o tempo para o remate terminou. Os árbitros confirmarão a mudança da posse de bola com um apito atribuindo ao opositor um lançamento livre.
5. Para ser considerado golo o remate à baliza tem de ser feito antes do início do sinal sonoro de final do tempo para remate. (Nota: Distinto do sinal de final de jogo em que a bola é considerada "morta" ao início do sinal sonoro). Se a bola estiver no ar aquando do sinal sonoro do fim do tempo para remate, será permitido o seu trajeto até ao fim. A bola tem que ter saído da mão do jogador antes de soar o sinal sonoro do tempo para remate.
6. O tempo para remate será reiniciado sempre que houver um remate à baliza ou a equipa perca a posse de bola. Se a equipa tentar um remate à baliza e a bola ressaltar para fora da área de jogo ou para dentro do campo, o tempo para remate será sempre reiniciado mesmo que a equipa que tentou o remate volte a ter a posse da bola. (Recompensa a equipa atacante por ter rematado dentro do tempo).
7. Se uma equipa que não tentou um remate à baliza perder o controlo da bola para fora do campo e voltar a ganhar a posse da bola em resultado de um lançamento da linha lateral ou de canto, o tempo para remate não será reiniciado.
8. Se dois jogadores de equipas adversárias, momentaneamente, partilharem a posse ou o controlo da bola, o tempo para remate só será reiniciado se existir uma clara troca da posse da bola para a outra equipa. (Inclui as situações de bola perdida em que o controlo da bola está a ser disputada por 2 jogadores).
9. Se uma equipa perder, momentaneamente, o controlo ou a posse da bola e essa equipa voltar a ter o controlo ou a posse da bola, o tempo para remate não será reiniciado. (Inclui passes falhados ou ressaltos em que o controlo é perdido momentaneamente – recompensa a equipa que defende por pressionar).
10. O tempo para remate será reiniciado se a uma equipa for atribuído um lançamento livre ou se o árbitro aplicar a "lei da vantagem" em resultado de uma falta da equipa adversária.

(Inclui passes bloqueados que vão para fora do campo de jogo, recompensando a equipa que defende pela pressão exercida e impede que as equipas cometam faltas repetidamente com o objectivo de esgotar o tempo para remate).

ANEXO B – Sinais dos Árbitros

Estes sinais são utilizados para controlar o jogo e indicar aos jogadores as infracções cometidas e as sanções aplicadas.



1 – COMEÇO DO JOGO / INFRACÇÃO

*Braço dobrado para cima com a palma da mão aberta e virada para a cabeça.
O outro braço indica a direcção de jogo.*

Aplica-se o lançamento Livre.

No começo do jogo ou da 2ª parte, um jogador de cada equipa tenta ganhar a posse da bola após o lançamento para o centro do campo. Não é permitida assistência física por parte dos outros jogadores. Outros jogadores podem remar com o que vai disputar a bola mas não podem estar a uma distância inferior a 3 metros de raio desse jogador.



2 - FINAL DA 1ª PARTE OU DO JOGO

Braços cruzados, frente ao peito, com a palma das mãos para baixo.

Este sinal é utilizado para mostrar que terminou o tempo de jogo no final de cada parte. Se foi atribuída a marcação de um penalti antes de terminar o tempo, o remate tem de ser efectuado antes do jogo ser considerado terminado.



3 - GOLO

Braços esticados, com a palma das mãos juntas, a apontar para o centro da área de jogo.

Este sinal identifica a marcação de um gol. É usual fazer este sinal e após isso indicar à mesa de jogo o número do jogador que marcou o gol. Um gol é marcado quando toda a bola passa o plano vertical da estrutura frontal da baliza.



4 – GOLO ANULADO

Cruzar os braços, repetidamente, ao nível da cintura. Mãos abertas e com as palmas viradas para dentro.

Este sinal cancela o golo que tenha sido assinalado ou clarifica que o golo marcado não foi considerado válido.



5 – LANÇAMENTO LATERAL OU DE CANTO

Apontar, com o dedo indicador, para a linha lateral no ponto onde a bola saiu. O outro braço indica a direção de jogo.

Aplica-se um lançamento livre.

Considera-se que a bola está fora de jogo quando toca ou passa as linhas laterais ou toca um obstáculo que existe por cima da área de jogo. A bola pode flutuar até as linhas laterais, ser empurrada por um kayak ou pagaia ou ser levada por um jogador. No entanto, quando chega às linhas laterais da área de jogo, é atribuído um lançamento livre contra o último barco, pagaia ou pessoa que tocou a bola. O lançamento livre é marcado onde a bola saiu da área de jogo e pode ser feito em qualquer direção. Um lançamento de canto é assinalado quando a bola toca ou passa a linha de baliza e foi tocada pela última vez por um kayak, pagaia ou pessoa que defende essa baliza. A bola pode ser interceptada por uma pagaia, kayak do defensor ou empurrada para fora, propositadamente.

Ter em atenção que para ambos (lançamento lateral e de canto) é atribuído um lançamento livre. Isto quer dizer que não pode ser tentado um remate direto à baliza. Se for marcado um golo num lançamento de linha lateral, esse golo é anulado e é atribuído um lançamento da linha de baliza à equipa que estava a defender.



6 – LANÇAMENTO DE LINHA DE BALIZA

*Apontar de mão aberta, com o braço estendido ao longo da linha de baliza.
O outro braço indica a direção de jogo.*

Aplica-se um lançamento livre.

Um lançamento da linha de baliza é atribuído à equipa que defende quando a bola é atirada pela linha de baliza pela equipa que ataca ou essa equipa foi a última a tocar a bola antes desta sair pela linha de baliza. Uma bola que ressalta da estrutura da baliza para o campo, continua em jogo mas, quando uma bola ressalta em qualquer parte da estrutura de apoio da baliza também é atribuído este lançamento. A equipa que estava a defender pode fazer a marcação do lançamento em qualquer parte ao longo da sua linha de baliza.



7 – PARAGEM DE TEMPO (TIME OUT)

Formar um "T" com as mãos acima da cabeça.

A paragem de tempo indica que o jogo foi parado por um motivo fora do comum e não deve comprometer o tempo de jogo. Por norma, a paragem de tempo é assinalada quando um jogador virado ou o seu equipamento estão a interferir no jogo, quando as regras de jogo são infringidas de forma perigosa, quando o equipamento da área de jogo precisa de reparação, quando ocorreu uma lesão ou qualquer outro incidente à descrição do árbitro. O jogo recomeça com um lançamento livre para a equipa que tinha a posse de bola quando a paragem de tempo foi assinalada. A paragem de tempo pode ser assinalada em qualquer altura.



8 – “BOLA AO ÁRBITRO”

Braços esticados à frente e ao nível dos ombros, mãos fechadas e com os polegares para cima.

A bola ao árbitro é assinalada quando não é claro qual das equipas tem a posse da bola ou quando o árbitro quer recomençar o jogo depois de uma interrupção. A bola ao árbitro também é assinalada quando dois ou mais jogadores adversários têm as mãos firmes na bola e a agarram por mais de 5 segundos. No entanto, se qualquer dos jogadores se apoiar no kayak ou no adversário, é assinalado um agarrar ilegal.

Para recomençar o jogo, o árbitro indica a um jogador de cada equipa para se colocar com o kayak virado para a linha lateral, afastados 1 metro. As suas pagaias têm de estar na água ao lado kayak e as mãos em cima do saio; cada jogador tem de estar do lado da baliza que defende. Se a bola ao árbitro for assinalada na área de obstrução (6 metros da baliza), deve ser feita a disputa da bola na linha dos 6 metros. O árbitro atira a bola para a água, entre os dois jogadores e o jogador que ganha a bola fica com a vantagem de ficar em sua posse e reiniciar o jogo.



9 – OBSTRUÇÃO

Levantar o braço, com mão fechada, durante 2 segundos e depois apontar para a posição onde o lançamento é efectuado.

O outro braço indica a direcção de jogo.

Aplica-se um remate livre.

A obstrução é assinalada quando um jogador impede, ativamente, a progressão do seu adversário ou o bloqueia. No entanto, não existe obstrução quando dois jogadores estão a competir pela bola, quando o adversário tem a posse da bola, quando o adversário está a menos de 2 metros da bola e é o jogador mais próximo ou quando ambos os jogadores estão a obstruir-se dentro da área dos 6 metros.

Nenhum jogador pode utilizar um barco, pagaia, pessoa ou equipamento da área de jogo como apoio ou propulsão. Isto inclui os guarda-redes que se apoiam na estrutura da baliza com a sua pagaia. Nestes casos, será assinalado agarrar ilegal.



10 – PLACAGEM ILEGAL COM O KAYAK

Manter a mão fechada contra a cintura, durante 2 segundos e depois apontar para a posição onde o lançamento é efectuado.

O outro braço indica a direção de jogo.

Aplica-se remate livre.

Uma placagem ilegal pode ser uma placagem ilegal com a mão, kayak ou um empurrão ilegal. Uma placagem ilegal com a mão é quando o jogador placado não está em posse de bola; ou quando o contacto é feito de outra maneira que não seja com a mão aberta nas costas, no ombro ou de lado por baixo do ombro do adversário; ou a placagem coloca o jogador em perigo. Uma placagem com a mão, que empurra um jogador para um kayak em aproximação ou para a berma da piscina é considerada perigosa. Também será assinalada uma placagem ilegal quando um jogador agarra o equipamento ou o corpo do adversário.

Uma placagem ilegal com o kayak é quando qualquer parte do kayak entra em contacto com o corpo do jogador que está a ser placado e/ou o coloca em perigo. Uma placagem em que o kayak toca no saíote do adversário é considerada ilegal se o jogador continuar a remar na direção do saíote. Uma placagem com o kayak que atinge com força e por contacto momentâneo, um dos lados do kayak adversário e que seja em ângulos entre os 80-100 graus, é considerada ilegal. Placar o adversário que não está a menos de 3 metros da bola ou placar o adversário que não está a disputar a bola também é ilegal. Será assinalada uma placagem ilegal contra um jogador atacante que toque o guarda-redes. Não é necessário que o guarda-redes tenha a pagaia na vertical para ser assinalada a placagem ilegal mas, apenas que o guarda-redes esteja a tentar manter uma posição a menos de 1 metro da baliza. Também é placagem ilegal quando o atacante empurra o defensor contra o guarda-redes.

Um empurrão ilegal ocorre quando um jogador está parado ou a tentar manter uma posição estacionária mas é movido por mais de 50cm por um contacto permanente do kayak do adversário.



11 – 5 SEGUNDOS / POSSE DE BOLA

Mão aberta, ao lado e ao nível da cabeça, com a palma virada para a área de jogo. Esticar os dedos durante 2 segundos e depois apontar para a posição onde o lançamento é efectuado.

O outro braço indica a direção de jogo.

Aplica-se remate livre.

O jogador que mantiver a posse da bola por mais de 5 segundos é penalizado. Para estar em posse da bola, a bola pode estar nas mãos do jogador, na água mas em posição de ser alcançada com as mãos ou a ser manipulada com a pagaia. Considera-se que o jogador mantém a posse da bola quando faz esquimotagem com a bola. Quando a bola está no ar não se considera posse da bola. A contagem dos 5 segundos começa quando há posse da bola. Esta sanção também se aplica ao jogador que rema com a bola em cima do saíote.

Uma excepção a esta regra é: se um jogador não marca um remate livre dentro dos 5 segundos, é atribuído um remate livre à outra equipa. Se um jogador não marca um lançamento livre dentro dos 5 segundos, é atribuído um lançamento livre à outra equipa.



12 – UTILIZAÇÃO ILEGAL DA PAGAIA

Com a mão, aberta e de lado, bater no antebraço que indica a direção de jogo, durante 2 segundos. Depois apontar para a posição onde o lançamento é efectuado.

Aplica-se remate livre.

A utilização ilegal da pagaia engloba uma imensidão de situações. Utilização ilegal da pagaia inclui atingir qualquer parte do adversário com a pagaia, tentar jogar a bola com a pagaia quando o adversário está a usar as mãos, colocar a pagaia atravessada por cima do kayak do adversário ao alcance das suas mãos, atirar a pagaia, tentar mover a pagaia do adversário com a pagaia, em vez da bola e colocar a pagaia ao alcance dos braços do adversário quando este tem a bola na mão.



13 – JOQUEM / VANTAGEM

Braço flectido pelo cotovelo, a mão oscila para a frente e para trás, pelo menos três (3) vezes, frente ao corpo e ao nível da cintura. O outro braço indica a direção de jogo.

O sinal de "Joguem" é utilizado para encorajar o jogo quando é incerto para os jogadores qual a direção do ataque, por exemplo quando não existe nenhuma infracção mas, os jogadores pensam que existe e param o jogo (Ex: apito vindo de outro campo) ou ainda para indicar que foi atribuída a lei da vantagem. A vantagem é atribuída à descrição do árbitro. Permite que o jogo continue quando a equipa em posse da bola beneficia em continuar o jogo apesar de ter sofrido uma infracção.

Se o árbitro considerar necessário, pode penalizar o jogador que cause uma infracção pela qual é atribuída vantagem, na próxima paragem de jogo, com um cartão amarelo ou vermelho.



14 – LANÇAMENTO LIVRE

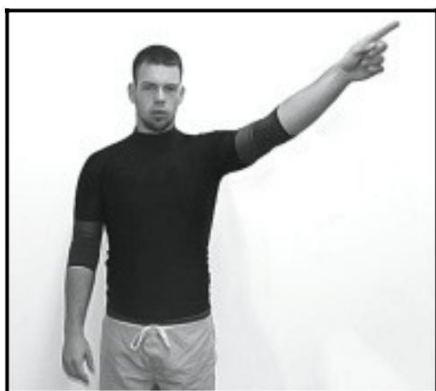
Braço esticado, com a mão aberta a apontar na direção de jogo, paralelo à linha lateral da área de jogo.

O outro braço mostra o sinal da falta cometida (sinais 1, 5, 6, 11 ou 13).

O lançamento livre é utilizado em combinação com outros sinais para indicar a atribuição de um lançamento livre. Um lançamento livre não pode ser feito diretamente à baliza. Se for marcado um golo diretamente a partir de um lançamento livre, o golo não será atribuído e será assinalado um lançamento da linha de baliza à equipa que está a defender.

O lançamento livre aplica-se nas seguintes situações:

- ☐ Começo do jogo/infracção
- ☐ Lançamento lateral ou de canto
- ☐ Lançamento da linha de baliza
- ☐ 5 Segundos/posse da bola (normalmente é atribuído um remate livre mas se for atribuído um lançamento livre e não for marcado em 5 segundos, é atribuído um lançamento livre.)



15 – REMATE LIVRE

Braço esticado com o dedo indicador a apontar para a baliza, na direção do ataque.

O outro braço mostra o sinal da falta cometida (sinais 9, 10, 11 ou 12).

O remate livre é utilizado em combinação com outros sinais para indicar a atribuição de um remate livre.

O remate livre pode ser direto à baliza.

O remate livre aplica-se nas seguintes situações:

- ☐ Obstrução/agarrar
- ☐ Placagem ilegal
- ☐ 5 Segundos/posse da bola
- ☐ Utilização ilegal da pagaia
- ☐ Marcação de penalti



16 – MARCAÇÃO DE PENALTI

Braços estendidos, com os indicadores juntos e esticados, a apontarem para a baliza.

Aplica-se remate livre.

É assinalada a marcação de penalti quando um jogador na área dos 6 metros, está a rematar, passar ou a posicionar-se para um golo quase certo mas sofre uma falta deliberada ou perigosa numa tentativa evitar o golo. Pode ser assinalada a marcação de penalti quando um jogador sofre uma falta fora da área dos 6 metros se a baliza não estiver a ser defendida e a jogada originasse num golo quase certo.

A marcação de penalti será assinalada contra a equipa que comete a infracção. O jogador que marca o penalti coloca-se na linha dos 6 metros, diretamente em frente a baliza, que não tem guarda-redes. Os outros jogadores têm de estar na outra metade do campo. O apito do árbitro indica que o remate pode ser efectuado e também o reinício do jogo.

Se for indicado pelos juizes de mesa o final do tempo de jogo e o árbitro tiver assinalado a marcação de um penalti, esse penalti tem de ser marcado antes do jogo ser considerado terminado.



17 – EXIBIÇÃO DE CARTÕES

Cartão verde – Advertência.

Cartão amarelo – Expulsão durante 2 minutos

Cartão vermelho – Expulsão durante o resto do jogo

Agarrar o cartão acima da cabeça. O outro braço aponta para o jogador. Caso necessário indicar o número do jogador com os dedos.

Utilizar a mão fechada para indicar o número 10 ou, quando necessário, números superiores a 10.

Pode ser utilizado o cartão verde, amarelo e vermelho em qualquer altura, durante o jogo, para sancionar as ações dos jogadores, que sejam contra as regras do jogo. A atribuição de cartões é uma advertência séria e o árbitro deve explicar as razões porque os está a atribuir. Os juizes de mesa registam a atribuição dos cartões. Aplicam-se as seguintes sanções:

Cartão Verde

Um aviso. O cartão verde pode ser atribuído por jogo perigoso, contestar as decisões do árbitro ou comportamento antidesportivo. O terceiro cartão verde ao mesmo jogador, por qualquer razão, torna-se automaticamente num cartão amarelo.

Cartão Amarelo

Penalização por dois minutos. Quando é atribuído, o jogador tem de sair da área de jogo durante 2 minutos e não pode ser substituído por outro jogador. O cartão amarelo será atribuído por uma infracção deliberada ou perigosa que previna a marcação de um golo quase certo, por jogo perigoso, por contestar repetidamente e de forma contínua as decisões do árbitro, pelo uso de asneiras e linguagem abusiva ou por substituição ilegal. O segundo cartão amarelo ao mesmo jogador, por qualquer razão, torna-se automaticamente num cartão vermelho.

Cartão Vermelho

O jogador é expulso até ao final do jogo. O cartão vermelho é atribuído ao jogador que cometeu uma infracção grave. A esse jogador é indicado que abandone a área de jogo e não pode fazer mais parte desse jogo nem outro jogador. O cartão vermelho será atribuído quando o jogador que recebe um cartão amarelo questiona a sua atribuição ou a sua atribuição não surtiu o efeito desejado para que o jogador corrija a sua forma de jogar ou atitude, por um ataque pessoal a outro jogador, pelo uso repetido de asneiras e linguagem abusiva. O cartão vermelho é atribuído quando um substituto impede a marcação de um golo. Neste caso o capitão de equipa nomeia o jogador que deve abandonar o jogo.

**18 – COMPORTAMENTO ANTIDESPORTIVO**

Indicador esticado a apontar para cima, enquanto A mão abana de um lado para o outro repetidamente.

**19 – PLACAGEM ILEGAL / AGARRAR**

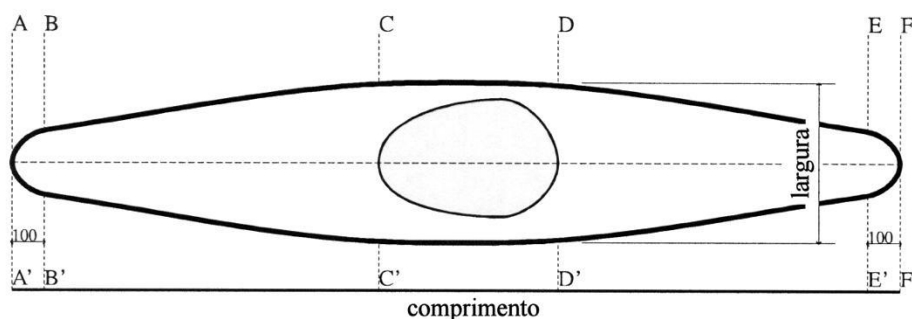
Levantar o braço, com mão fechada, movendo-o para cima e para baixo repetidamente, e depois apontar para a posição onde o lançamento é efectuado.

ANEXO C – ESCRUTÍNIO DE EQUIPAMENTO

8.1. KAYAK

- O kayak não pode ter mais de 3100 mm nem menos de 2100 mm de comprimento incluindo as proteções e não pode ter mais de 600 mm nem menos de 500mm de largura. O peso, com as proteções incluídas, não pode ser inferior a 7kg. Não pode ter saliências nem arestas. Todas as linhas devem estar de acordo com as regras definidas neste regulamento.
- As proteções tem de estar bem fixas (firmemente) à proa e à popa do kayak. O kayak será escrutinado com instrumentos de medida padrão (escantilhões de medida) sempre que seja necessário.
- Dimensões gerais. As dimensões gerais definem os parâmetros do kayak a utilizar em Kayak polo. Os kayaks com proteções integradas, serão medidos com as proteções colocadas.
- Todas as referências a vista de topo, lado, extremidade, eixo, etc. referem-se ao kayak como estando na sua posição normal, e permanecendo nessa posição para todas as medições.

VISTA DE TOPO DO KAYAK E LOCALIZAÇÃO DOS PLANOS DE CORTE QUE DELIMITAM AS VÁRIAS ZONAS DA EMBARCAÇÃO



Comprimento: Mínimo de 2100 mm e máximo de 3100 mm

Zona do plano AA' até ao plano BB':

- Zona de impacto frontal (Proa) 100 mm de raio mínimo em qualquer ponto em B-A-B'

Zona do plano BB' até ao plano CC': Zona frontal do kayak

Zona do plano CC' até ao plano DD': Zona do poço

Zona do plano DD' até ao plano EE': Zona traseira do kayak

Zona do plano EE' até ao plano FF':

- Zona de impacto traseira (Popa) 100 mm de raio mínimo em qualquer ponto em E-F-E'

8.1.1. Requisitos de Segurança

- O kayak não pode ter saliências nem arestas ou qualquer outra característica considerada perigosa. A forma do kayak tem de estar de acordo com as normas definidas nas especificações técnicas. Todos os parafusos e porcas, em metal, ou outro tipo de objecto de fixação instalados em kayaks de plástico ou material compósito, têm de estar protegidos.
- O kayak tem de ter uma proteção de material suave e que absorva o choque, firmemente fixa na proa e popa do kayak para que se reduzam os riscos de lesões nos jogadores e de danos em equipamentos. A proteção tem de estar de acordo com as normas definidas nas especificações técnicas.
- O kayak tem de ter flutuação suficiente para que, mesmo cheio de água, não fique totalmente submerso, ficando alguma parte acima da superfície de água. Os Organizadores de Competição podem considerar necessária a instalação de flutuadores adicionais, para uma determinada área de jogo em particular.

8.1.2. Contorno da forma do kayak

- d) Quando visto de topo, a linha de projeção do contorno do kayak tem que ter um raio suficiente para que não cause lesões a um jogador num eventual impacto.
- e) A linha de projeção do contorno é a linha, à volta do kayak (não obrigatoriamente a linha de junção), onde o lado ou extremidade do kayak encontra a tangente vertical. Referências a plano de topo, superfície superior, superfície inferior, por cima e por baixo, são sempre relativas a esta linha.
- f) Em vista de topo, o raio mínimo permitido da curvatura convexa da linha de projeção do contorno do kayak é, em todo o seu perímetro, de 100 mm.
- g) Em cada uma das secções originadas pelos planos de corte, o raio mínimo permitido de curvatura linha de contorno dessa secção, está detalhado nos parágrafos seguintes.

8.1.3. Superfície Superior

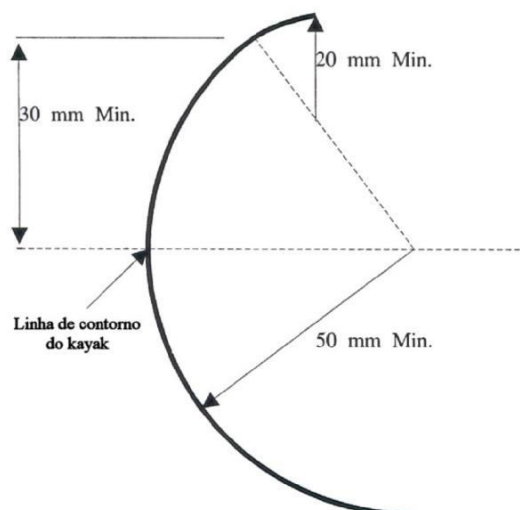
- a) A superfície superior tem de ser lisa (sem arestas ou saliências vivas) para que não cause lesões aos jogadores. Não se inclui a zona do poço, que fica coberta pelo saíote.
- b) O raio mínimo, da curvatura convexa da superfície superior (entre a secção BB' e EE'), permitido é de 5mm. São permitidos rebaixamentos na superfície para esconder porcas ou cabeças de parafuso, etc. Os rebaixamentos, para que sejam legais, devem ser mais seguros que as próprias arestas dos elementos de fixação (rebites, parafusos, etc.).
- c) Ver especificação separada para a superfície superior nas zonas de impacto (entre AA' e BB' e entre EE' e FF').

8.1.4. Superfície Inferior

A superfície superior tem de ser lisa (sem arestas ou saliências vivas) para que não cause lesões aos jogadores. O raio de curvatura mínimo, para a superfície inferior em cada secção, está detalhado nos parágrafos seguintes.

8.1.5. Zona de Impacto Frontal - Da secção AA' até à secção BB'

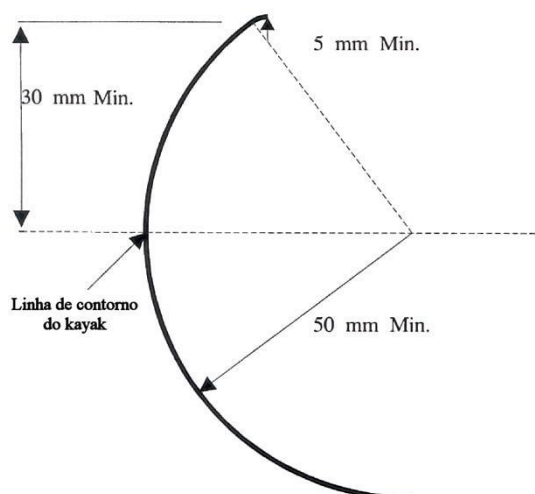
- a) A zona de impacto frontal tem de ser suficientemente arredondada para que não provoque lesões aos jogadores ou danos nos seus kayaks.
- b) Observe-se a linha de contorno do kayak e a da superfície inferior em corte: Desde um ponto Y (o ponto Y tem que ser considerado em todos os diagramas seguintes para que a explicação faça sentido) localizado 30mm acima da linha de contorno do kayak e até que esta seja alcançada, bem como na superfície inferior, o raio mínimo de curvatura convexa permitido são 50 mm. Para efeitos de escrutínio, quando a proteção está colocada, a evolução da forma do kayak tem que garantir uma espessura mínima de 80mm à distância de 50 mm da face interior da proteção (a que está colada ao kayak).



- c) Quando visto de topo, o raio de curvatura convexa mínimo permitido da projeção da linha de contorno do kayak na zona de impacto frontal é de 100 mm. A evolução da forma do kayak tem que garantir uma largura mínima de 200mm à distância de 100 mm da face interior da proteção (a que está colada ao kayak).
- d) Secção da superfície superior: O raio de curvatura convexa mínimo, permitido na superfície superior da zona de impacto é de 20 mm.

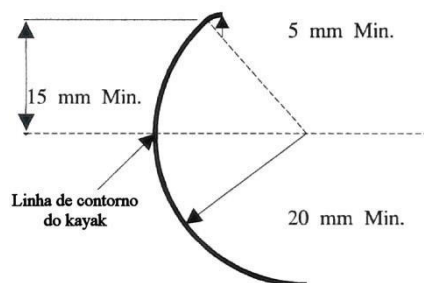
8.1.6. Zona frontal do kayak - Da secção BB' até à secção CC'

Observe-se a linha de contorno do kayak e a da superfície inferior em corte: Desde um ponto Y (localizado 30mm acima da linha de contorno do kayak) até à linha de contorno do kayak, bem como para a superfície inferior do kayak, o raio mínimo de curvatura convexa permitido são 50 mm.



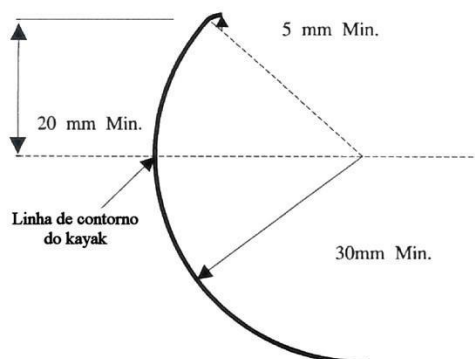
8.1.7. Zona do Poço do Kayak - Da secção CC' até à secção DD'

Observe-se a linha de contorno do kayak e a da superfície inferior em corte: Desde um ponto Y (localizado 15mm acima da linha de contorno do kayak) até à linha de contorno do kayak, bem como para a superfície inferior do kayak, o raio mínimo de curvatura convexa permitido são 20 mm.



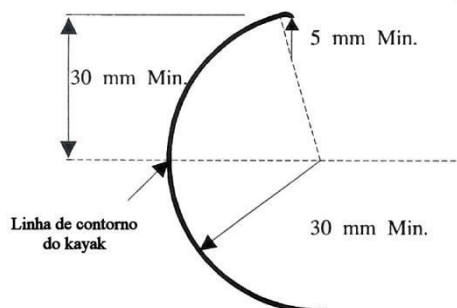
8.1.8. Zona da Traseira do Kayak - Da secção DD' até à secção EE'

Observe-se a linha de contorno do kayak e a da superfície inferior em corte: Desde um ponto Y (localizado 20mm acima da linha de contorno do kayak) até à linha de contorno do kayak, bem como para a superfície inferior do kayak, o raio mínimo de curvatura convexa permitido são 30 mm.



8.1.9. Zona de impacto traseira do Kayak - Da secção EE' até à secção FF'

- A zona de impacto traseira tem de ser suficientemente arredondada para que não provoque lesões aos jogadores ou danos nos seus kayaks.
- Observe-se a linha de contorno do kayak e a da superfície inferior em corte: Desde um ponto Y localizado 30mm acima da linha de contorno do kayak e até que esta seja alcançada, bem como na superfície inferior, o raio mínimo de curvatura convexa permitido são 30 mm. Para efeitos de escrutínio, quando a proteção está colocada, a evolução da forma do kayak tem que garantir uma espessura mínima de 60mm à distância de 50 mm da face interior da proteção (a que está colada ao kayak).

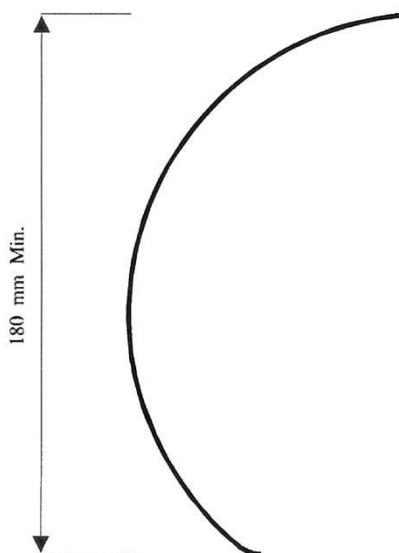


- Quando visto de topo, o raio de curvatura convexa mínimo permitido da projeção da linha de contorno do kayak na zona de impacto frontal é de 100 mm. A evolução da forma do kayak tem que garantir uma largura mínima de 200mm à distância de 100 mm da face interior da proteção (a que está colada ao kayak).

- d) Secção da superfície superior: O raio de curvatura convexa mínimo, permitido na superfície superior da zona de impacto traseira é de 5 mm.

8.1.10. Profundidade do kayak

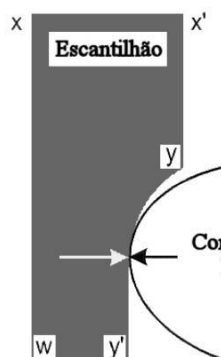
- a) A profundidade no poço tem de ser suficiente para garantir, ao jogador, a proteção necessária contra impactos.
- b) Em todo o comprimento da zona do poço do kayak (de CC' até DD'), em ambos os lados, o kayak tem de ter, pelo menos 180 mm de profundidade, quando visto em corte, sem incluir a extremidade do poço (onde se fixa o saíote).



8.2. ESCANTILHÕES DE MEDIDA DO KAYAK

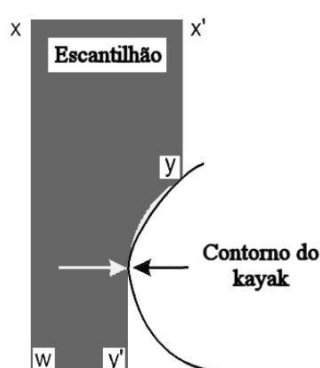
- a) Utilizam-se escantilhões padrão de medição de kayaks para verificar a conformidade dos mesmos com as especificações permitidas. Os escantilhões são fabricado em chapa de alumínio e maquinados com alta precisão (por exemplo, cortados a laser).
- b) Para verificar a medida do kayak desde a "linha de contorno do kayak", segura-se no escantilhão com a aresta W-X na posição vertical e perpendicular ao kayak na sua posição normal. Alinha-se a marcação do escantilhão com a "linha de contorno do kayak", com o lado Y-Y' de encontro ao kayak. O ponto Y indica a distância à qual se deverá encontrar a linha de contorno do kayak de acordo com as especificações.
- ☐ Se a marcação existente no escantilhão encostar à linha de contorno do kayak mas o ponto Y do escantilhão não tocar no kayak, este poderá apresentar um raio de curvatura convexa pequeno demais ou a altura do kayak relativamente à sua linha de contorno poderá ser menor do que o especificado.
 - ☐ Se algum ponto do kayak tocar o escantilhão entre a marcação referente à linha de contorno do kayak e o ponto Y, mas não ambos os pontos em simultâneo, então o raio de curvatura convexa nessa zona do kayak é insuficiente (menor do que o especificado). No caso do kayak possuir a especificação mínima permitida, então o ponto Y e a marcação de alinhamento da linha de contorno do kayak terão que tocar na
 - ☐ superfície do kayak, bem como todos os pontos do escantilhão entre estas duas marcações.
 - ☐ Se ambos os pontos Y e da marcação da linha de contorno do kayak tocam a superfície do kayak, mas alguns pontos entre estes limites não tocam a aresta do escantilhão, então o raio de curvatura convexa nessa zona do kayak é insuficiente (menor do que o especificado).

- Se a zona do kayak a ser testada apresentar um raio de curvatura convexa superior ao especificado, a superfície do kayak tocará apenas no ponto Y do escantilhão. Neste caso a medição é aprovada.



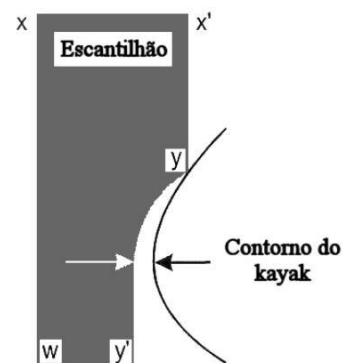
Medição não aprovada.

Raio de curvatura insuficiente



Medição não aprovada.

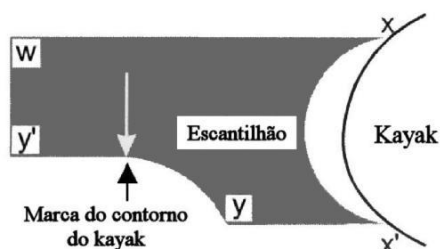
Raio de curvatura insuficiente



Medição aprovada.

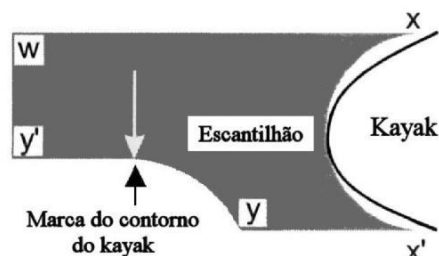
Raio e distância à marca do contorno do kayak conforme especificado.

- c) Para medir um determinado raio de curvatura, a zona adequada do escantilhão apropriado para essa medição deve ser utilizada perpendicularmente à superfície que está a ser medida. Se ambos os pontos X e X' tocarem a superfície do kayak em simultâneo, sem que toquem qualquer outro ponto do kayak, a medição é aprovada pelo escrutinador.



Kayak aprovado na medição (conforme as especificações)

Ambos e apenas os pontos X e X' tocam a superfície do kayak



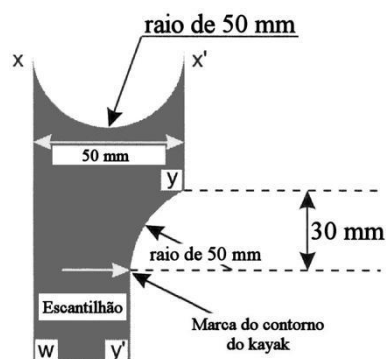
Kayak não aprovado na medição (não conforme as especificações)

Os pontos X e X' não tocam a superfície do kayak em simultâneo

- d) Os escantilhões para a medição das diferentes zonas do kayak são:

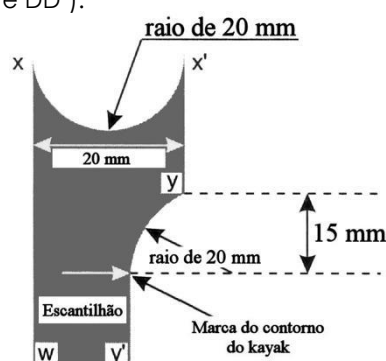
- Escantilhão N°1 – Medição de curvas e contornos:

Mede raios de 50mm. A parte com marcação de encosto à linha de contorno do kayak (raio de 50mm a 30mm de distância da linha de contorno do kayak) tem de ser utilizada para medir a Zona de Impacto Frontal (AA' até BB'), a Zona de Impacto Traseira (EE' até FF') e a Zona Frontal do Kayak (BB' até CC').



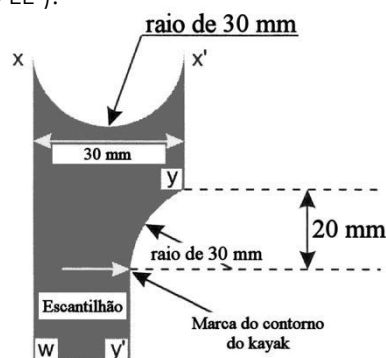
- Escantilhão N°2 – Medição de curvas e contornos:

Mede raios de 20mm. A parte com marcação de encosto à linha de contorno do kayak (raio de 20mm a 15mm de distância da linha de contorno do kayak) tem de ser utilizada para medir a Zona do Poço do Kayak (CC' até DD').



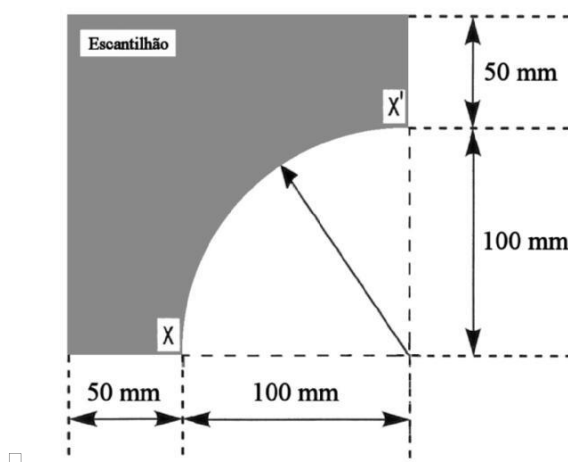
- Escantilhão N°3 – Medição de curvas e contornos:

Mede raios de 30mm. A parte com marcação de encosto à linha de contorno do kayak (raio de 30mm a 20mm de distância da linha de contorno do kayak) tem de ser utilizada para medir a Zona Traseira do Kayak (DD' até EE').

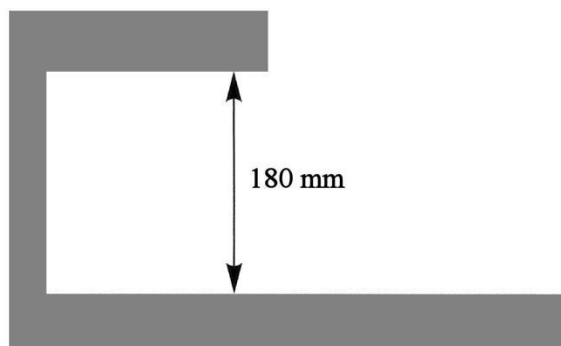


- Escantilhão N°4 – Medição de curvas:

Mede raios de 100mm. Tem que ser utilizado para medir, segundo um plano de topo, o raio de curvatura da linha de contorno do kayak na Zona de Impacto Frontal (AA' até BB') e na Zona de Impacto Traseira (EE' até FF').



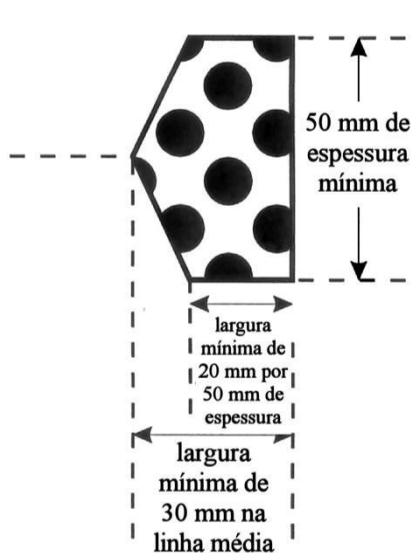
- Escantilhão N°5 – Medição de profundidade:
Mede alturas/espessuras de 180mm. Tem que ser utilizado para medir as secções CC' e D' que delimitam a Zona do Poço do Kayak.



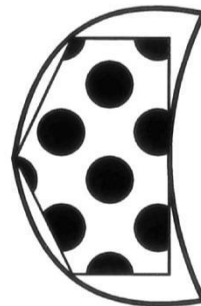
8.3. PROTEÇÕES

- Uma proteção de material suave e que absorva o choque, com pelo menos 30 mm de espessura na linha média horizontal e 50 mm de altura, têm que estar bem fixa e cobrir a linha de contorno do kayak nas extremidades frontal e traseira até, pelo menos, 100 mm após o seu final.
- O referido material suave e que absorva o choque tem de ser homogêneo (ex. borracha mole, espuma, etc). Tendo em conta as construções em materiais compósitos, em que a espessura e capacidade de absorção dos choque são mínimas, é essencial que a proteção não perca a sua propriedade de absorção após compressão. As características devem ser medidas às temperatura que se verifiquem durante a competição.
- Tem de ter pelo menos 30 mm de espessura sem estar comprimida. A proteção tem de ser compreensível (pelo polegar do escrutinador ou jogador) em pelo menos 10 mm. A proteção não pode comprimir menos de 10 mm. A espessura e compressão são medidas paralelamente ao eixo do kayak.
- Uma espessura mínima de 30 mm tem que ser medida na linha média horizontal. Pode ser reduzida para um mínimo de 20 mm de espessura nas faces que delimitam a altura da proteção (ver diagramas de corte).
- A forma de fixação da proteção ao kayak tem que durar pelo menos durante todo o período de duração da competição. Aquando da existência de impactos contra outros kayaks ou contra os lados da piscina a proteção não se poderá mover ou soltar. De um modo geral a utilização de fita não é suficiente para garantir estas especificações.
- Se forem utilizados rebites ou parafusos (ou similares) para fixar as proteções, estes têm de estar pelo menos 20 mm para dentro das proteções.

- g) A proteção tem de estar fixa de forma a que as arestas ou as extremidades não fiquem soltas ou salientes, evitando que esta possa ficar pressa (ex. nas linhas da área de jogo). Se for utilizado tubo, as pontas têm de estar fechadas ou cobertas.
- h) A proteção tem de estar posicionada na linha de contorno do kayak (ver definição de "linha de contorno do kayak" nas especificações do kayak) para cobrir, pelo menos, 15 mm acima e abaixo desta linha. Tem de cobrir as pontas do kayak e pelo menos mais 100 mm para além do final da zona de impacto de ambas as extremidades



Secção mínima do material
da proteção



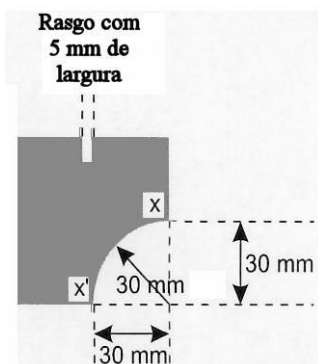
Secção ideal do material
da proteção

8.4. PAGAIA

- a) Tem de ser uma pagaia de dupla pá com um comprimento máximo de 2200 mm. Não pode ter arestas ou saliências. A forma, espessura e curvas das pás têm de estar em conformidade com as regras deste artigo. A pagaia será escrutinada com um escantilhão de medida.
- b) A pagaia não pode ter saliências, arestas vivas ou outra forma perigosa.
- c) A projeção plana das pás não pode ter mais de 500 mm x 250 mm. A projeção da linha do perímetro das pás tem que ter um raio mínimo de curvatura de 30 mm. As pás da pagaia têm que ter uma espessura mínima de 5 mm. Pagaias com pontas metálicas não são permitidas quer estejam estas cobertas ou não.

8.5. ESCANTILHÃO DE MEDIDA DAS PAGAIA

- a) Utiliza-se um escantilhão padrão de medição de pagaias para verificar a conformidade das mesmas com as especificações permitidas. O escantilhão deverá ser fabricado em chapa de alumínio e maquinado com alta precisão (por exemplo, cortado a laser).
- b) Para medir um determinado raio de curvatura, a parte do escantilhão que contém a forma do raio de curvatura deverá ser aplicada perpendicularmente à superfície a ser testada. Se ambos os pontos X e X' tocarem na superfície lateral da pá da pagaia sem a tocarem em qualquer outro ponto, a pagaia está conforme o especificado para o raio mínimo de curvatura. Para testar a pagaia em relação à espessura mínima das pás, tenta-se fazer as pás entrarem no rasgo existente no escantilhão de medida. Se a pá da pagaia não entrar nesse rasgo, está conforme o especificado para a espessura mínima permitida.



8.6. CAPACETE

O capacete tem de ser apropriado e seguro. Tem de proteger contra qualquer pancada durante o decorrer de um jogo, cobrindo desde a linha do queixo (proteção facial incluída) até à nuca de forma a que não seja possível nenhum contacto entre a cabeça e uma pagaia na horizontal.

8.7. PROTETOR FACIAL

O protetor facial tem de ser em material forte tal como aço ou outro material de resistência semelhante. Em qualquer ponto da proteção facial não pode ser possível fazer passar um objecto com 70 mm de largo por 70 mm de espessura. As proteções faciais têm de estar fixas de forma segura ao capacete sem saliências ou partes perigosas. Têm que proteger contra qualquer embate que surja no decorrer de um jogo. Têm de cobrir toda a face do jogador desde o limite inferior do queixo bem como a superfície entre ambas as têmporas.

8.8. PROTEÇÃO CORPORAL

A proteção corporal tem de ter, pelo menos, 15 mm de espessura. Tem de proteger contra impactos, de equipamento de outros jogadores, que possam ocorrer durante o decorrer de um jogo. A proteção do corpo tem de começar a 100 mm da superfície do poço (linha do saíote) medida de lado no jogador, com o jogador sentado em posição normal no kayak. De lado, a diferença entre o topo da proteção e o sovaco do jogador, medido com o braço na horizontal tem de ser menos de 100mm.

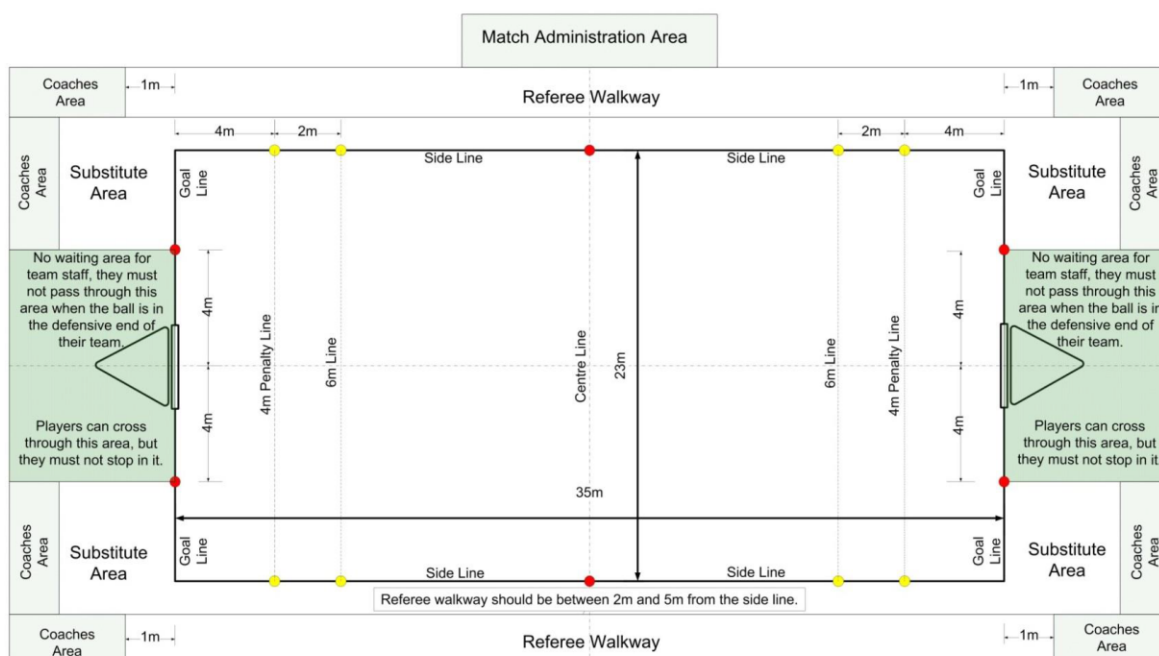
ANEXO D – ÁREA DE JOGO

9.1. Área de Jogo

A área de jogo ideal será retangular, com um comprimento de trinta e cinco (35) metros e uma largura de vinte e três (23) metros. A área imediatamente circundante à área de jogo é uma zona sem quaisquer obstáculos e terá, pelo menos, um (1) metro de largura para lá dos limites da área de jogo.

Para competições do Campeonato Nacional um campo com trinta (30) metros em piscina é, normalmente, o mínimo permitido. Qualquer que seja o tamanho da piscina, o comprimento e a largura da área de jogo terão, sempre que possível, uma proporção de três (3) para dois (2).

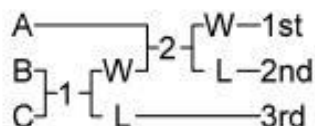
ICF Canoe Polo Pitch Dimensions



ANEXO E – SISTEMAS DE DESDOBRAMENTO DE JOGOS

10.1. Sistema de “knock out” (eliminação directa após derrota).

10.1.1. Desdobramento até à final partindo de 1 grupo - 2 jogos



A = 1º no grupo

B = 2º no grupo

C = 3º no grupo

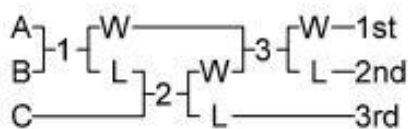
W = vencedor (winner)

L = derrotado (loser)

Jogo 1 = Final menor (3º)

Jogo 3 = Grande Final (1º/2º)

10.1.2. Desdobramento até à final partindo de 1 grupo - 3 jogos



A = 1º no grupo

B = 2º no grupo

C = 3º no grupo

W = vencedor (winner)

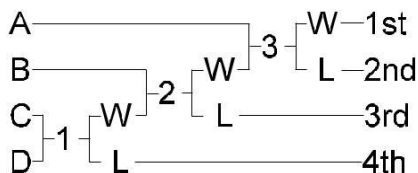
L = derrotado (loser)

Jogo 1 = Semi-final

Jogo 2 = Final menor (3º)

Jogo 3 = Grande Final (1º/2º)

10.1.3. Desdobramento até à final partindo de 1 grupo - 3 jogos



A = 1º no grupo

B = 2º no grupo

C = 3º no grupo

D = 4º no grupo

W = vencedor (winner)

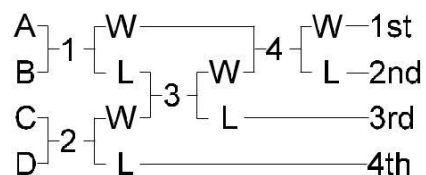
L = derrotado (loser)

Jogo 1 = Semi-final (4º)

Jogo 2 = Final menor (3º)

Jogo 3 = Grande Final (1º/2º)

10.1.4. Desdobramento até à final partindo de 2 grupos - 4 jogos



A = 1º no grupo A

B = 1º no grupo B

C = 2º no grupo A

D = 2º no grupo B

W = vencedor (winner)

L = derrotado (loser)

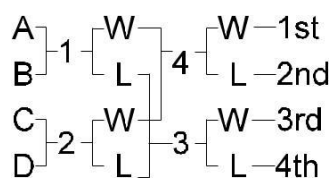
Jogo 1 = Semi-final

Jogo 2 = Semi-final (4º)

Jogo 3 = Final menor (3º)

Jogo 4 = Grande Final (1º/2º)

10.1.5. Desdobramento até à final partindo de 2 grupos - 4 jogos



A = 1º no grupo A

10.1.5.1.1. B = 2º no grupo B

C = 1º no grupo B D = 2º no grupo A

W = vencedor (winner)

L = derrotado (loser)

Jogo 1 = Semi-final

Jogo 2 = Semi-final

Jogo 3 = Final para 3º / 4º

Jogo 4 = Grande Final (1º/2º)

10.2. SISTEMA DE LIGA

- a) Os sistemas de liga abaixo indicados podem ser disputados a uma ou mais voltas. Quando se disputar a mais de uma volta podem ser abolidas a 2ª e 3ª rondas, sendo o vencedor a equipa com o maior número de pontos obtidos.
- b) Até sete (7) equipas, as equipas jogam "todas contra todas". Para a segunda ronda utiliza-se a alínea C (até 7 equipas) deste ponto; e para a terceira ronda utiliza-se a alínea D.

Para mais de oito (8) equipas em competição, as equipas são distribuídas em dois grupos. Na primeira ronda as equipas jogam "todas contra todas" dentro do respectivo grupo. Para a segunda ronda utiliza-se a alínea C (para 8 equipas ou mais) deste ponto; e para a terceira ronda utiliza-se a alínea D.

- c) 1ª Ronda - (Ronda de Qualificação)

Grupo de 4 equipas:

1.	Jogo	Equipa 1	contra (vs)	Equipa 4
2.	Jogo	3	contra (vs)	2
3.	Jogo	4	contra (vs)	2
4.	Jogo	1	contra (vs)	3
5.	Jogo	4	contra (vs)	3
6.	Jogo	2	contra (vs)	1

Grupo de 5 equipas:

1.	Jogo	Equipa 1	contra (vs)	Equipa 5
2.	Jogo	2	contra (vs)	4
3.	Jogo	1	contra (vs)	4
4.	Jogo	3	contra (vs)	5
5.	Jogo	2	contra (vs)	5
6.	Jogo	1	contra (vs)	3
7.	Jogo	2	contra (vs)	3
8.	Jogo	4	contra (vs)	5
9.	Jogo	1	contra (vs)	2
10.	Jogo	3	contra (vs)	4

Grupo de 6 equipas:

1.	Jogo	Equipa 1	contra (vs)	Equipa 6
2.	Jogo	2	contra (vs)	4
3.	Jogo	3	contra (vs)	5
4.	Jogo	1	contra (vs)	5
5.	Jogo	2	contra (vs)	3
6.	Jogo	4	contra (vs)	6
7.	Jogo	1	contra (vs)	4
8.	Jogo	2	contra (vs)	5
9.	Jogo	3	contra (vs)	6
10.	Jogo	1	contra (vs)	3
11.	Jogo	2	contra (vs)	6
12.	Jogo	4	contra (vs)	5
13.	Jogo	1	contra (vs)	2
14.	Jogo	3	contra (vs)	4
15.	Jogo	5	contra (vs)	6

Grupo de 7 equipas:

1.	Jogo	Equipa 1	contra (vs) Equipa	7
2.	Jogo	2	contra (vs)	6
3.	Jogo	3	contra (vs)	5
4.	Jogo	1	contra (vs)	6
5.	Jogo	2	contra (vs)	5
6.	Jogo	4	contra (vs)	7
7.	Jogo	1	contra (vs)	5
8.	Jogo	2	contra (vs)	4
9.	Jogo	3	contra (vs)	7
10.	Jogo	1	contra (vs)	3
11.	Jogo	4	contra (vs)	5
12.	Jogo	6	contra (vs)	7
13.	Jogo	1	contra (vs)	4
14.	Jogo	2	contra (vs)	7
15.	Jogo	3	contra (vs)	6
16.	Jogo	2	contra (vs)	3
17.	Jogo	4	contra (vs)	6
18.	Jogo	5	contra (vs)	7
19.	Jogo	1	contra (vs)	2
20.	Jogo	3	contra (vs)	4
21.	Jogo	5	contra (vs)	6

d) 2ª Ronda

- Semi Finais para competições com até 7 equipas

PRIMEIRO	(vs)	QUARTO
SEGUNDO	(vs)	TERCEIRO

- Semi Finais (para 8 ou mais equipas)

PRIMEIRO do Grupo A	(vs)	SEGUNDO do Grupo B
PRIMEIRO do Grupo B	(vs)	SEGUNDO do Grupo A

e) 3ª Ronda

Final: Vencedor da 1ª Semi-final (vs) Vencedor da 2ª Semi final

3º e 4º Lugares: Vencido da 1ª Semi-final (vs) Vencido da 2ª Semi final

É possível prosseguir com este sistema para além da disputa do 3º e 4º lugares, i.e. que o terceiro (3º) do Grupo A jogue contra o terceiro (3º) do Grupo B, que o quarto (4º) do Grupo A jogue contra o quarto (4º) do Grupo B, e assim sucessivamente.

ANEXO F – RELATÓRIO DE EXPULSÃO

Torneio/Campeonato: _____

Data ____/____/____ Local: _____

Nome(s) do jogador(es) expulsos e período(s) de tempo(s):

Nome	Clube	Amarelo/Vermelho	Categoria

Jogo entre: _____ e _____

Pequeno relatório sobre o incidente(s) que levou à expulsão:

(Se necessário, utilizar a parte de trás)

Nome dos árbitros (indicar quem mostrou os cartões)	Amarelo/Vermelho
1. .	
2. .	

É aconselhada acção disciplinar por parte do Conselho de Disciplina? NÃO/SIM

Se for aconselhada acção disciplinar, utilizar o verso desta folha para indicar o testemunho de testemunhas e os seus contactos.

Assinatura: _____ Árbitro Principal

Assinatura: _____ Árbitro Adjunto

Assinatura: _____ Organizador da Competição

Assinatura: _____ Jogador Expulso

Assinatura: _____ Jogador Expulso

Assinatura: _____ Jogador Expulso

Este formulário deve ser enviado imediatamente pelo ORGANIZADOR DA COMPETIÇÃO para o Juiz árbitro.

Os contactos de todos os árbitros que assinaram e das testemunhas devem estar indicados no verso.