



FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE CANOAGEM (ICF)

CAIAQUE POLO

REGRAS DE COMPETIÇÃO

2025

Em vigor a partir de 1º de janeiro de 2025

INTRODUÇÃO

O objetivo deste documento é fornecer as regras que regem:

- a) Caiaque Polo
- b) A organização de competições de Caiaque Polo

LÍNGUA

Em caso de dúvida, o idioma escrito inglês britânico é o idioma reconhecido para todas as comunicações relacionadas a essas regras de competição e à condução de todas as competições internacionais de canoagem.

Qualquer palavra que possa implicar o gênero masculino também inclui o feminino.

DIREITOS AUTORAIS

Os direitos autorais pertencem à ICF.

Estas regras podem ser fotocopiadas.

A versão original deste livro de regras pode ser encontrada no site da ICF www.canoaicf.com.

ESTRUTURA DE REGRAS

Regras de Governança Esportiva da ICF <ul style="list-style-type: none">• Regras comuns aplicáveis a todas as disciplinas• Exatamente o mesmo texto contido no primeiro capítulo de cada livro de regras	[CR]
Regras do Princípio da ICF <ul style="list-style-type: none">• O princípio é aplicável a todas as disciplinas• Regras feitas sob medida para cada disciplina• O princípio afeta todas as NFs (Federações Nacionais) em grande medida	[PR]
Regras esportivas da ICF <ul style="list-style-type: none">• Regras de competição e campo de jogo• Todos os aspectos técnicos específicos das disciplinas	[SR]

REGRAS PROCESSO DE DECISÃO

Regras de Governança Esportiva da ICF [CR]

	Congresso	Conselho de Administração	Comitê Técnico	Federações nacionais
Proposta		X	X	X
Redação de textos		X		
Discussão	X			
Votação	X			

Regras de princípios da ICF [PR]

	Congresso	Conselho de Administração	Comitê Técnico	Federações nacionais
Proposta		X	X	X
Redação de textos		X		
Discussão	X			
Votação	X Política e direção gerais	X Redação final após o congresso		

Regras Esportivas da ICF [SR]

	Congresso	Conselho de Administração	Comitê Técnico	Federações nacionais
Proposta			X	X
Redação de textos			X	
Discussão		X		
Votação		X		

PROCEDIMENTO PARA REVISÃO DAS REGRAS DA ICF

No ano anterior ao Congresso	Maio a novembro	Consulta a todas as partes interessadas (por exemplo, atletas, técnicos, dirigentes) sobre as mudanças de regras necessárias.
	Dezembro a 1º março	Propostas de regras pelas Federações Nacionais e Comitês Técnicos da ICF.
O ano do Congresso	Março	Análise de todas as propostas pelos Comitês Técnicos do ICF.
	Primeira reunião do Conselho de Administração da ICF em março / abril	Votação das regras do esporte [SR]. Avaliação das regras de governança esportiva [CR] e das regras de princípios [PR].
	Pelo menos três (3) meses antes do Congresso	Publicação das regras esportivas aprovadas [SR] pelo Conselho de Diretores da ICF. Publicação das regras de governança esportiva avaliadas [CR] e das regras de princípios [PR].
	Congresso da ICF Novembro / dezembro	Votação das regras de governança esportiva [CR]. Votação das principais políticas e orientações referentes às regras principais [PR].
	Reunião do Conselho de Administração após o Congresso Novembro / dezembro	Votação das regras principais [PR].
	1º janeiro Após o Congresso	Publicação e aplicação das alterações de regras aprovadas.

GLOSSÁRIO

Esporte	O esporte é a canoagem, o caiaque e todas as atividades de remo.
Federação Nacional	Membro da Federação Nacional da Federação Internacional de Canoagem.
Disciplina	Uma disciplina é um ramo de um esporte que compreende um (1) ou vários eventos (por exemplo, Velocidade, Slalom...).
Concorrência	A competição vai do início do primeiro evento até a conclusão do último evento de uma disciplina, excluindo as Cerimônias de Abertura e Encerramento.
Atleta ou jogador	Atleta masculino ou feminino em Caiaque Polo, refira-se ao jogador
Gênero	Homens ou mulheres
Barco	Um barco é a embarcação usada para praticar canoagem (por exemplo, canoa, caiaque, SUP): <ul style="list-style-type: none">• Um barco simples: um barco com apenas um (1) lugar para um atleta (por exemplo, caiaque simples);• Um barco de tripulação: um barco com mais de um (1) lugar para um atleta (por exemplo, canoa quatro).
Faixa etária	Por exemplo, júnior, menor de 21 anos, menor de 23 anos, mestre, dependendo de cada disciplina
Categoria	Uma categoria é definida por um barco e um gênero (por exemplo, caiaque masculino, canoa mista).
Classe	Uma classe é definida por uma categoria e pelo número de lugares em um barco (por exemplo, caiaque masculino em dupla; canoa feminina em quatro).
Evento	Um evento é uma competição em uma (1) disciplina que resulta na concessão de medalhas. Um evento é definido por pelo menos uma classe e, dependendo da competição e da disciplina, com as informações opcionais adicionais: uma distância e/ou uma faixa etária (por exemplo, caiaque masculino júnior duplo 500m, caiaque feminino simples com menos de 23 anos, canoa masculina dupla clássica).

Tipo de evento	<ul style="list-style-type: none"> • Eventos individuais: Um barco composto por um (1) ou mais atletas competindo contra outros barcos. • Eventos de equipe: dois (2) ou mais barcos competindo juntos contra outras equipes.
Fase do evento	Uma etapa da competição (por exemplo, preliminares, eliminatórias, semifinal, final).
Grupos	Denota uma seção (geralmente de 5 a 10 atletas) que rema na sequência inversa de classificação para cada corrida em uma fase.
Corrida, prova ou partida	A unidade básica de uma fase do evento (por exemplo, eliminatórias, 1ª prova, semifinal, final).
Programa de competição	A lista de eventos incluídos em uma competição.
Programação da competição	A lista completa de eventos e suas diferentes fases com o horário em que serão realizados.
Oficial técnico internacional	Supervisionar a operação da competição.
Comitê Organizador Anfitrião	O comitê organizador anfitrião pode ser uma Federação Nacional, uma subsidiária ou uma organização terceirizada especializada em gerenciamento de competições.
Definição de significado	<ul style="list-style-type: none"> • talvez: opcional • deve: recomendação • tem: obrigatório / compulsório

LISTA DE ABREVIações

ICF	Federação Internacional de Canoagem
ITO	Oficial técnico internacional
HOC	Comitê Organizador Anfitrião
CAP	Caiaque Polo

TABELA DE CONTEÚDO

CAPÍTULO 1 - GOVERNANÇA ESPORTIVA	15
1.1 - Competições internacionais [CR].....	15
1.2 - Calendário de competições internacionais..... [CR].....	15
1.3 - Elegibilidade do atleta para competições da ICF (níveis 1 a 3) [CR]	16
1.4 - Faixa etária..... [CR].....	17
1.5 - Mudança de nacionalidade esportiva do atleta [CR]	17
1.6 - Processo de entradas [CR]	18
1.7 - Validade de uma competição..... [CR]	20
1.8 - Campeonatos Mundiais da ICF (nível 1) [CR].....	20
1.9 - Campeonato Mundial de Masters (nível 4) [CR].....	22
1.10 - Anti-doping..... [CR].....	22
1.11 - Apelo ao Conselho de Administração da ICF [CR].....	22
1.12 - Desqualificação por comportamento antidesportivo grave [CR].....	23
1.13 - Resultados [CR]	23
1.14 - Marcas registradas e publicidade [CR].....	23
1.15 - Oficial Técnico Internacional (ITO) - exame [CR].....	24
1.16 - ITO - nomeação para concursos da ICF [CR].....	25
CAPÍTULO 2 - INTRODUÇÃO.....	26
2.1 - Objetivo [PR]	26
2.2 - Competições internacionais [PR]	26
2.3 - Delegações participantes.....[SR].....	26
2.4 - Comitê organizador anfitrião[SR].....	27
2.5 - Deveres da Comissão Anfitriã[SR]	27
CAPÍTULO 3 - EQUIPAMENTO DO JOGADOR	30
<i>I - EQUIPAMENTOS.....</i>	30
3.1 - Caiaques [PR].....	30
3.2 - Remos[SR].....	30
3.3 - Equipamento pessoal[SR].....	30
3.4 - Troca de equipamentos[SR]	31
3.5 - Escrutínio..... [SR].....	31
<i>II - IDENTIFICAÇÕES.....</i>	32
3.6 - Identificação[SR].....	32
CAPÍTULO 4 - PROGRAMA DE COMPETIÇÃO	33
4.1 - Eventos..... [PR].....	33
CAPÍTULO 5 - FORMATO DA COMPETIÇÃO.....	34
5.1 - Sistemas de competição.....[SR]	34
5.2 - Rodada preliminar[SR]	34
5.3 - Rodada intermediária.....[SR]	35
5.4 - Rodada final.....[SR]	35
5.5 - Procedimento para decidir os pontos e posições da Competição[SR].....	35
5.6 - Avanço para rodadas posteriores..... [SR].....	36
5.7 - Desempate[SR].....	36

CAPÍTULO 6 - CONVITES E INSCRIÇÕES.....	37
6.1 - Forma de comunicação[SR].....	37
6.2 - Convites [PR].....	37
6.3 - Políticas de registros [PR].....	38
6.4 - Processo de inscrições [PR].....	38
6.5 - Determinação de eventos.....[SR].....	40
6.6 - Seleção de entradas.....[SR].....	40
6.7 - Conselhos de aceitação.....[SR].....	40
6.8 - Treinadores e regras antidoping[SR].....	40
CAPÍTULO 7 - FUNCIONÁRIOS DA COMPETIÇÃO	41
<i>I - Os FUNCIONÁRIOS.....</i>	41
7.1 - Comitê de Competição [PR].....	41
7.2 - Comitê de Competição - deveres.....[SR].....	41
7.3 - Funcionários - definição.....[SR].....	42
7.4 - Funcionários - nomeação[SR].....	43
7.5 - Funcionário-chefe.....[SR].....	43
7.6 - Organizador da competição[SR].....	43
7.7 - Organizador Técnico[SR].....	44
7.8 - Chefe(s) de Árbitro(s)[SR].....	44
7.9 - Chefe de Escrutínio[SR].....	45
7.10 - Oficial Chefe de Mesa[SR].....	45
7.11 - Cronômetros.....[SR].....	46
7.12 - Mesários[SR].....	46
7.13 - Árbitros.....[SR].....	46
7.14 - Juiz de linha de gol[SR].....	47
7.15 - Escrutinadores[SR].....	48
7.16 - Assistentes[SR].....	48
<i>II - Os OFICIAIS DOS JOGOS.....</i>	49
7.17 - Funcionários dos jogos[SR].....	49
7.18 - Árbitros.....[SR].....	49
7.19 - Juizes de linha do gol.....[SR].....	50
7.20 - Escrutinadores[SR].....	51
7.21 - Cronômetros.....[SR].....	51
7.22 - Placar[SR].....	52
CAPÍTULO 8 - CAMPO DE JOGO.....	53
8.1 - Formato[SR].....	53
8.2 - Área de jogo - visão geral[SR].....	54
8.3 - Área de jogo - definição.....[SR].....	54
8.4 - Limites e marcadores da área de jogo[SR].....	54
8.5 - Gols[SR].....	55
8.6 - Bolas[SR].....	56
8.7 - Área de reservas[SR].....	56
8.8 - Área do árbitro.....[SR].....	57
8.9 - Área de aquecimento[SR].....	57
8.10 - Área dos funcionários[SR].....	57
8.11 - Área de treinadores[SR].....	58
8.12 - Área de competição[SR].....	58

CAPÍTULO 9 - PRÉ-COMPETIÇÃO.....	59
9.1 - Cronograma de competições[SR]	59
9.2 - Escrutínio..... [SR].....	60
CAPÍTULO 10 - COMPETIÇÃO	61
I - JOGO.....	61
10.1 - Número de jogadores.....[SR]	61
10.2 - Tempo de jogo[SR].....	61
10.3 - Escolha da extremidade[SR].....	61
10.4 - Início do jogo.....[SR].....	62
10.5 - Bola fora de jogo[SR]	63
10.6 - Pedido de tempo[SR].....	64
10.7 - Transmissão ao vivo e tempo técnico.....[SR].....	65
10.8 - Marcando um gol[SR].....	65
10.9 - Reiniciar após o gol.....[SR].....	66
10.10 - Defesa do gol.....[SR]	66
10.11 - Bola ao árbitro[SR].....	67
10.12 - Vantagem[SR].....	68
10.13 - Jogador nadando (naufragado)[SR]	69
10.14 - Entrada, reentrada, substituição e troca de equipamentos[SR].....	69
10.15 - Assistência ou interferência externa.....[SR]	70
10.16 - Fim de jogo [SR].....	70
10.17 - Prorrogação[SR].....	70
II - JOGO ILEGAL	71
10.18 - Substituição ilegal e entrada na área de jogo.....[SR].....	71
10.19 - Uso ilegal do remo[SR].....	71
10.20 - Posse ilegal..... [SR].....	72
10.21 - Contato de mão ilegal.....[SR].....	72
10.22 - Contato de caiaque ilegal[SR].....	73
10.23 - Disputa ilegal.....[SR].....	74
10.24 - Obstrução ilegal[SR].....	74
10.25 - Apoio ilegal[SR].....	75
10.26 - Comportamento antidesportivo.....[SR].....	76
10.27 - Jogo desonroso[SR].....	77
III - SANÇÕES	78
10.28 - Sanções - Definições[SR].....	78
10.29 - Pênalti[SR].....	79
10.30 - Tiro livre[SR].....	79
10.31 - Lance livre.....[SR].....	80
10.32 - Sistema de Cartão de Sanção[SR].....	80
10.33 - Power play - definição[SR].....	81
10.34 - Cartão vermelho de ejeção[SR].....	81
10.35 - Cartões de SANÇÃO verdes, amarelos e vermelhos[SR].....	82
10.36 - Oficiais e técnicos da equipe[SR].....	83
IV - REINICIAR APÓS UMA SANÇÃO	85
10.37 - Cobrança de lances[SR].....	85
10.38 - Cobrança de um pênalti[SR].....	86

CAPÍTULO 11 - PÓS-COMPETIÇÃO.....	88
11.1 - Protesto ao Comitê de Competição..... [PR].....	88
11.2 - Ação disciplinar do Comitê de Competição[SR].....	90
11.3 - Resultados[SR].....	91
CAPÍTULO 12 - WORLD GAMES (JOGOS MUNDIAIS)	92
12.1 - Sistema de qualificação - princípios[SR].....	92
12.2 - Formato da competição[SR].....	92
12.3 - Marcas registradas, símbolos de publicidade e palavras.....[SR].....	93
12.4 - Área de jogo.....[SR].....	93
12.5 - Cronograma de competições.....[SR].....	93
12.6 - Árbitros.....[SR].....	93
CAPÍTULO 13 - CAMPEONATOS MUNDIAIS	94
13.1 - Organização [PR].....	94
13.2 - Programa de competição..... [PR].....	94
13.3 - Formato da competição[SR].....	94
13.4 - Fase de qualificação para o Campeonato Mundial[SR].....	95
13.5 - Sistema de qualificação para o Campeonato Mundial [PR].....	95
13.6 - Entradas [PR].....	96
13.7 - Campo de jogo[SR].....	96
13.8 - A bola.....[SR].....	96
13.9 - Comitê de Competição [PR].....	96
13.10 - Nomeação dos funcionários.....[SR].....	97
13.11 - Árbitros / Oficiais - NOMEAÇÃO[SR].....	97
13.12 - Árbitros / Oficiais - Custos de viagem [PR].....	98
13.13 - Cronograma da competição[SR].....	98
13.14 - Marcas registradas, símbolos e palavras de propaganda[SR].....	99
13.15 - Identificação[SR].....	99
13.16 - Tempo de jogo.....[SR].....	99
13.17 - Cartão vermelho de ejeção em uma final[SR].....	100
13.18 - Apelação ao Júri..... [PR].....	100
13.19 - Prêmios [PR].....	100
13.20 - Copa das Nações [PR].....	101
CAPÍTULO 14 - FUNCIONÁRIOS TÉCNICOS INTERNACIONAIS - VIA DE TREINAMENTO	102
14.1 - Definição [PR].....	102
14.2 - Oficial Internacional de Caiaque Polo[SR].....	102
14.3 - Árbitro Internacional de Caiaque Polo.....[SR].....	103
CAPÍTULO 15 - SINAIS MANUAIS DO ÁRBITRO	105
15.1 - Definição[SR].....	105

CAPÍTULO 16 - EQUIPAMENTO E CONTROLE	109
16.1 - Fabricantes de caiaques da ICF - Caiaque Polo	[SR] 109
16.2 - Requisitos de segurança para caiaques	[SR] 111
16.3 - Dimensões, medidas e medidores de caiaques	[SR] 111
16.4 - Medidores de caiaque - requisitos	[SR] 115
16.5 - Medidores de caiaque - definição.....	[SR] 116
16.6 - Biqueira	[SR] 119
16.7 - Remo.....	[SR] 122
16.8 - Medidor de remo	[SR] 122
16.9 - Capacete e grade facial.....	[SR] 122
16.10 - Colete	[SR] 124
16.11 - Escrutínio - grandes competições	[SR] 125
CAPÍTULO 17 – SHOT CLOCK (CRONÔMETRO DE CHUTE).....	130
17.1 - Definição	[SR] 130
17.2 - Operação	[SR] 131
17.3 - Visibilidade e sistema de som	[SR] 131
17.4 - Expiração do shot clock	[SR] 132
17.5 - Reinício do shot clock	[SR] 132
CAPÍTULO 18 - RANKING MUNDIAL DE CAIAQUE POLO DA ICF	133
18.1 - Princípios	[SR] 133
18.2 - Gerenciamento de resultados e classificação	[SR] 133
18.3 - Sistema de pontos.....	[SR] 133
CAPÍTULO 19 - APÊNDICES	134
19.1 - Lista de apêndices	[SR] 134
19.2 - Validação.....	[SR] 134
19.3 - Publicação	[SR] 134

CAPÍTULO 1 - GOVERNANÇA ESPORTIVA

1.1 - COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS

[CR]

1.1.1 - Todas as competições anunciadas como internacionais devem ser regidas pelas regras da ICF.

1.1.2 - As competições organizadas por uma Federação Nacional ou suas associações afiliadas são consideradas internacionais se atletas/equipes estrangeiras forem convidadas.

1.1.3 - As competições de canoagem em Jogos regionais, continentais e multiesportivos devem ser organizadas de acordo com as regras da ICF para Campeonatos Mundiais dessa modalidade.

1.1.4 - A organização e o programa da canoagem em jogos multiesportivos em nível mundial devem ser aprovados pela ICF e, em nível continental, pela associação continental relevante.

1.2 - CALENDÁRIO DE COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS

[CR]

1.2.1 - O calendário de competições internacionais de cada disciplina é organizado em quatro (4) níveis:

	Tipo de competição	Concorrência
Nível 1	ICF concorrência	Campeonatos Mundiais da ICF
Nível 2		Copas do Mundo da ICF
Nível 3		Competições do Ranking Mundial da ICF
Nível 4	<ul style="list-style-type: none">• Competições internacionais• Masters ou competições abertas• Competições por convite	

1.2.2 - Somente uma Federação Nacional, membro associado, seus clubes ou uma associação continental da ICF podem se candidatar a uma competição de nível 4 a ser incluída no calendário da ICF.

1.2.3 - A aplicação de um calendário para uma competição internacional de nível 1 e nível 2 está descrita nos estatutos da ICF.

1.2.4 - Uma solicitação de calendário para uma competição internacional de nível 3 (se aplicável) e nível 4 pode ser feita pelo seguinte processo:

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

1.2.4.b - O prazo para as inscrições de calendário para a competição internacional de nível 3 é o primeiro (1º) de setembro do ano anterior à competição;

1.2.4.c - O prazo para inscrições de calendário para a competição internacional de nível 4 é de três (3) meses antes da competição.

1.2.5 - Publicação do calendário

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

1.2.5.b - O calendário das competições de nível 3 da ICF será publicado até o dia primeiro (1º) de outubro do ano anterior às competições;

1.2.5.c - O calendário de competições internacionais (nível 4) será publicado imediatamente após a aprovação da ICF.

1.3 - ELEGIBILIDADE DE ATLETAS PARA COMPETIÇÕES DA ICF (NÍVEIS 1 A 3) [CR]

1.3.1 - Somente os atletas que são membros de clubes ou associações afiliados a uma Federação Nacional têm o direito de participar de uma competição da ICF.

1.3.2 - Um atleta que tenha cumprido o item 1.3.1. e que tenha obtido primeiro o consentimento (por escrito) da Federação Nacional do atleta, tem permissão para competir individualmente em uma competição da ICF.

1.3.3 - Cada Federação Nacional deve garantir que seus atletas estejam em um bom estado de saúde e condicionamento físico que lhes permita competir em um nível compatível com o nível da competição específica da ICF.

1.3.4 - Cada Federação Nacional deve garantir que seus atletas, oficiais de equipe, bem como a própria Federação Nacional, tenham seguro de saúde, acidentes e pertences pessoais adequados.

1.4 - GRUPO DE IDADE

[CR]

1.4.1 - O primeiro ano em que um atleta pode competir em uma competição da ICF (níveis 1 a 3) ou em uma competição internacional (nível 4) é o ano de seu aniversário de 15 anos.

1.4.2 - Um atleta a partir do ano de seu aniversário de 13 anos pode competir em uma competição internacional (nível 4) em um evento específico de faixa etária com um formato/regras de competição devidamente adaptados e definidos pelo HOC.

1.4.3 - O último ano em que um atleta pode competir na faixa etária sub-16 é o ano de seu aniversário de 16 anos.

1.4.4 - O último ano em que um atleta pode competir na faixa etária júnior é o ano de seu aniversário de 18 anos.

1.4.5 - O último ano em que um atleta pode competir na faixa etária abaixo de 21 anos é o ano de seu aniversário de 21 anos.

1.4.6 - O último ano em que um atleta pode competir na faixa etária abaixo de 23 anos é o ano de seu aniversário de 23 anos.

1.4.7 - Um atleta pode competir em um evento de masters no ano em que atingir o limite inferior da faixa etária. As faixas etárias dos masters são definidas por cada disciplina com uma idade mínima de 35 anos.

1.4.8 - Para participar de um evento com uma faixa etária específica, o atleta ou a Federação Nacional deve apresentar um documento comprobatório, como passaporte, carteira de identidade ou documento similar com foto, confirmando a idade do atleta.

1.5 - MUDANÇA DE NACIONALIDADE ESPORTIVA DO ATLETA

[CR]

1.5.1 - Um atleta que tenha competido internacionalmente em qualquer nível nos últimos três (3) anos precisa de autorização da ICF com a aprovação das duas (2) Federações Nacionais envolvidas para mudar a nacionalidade esportiva.

1.5.2 - Para que um atleta seja elegível para uma mudança de nacionalidade esportiva, ele deve ter vivido no país no último um (1) ano ou ter a nacionalidade do novo país.

1.5.3 - Um atleta com 18 anos ou menos pode mudar de nacionalidade esportiva com a aprovação das duas (2) Federações Nacionais envolvidas. Ele/ela não precisa cumprir a regra de residência de um (1) ano.

1.5.4 - A solicitação de mudança de nacionalidade esportiva deve ser feita à ICF pela nova Federação Nacional até 30 de novembro do ano anterior àquele em que o atleta deseja competir.

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

1.5.6 - Para que um atleta obtenha uma vaga na cota olímpica ou paraolímpica na canoagem, ele deve ter cidadania/nacionalidade da Federação Nacional que representa.

1.5.7 - Um atleta não pode competir por mais de uma (1) Federação Nacional em um ano civil na canoagem.

1.5.8 - Atleta da ONU para Refugiados.

1.5.8.a - Um atleta que não tem país reconhecido de nacionalidade esportiva e tem status oficial de refugiado da ONU pode competir em competições da FIC. A solicitação para competir nas competições da FIC deve ser enviada à sede da FIC, que decidirá se a inscrição pode ser aceita em conjunto com o presidente técnico da disciplina;

1.5.8.b - O atleta refugiado terá o mesmo status de um membro da equipe nacional de outros países na competição da ICF e obedecerá aos Estatutos e às Regras de Competição da ICF;

1.5.8.c - O atleta refugiado deve ter permissão para competir nos Campeonatos Nacionais no país onde obteve o status de refugiado da ONU;

1.5.8.d - Mudanças no status de refugiado da ONU do atleta ou a obtenção de uma nacionalidade esportiva pelo atleta ativará as regras da ICF para nacionalidade esportiva.

1.6 - PROCESSO DE ENTRADAS

[CR]

1.6.1 - Competições da ICF (nível 1 a nível 3).

1.6.1.a - As inscrições nominais para as competições da ICF somente serão aceitas de Federações Nacionais que sejam membros atuais da ICF;

1.6.1.b - Uma entrada deve conter:

- Nome da Federação Nacional à qual o(s) atleta(s) pertence(m);
- Nome e sobrenome do(s) atleta(s);
- O país de nascimento do(s) atleta(s);

- O gênero do(s) atleta(s);
- Data de nascimento do(s) atleta(s);
- O número da ICF do(s) atleta(s) (se conhecido);
- Os eventos dos quais o(s) atleta(s) ou equipe(s) deseja(m) participar;
- Nome, sobrenome(s) e endereço de e-mail do líder da equipe.

1.6.1.c - As inscrições nominais devem ser feitas no sistema de inscrição on-line da ICF;

1.6.1.d - Um recibo para a entrada nominal estará disponível por meio do sistema de entrada on-line da ICF;

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

1.6.1.f - Em circunstâncias extraordinárias, pode ser feita uma solicitação ao Presidente Técnico para a aceitação de inscrições nominais tardias das Federações Nacionais. Fica a critério do Presidente Técnico aceitar ou recusar uma inscrição tardia. As inscrições tardias na competição incorrerão em uma taxa de 50 euros por atleta, além da taxa de participação.

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

1.6.2 - Competição internacional (nível 4).

1.6.2.a - As inscrições nominais para competições internacionais (nível 4) serão aceitas de indivíduos ou Federações Nacionais;

1.6.2.b - As inscrições devem ser feitas por escrito ou on-line, de acordo com os regulamentos fornecidos pela Comissão Anfitriã;

1.6.2.c - Uma entrada deve conter:

- A nacionalidade esportiva do atleta;
- Nome e sobrenome(s) do atleta;
- O gênero do atleta;
- Data de nascimento do atleta;
- Os eventos dos quais o(s) atleta(s) ou as equipes desejam participar.

1.6.2.d - A Comissão Anfitriã deverá acusar por escrito ou eletronicamente o recebimento de cada inscrição no prazo de dois (2) dias.

1.7 - VALIDADE DE UMA COMPETIÇÃO

[CR]

1.7.1 - Campeonatos Mundiais (nível 1 de competição da ICF).

1.7.1.a - Nos eventos olímpicos e paraolímpicos, um Campeonato Mundial válido é realizado somente se pelo menos seis (6) Federações Nacionais de pelo menos três (3) continentes começarem o evento. Se, durante a competição, algumas Federações Nacionais desistirem ou não terminarem, a validade do Campeonato não será afetada;

1.7.1.b - Para os eventos não olímpicos e não paraolímpicos, um Campeonato Mundial válido é realizado somente se pelo menos seis (6) Federações Nacionais em cada evento e pelo menos três (3) continentes iniciarem a competição. Se, durante a competição, algumas Federações Nacionais desistirem ou não terminarem, a validade do Campeonato não será afetada.

1.7.2 - Copa do Mundo (nível 2 de competição da ICF) e nível 3 de competição da ICF:

1.7.2.a - Uma Copa do Mundo válida é realizada somente quando há um mínimo de cinco (5) Federações Nacionais de pelo menos dois (2) continentes iniciando a competição;

1.7.2.b - Para que um evento seja reconhecido como válido, pelo menos três (3) barcos/ pranchas ou três (3) equipes de duas (2) Federações Nacionais diferentes devem participar do evento;

1.7.2.c - Para a validade do evento, não é necessário que todos os três (3) barcos/placas ou todas as três (3) equipes terminem.

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

1.8 - CAMPEONATOS MUNDIAIS DA ICF (NÍVEL 1)

[CR]

1.8.1 - Os Campeonatos Mundiais são organizados somente sob a autoridade do Conselho de Diretores da ICF e somente nos eventos indicados no programa da competição.

1.8.2 - As alterações na organização dos Campeonatos Mundiais somente poderão ser feitas pelo processo documentado no contrato entre a FIC e o COH.

1.8.3 - O Conselho de Diretores da FIC determinará o programa da competição, com base na recomendação do Comitê Técnico em questão.

1.8.4 - O cronograma da competição é de responsabilidade do ICF. A ICF levará em consideração as necessidades de transmissão e/ou outros fatores externos que afetem o cronograma.

1.8.5 - Júri.

1.8.5.a - Durante os Campeonatos Mundiais, a autoridade suprema é do Júri;

1.8.5.b - O júri é composto por três (3) pessoas;

1.8.5.c - A Diretoria do ICF nomeia os membros do Júri;

1.8.5.d - Um (1) desses membros é nomeado Presidente do Júri.

1.8.6 - Prêmios.

1.8.6.a - Os prêmios são concedidos de acordo com as diretrizes do protocolo da ICF;

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

- 1º lugar: uma medalha de ouro
- 2º lugar: uma medalha de prata
- 3º lugar: uma medalha de bronze

1.8.6.c - Nos eventos de barco/tábua da tripulação ou eventos de equipe, cada atleta receberá a medalha apropriada;

1.8.6.d - Para manter a formalidade da cerimônia, os atletas que receberem medalhas devem usar os uniformes de suas equipes nacionais.

1.8.6.e - Os atletas/pessoas/equipes que tiverem apenas uma marca de resultado inválida (IRM) não serão premiados.

1.8.7 - Copa das Nações.

1.8.7.a - A Copa das Nações será concedida à Federação Nacional no Campeonato Mundial com o melhor desempenho geral;

1.8.7.b - A lista de classificação será produzida de acordo com o sistema definido para cada disciplina.

1.9 - CAMPEONATOS MUNDIAIS DE MASTERS (NÍVEL 4)

[CR]

1.9.1 - Os Campeonatos Mundiais de Masters podem ser organizados em cada disciplina.

1.9.2 - A Diretoria da ICF determinará os eventos com base nas recomendações do Comitê Técnico em questão.

1.9.3 - Serão aceitas inscrições individuais e de Federações Nacionais.

1.10 - ANTIDOPING

[CR]

1.10.1 - O doping, conforme definido no Código Mundial Antidoping e nas regras antidoping da ICF, é estritamente proibido.

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

1.10.3 - Os atletas e o pessoal de apoio inscritos em qualquer competição ou campeonato continental da ICF devem concluir o programa educacional antidoping da ICF ou equivalente antes de competir, ou correm o risco de ter a inscrição negada na competição.

1.11 - APELAÇÃO AO CONSELHO DIRETOR DA ICF

[CR]

1.11.1 - Uma Federação Nacional participante pode recorrer à Diretoria da ICF se, após o término da competição, novos fatos se tornarem conhecidos e afetarem substancialmente uma decisão tomada na competição.

1.11.2 - As questões de fato consideradas durante a competição não podem ser contestadas em uma apelação.

1.11.3 - Uma apelação ao Conselho de Diretores da FIC deve ser apresentada no prazo de 30 dias após o término da competição, acompanhada de uma taxa de 75 euros. A taxa será reembolsada se a apelação for julgada procedente.

1.11.4 - A Diretoria da ICF toma sua decisão e a encaminha por escrito à Federação Nacional.

1.12 - DESQUALIFICAÇÃO POR COMPORTAMENTO ANTIDESPORTIVO GRAVE [CR]

1.12.1 - "Desqualificado por Comportamento Antidesportivo Grave (DQB)" indica uma desqualificação devido a uma violação grave das regras ou regulamentos aplicáveis emitidos pela ICF ou pelo órgão governamental responsável pela competição, ou uma violação do Código Mundial Antidoping.

1.12.2 - Para o DQB, a ICF tem total discricão sobre se um atleta/equipe será desqualificado de um, vários ou todos os eventos inscritos na competição, independentemente de estarem programados, em andamento ou já concluídos.

1.12.3 - Para desqualificação após a competição causada por doping ou inelegibilidade, é necessário preencher o seguinte:

- Exclusão de todos os resultados alcançados e classificações de barco(s) / prancha(s) (DQB);
- Recálculo de todos os resultados de acordo;
- Produção da versão revisada de todos os resultados afetados (resultados, resumos, medalhas).

1.13 - RESULTADOS [CR]

1.13.1 - Para competições da ICF (níveis 1 a 3), uma cópia eletrônica dos resultados oficiais detalhados deve ser fornecida à ICF em um formato especificado dentro de sete (7) dias após o término da competição. Os resultados eletrônicos devem ser mantidos on-line para fins de histórico.

1.13.2 - Para competições internacionais (nível 4), uma cópia eletrônica das inscrições detalhadas e dos resultados oficiais deverá ser enviada à FIC em formato pdf para publicação no site da FIC no prazo de sete (7) dias após o término da competição.

1.14 - MARCAS REGISTRADAS E PUBLICIDADE [CR]

1.14.1 - Não é permitida a propaganda de tabaco e bebidas alcoólicas fortes.

1.14.2 - Barcos/ pranchas, acessórios e roupas podem conter marcas registradas, símbolos de propaganda e texto escrito.

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

1.14.4 - Todos os materiais publicitários utilizados devem ser colocados de forma a não interferir na identificação dos atletas e não afetar o resultado da corrida.

1.15 - OFICIAL TÉCNICO INTERNACIONAL (ITO) - EXAME

[CR]

1.15.1 - Calendário de exames.

1.15.1.a - Todos os anos, o calendário de exames oficiais é publicado para cada disciplina após a proposta de cada presidente técnico;

1.15.1.b - As associações continentais ou federações nacionais têm o direito de solicitar a realização de um exame ao presidente técnico em questão. Nesse caso, essa entidade organizadora deve cobrir os custos de organização do exame, incluindo a pensão completa e as despesas de viagem dos escrutinadores.

1.15.2 - Inscrição de candidatos.

1.15.2.a - Somente as Federações Nacionais têm o direito de indicar candidatos para o exame pelo menos 30 dias antes do exame;

1.15.2.b - As solicitações devem ser enviadas à sede do ICF no formulário elaborado pelo ICF e publicado no site do ICF;

1.15.2.c - A sede do ICF encaminhará a lista de candidatos ao presidente técnico em questão;

1.15.2.d - Para cada candidato que se inscrever para o exame, a Federação Nacional deverá pagar 20 euros;

1.15.2.e - A fatura final será enviada à Federação Nacional no período entre 30 de outubro e 30 de novembro;

1.15.2.f - As Federações Nacionais são financeiramente responsáveis por seus oficiais.

1.15.3 - Condução do exame.

1.15.3.a - Um subcomitê, nomeado pelo presidente técnico em questão, administrará o exame;

1.15.3.b - O exame será realizado em inglês para os oficiais que desejarem ser considerados oficiais para competições da FIC e será baseado em seu conhecimento dos estatutos e das regras da FIC. Cada disciplina pode acrescentar uma avaliação prática ou um requisito mínimo de experiência;

1.15.3.c - Se os candidatos fizerem o exame em qualquer outro idioma oficial, eles não poderão ser considerados para atuar como árbitros nas competições da ICF.

1.15.4 - Cartão dos funcionários

1.15.4.a - Após a conclusão do exame, o presidente técnico responsável preenche o relatório do exame oficial da ICF e o envia para a sede da ICF, onde os cartões de oficial para aqueles que passaram no exame são emitidos e enviados para as Federações Nacionais;

1.15.4.b - Os cartões dos funcionários expiram após quatro (4) anos;

1.15.4.c - Se o cartão de um funcionário estiver vencido, perdido ou destruído, será cobrada uma taxa de 20 euros para a renovação;

1.15.4.d - Um cartão de funcionário renovado será emitido a partir do dia anterior data de validade;

1.15.4.e - Se o cartão de um funcionário estiver vencido há mais de dois anos, o O ITO deve concluir o exame novamente.

1.16 - ITO - INDICAÇÃO PARA CONCURSOS ICF

[CR]

1.16.1 - Somente as Federações Nacionais têm o direito de indicar ITOs para competições da ICF de nível 1 e nível 2.

1.16.2 - O prazo para o envio de propostas de ITO para cada disciplina é 31 de dezembro do ano anterior à competição.

1.16.3 - As indicações são enviadas ao respectivo Presidente Técnico (com uma cópia para a sede do ICF).

1.16.4 - O Presidente Técnico apresentará uma lista de Oficiais à Diretoria do ICF para aprovação, o mais tardar, até 1º de março.

CAPÍTULO 2 - INTRODUÇÃO

2.1 - OBJETIVO

[PR]

O objetivo do Caiaque Polo é um jogo de bola competitivo entre duas (2) equipes, cada uma com cinco (5) jogadores. Os jogadores remam em caiaques, em uma área de água bem definida, tentando marcar gols contra os adversários. A equipe vencedora de um jogo é a equipe que marca mais gols.

2.2 - COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS

[PR]

2.2.1 - As competições internacionais devem ser controladas por pelo menos um (1) oficial credenciado que possua um cartão de oficial internacional válido relacionado à disciplina. Esse oficial deve ser, preferencialmente, o Oficial Chefe ou outro membro do Comitê de Competição.

2.2.2 - Nas competições em que a Comissão Anfitriã não puder cumprir integralmente os regulamentos da ICF de Caiaque Polo, poderá ser permitida uma variação das regras.

2.2.3 - Tipos de competição para Caiaque Polo:

	Tipo de competição	Concorrência
Nível 1	Competição da ICF	Campeonatos Mundiais da ICF
Nível 2		<i>Não se aplica</i>
Nível 3		<i>Não se aplica</i>
Nível 4	Competição internacional	Torneio internacional

2.3 - DELEGAÇÕES PARTICIPANTES

[SR]

2.3.1 - Os membros de uma delegação que participa de uma competição internacional serão: um (1) Líder de Equipe por Federação Nacional, no máximo dois (2) técnicos por equipe, no máximo dez (10) jogadores por equipe e no máximo três (3) outros oficiais de equipe por Federação Nacional.

2.3.2 - Líder da equipe: Para cada competição, a Federação Nacional ou o clube indicará um Líder de Equipe que será responsável pela delegação durante a competição.

2.3.3 - Jogadores

2.3.3.a - Os jogadores são definidos nos artigos 1.3, 1.4 e 1.5.

2.3.3.b - Um máximo de 10 jogadores pode ser nomeado para uma equipe.

2.3.4 - Oficiais de equipe adicionais: Uma Federação Nacional ou clube pode, para cada competição, nomear no máximo três (3) oficiais de equipe adicionais que farão parte da delegação oficial.

2.3.5 - Identificação: Os membros de uma delegação que precisarem acessar a área de competição serão claramente identificados quanto à sua função e equipe.

2.4 - COMITÊ ORGANIZADOR ANFITRIÃO

[SR]

Para cada competição, a Federação Nacional anfitriã indicará um Comitê Organizador Anfitrião (HOC) para organizar a competição.

2.5 - DEVERES DO HOC

[SR]

2.5.1 - A estrutura da HOC será de responsabilidade da Federação Nacional anfitriã.

2.5.2 - A HOC será responsável por:

- Propondo a competição;
- Tomar todas as providências necessárias para garantir a participação adequada de todas as equipes elegíveis;
- Fornecimento de um cronograma de competição;
- Fornecimento do local e dos equipamentos;
- Providenciar a acomodação e o transporte das equipes visitantes no país anfitrião;
- Fornecer oficiais conforme solicitado pelo Comitê de Competição;
- Fornecimento de equipamentos de controle;
- Prestar assistência adicional, conforme razoavelmente exigido pelo Comitê de Competição, em assuntos como publicidade, apresentações etc.
- Administrar os aspectos não oficiais da competição, c o m o espectadores e mídia;
- Nomear um organizador de competições para fazer a ligação com o Comitê de Competições.

2.5.3 - A HOC irá:

2.5.3.a - Garantir o fornecimento de todas as informações necessárias aos representantes da mídia sobre as equipes, os jogadores, os dirigentes e o andamento da competição. Nesse sentido, as informações podem ser solicitadas a todos os dirigentes, que as fornecerão assim que possível.

2.5.3.b - Certifique-se de que haja voluntários para garantir o fornecimento de bolas de tamanho correto para os árbitros e bandeirinhas(podem ser substituídos por câmeras) durante os jogos. Esses voluntários usarão um uniforme. Os uniformes serão camisas de cores distintas que indiquem sua função, que deve ser diferente do uniforme do árbitro e dos bandeirinhas(podem ser substituídos por câmeras).

2.5.3.c - Garantir o fornecimento de todos os equipamentos de jogo, incluindo gols, marcadores de limite, bolas etc. e equipamentos para áreas associadas.

2.5.3.d - Assegurar que o equipamento permaneça operacional durante toda a competição;

2.5.3.e - Assegurar o fornecimento de todos os equipamentos de pontuação, gerenciamento de resultados e cronometragem do anúncio.

2.5.3.f - Auxiliar o Chefe de Mesa a garantir que o equipamento de cronometragem e pontuação permaneça operacional durante toda a competição;

2.5.3.g - Entrar em contato com a gerência do local em caso de problemas com equipamentos ou instalações fornecidos pelo local;

2.5.3.h - Fornecer uma área para armazenamento e manutenção do equipamento da equipe durante a competição;

2.5.3.i - Organizar o anúncio da programação dos jogos de forma a garantir que as equipes e os oficiais necessários estejam prontos a tempo para cada jogo;

2.5.3.j - Anuncie quais equipes estão competindo e a importância de cada jogo antes do início do jogo;

2.5.3.k - Anunciar o resultado de um jogo, ao término do jogo, e o significado do resultado e o progresso subsequente de cada equipe de acordo com o resultado.

2.5.3.l - Providencie o registro dos resultados de cada jogo e compile os resultados dos jogos em uma tabela de classificação ou diagrama de eliminatórias, conforme necessário;

2.5.3.m - Providencie a atualização do programa com os nomes reais das equipes quando estes dependerem dos resultados do jogo;

2.5.3.n - Exiba os resultados de cada jogo, as tabelas de classificação atualizadas ou o diagrama de eliminatórias e a programação atualizada da competição, para equipes, espectadores e mídia.

2.5.3.o - Todas as questões relacionadas a convites e inscrições, realizadas pela Comissão Anfitriã, são supervisionadas pelos Organizadores da Competição e estão sujeitas à aprovação do Comitê da Competição.

CAPÍTULO 3 - EQUIPAMENTO DO JOGADOR

I - Equipamentos

3.1 - CAIAQUES

[PR]

3.1.1 - Somente caiaques aprovados pelo examinador podem ser usados.

3.1.2 - Cópias ilegais ou não registradas de desenhos registrados de acordo com o esquema de fabricantes da ICF não podem ser usadas em competições da ICF e serão automaticamente reprovadas no escrutínio. Quando houver uma disputa sobre a legalidade de um desenho, um painel independente de pelo menos três (3) pessoas avaliará o desenho em questão e determinará se ele é uma cópia ou não. Se for considerado uma cópia não registrada, ele será reprovado no escrutínio e, portanto, não poderá ser usado na competição. O designer original e a ICF serão imediatamente notificados.

3.1.3 - Para obter especificações completas sobre caiaques e estofamento: consulte o capítulo 16 - Equipamentos e controle de qualidade.

3.2 - REMOS

[SR]

3.2.1 - Podem ser usados remos de duas pás aprovados pelo examinador.

3.2.2 - Para obter especificações completas sobre os remos: consulte o capítulo 16 - Equipamentos e controle de qualidade

3.3 - EQUIPAMENTO PESSOAL

[SR]

3.3.1 - Cada jogador deve usar um (1) capacete com grade facial, aprovado pelo examinador. Para obter especificações completas sobre capacete e grades faciais: consulte o capítulo 16 - Equipamento e controle.

3.3.2 - É obrigatório o uso de proteção para o corpo, aprovada pelo examinador. Para obter especificações completas sobre proteção corporal, consulte o capítulo 16 - Equipamento e controle.

3.3.3 - Cada membro da equipe deve usar uma camisa (lycra) da mesma cor, com mangas, que cubra pelo menos a metade do braço. Os jogadores não podem ter nenhuma substância escorregadia nos braços e no pescoço.

3.3.4 - Além do equipamento e das roupas listados acima, é permitido o uso de roupas e objetos pessoais e de uma saia para o jogador. É permitido o uso de equipamento de proteção extra nas mãos, no antebraço e nos cotovelos, desde que seja bem ajustado, fixado com segurança e sem bordas afiadas, de modo que não coloque em risco nenhum outro jogador. Nenhum outro equipamento é permitido. O jogador não deve usar nenhum item (como joias) que possa colocar em risco o usuário ou qualquer outro jogador.

3.3.5 - Os jogadores não devem aplicar nenhuma substância em seu caiaque que altere o coeficiente de atrito da superfície original.

3.3.6 - Os jogadores não devem aplicar parafina em nenhum equipamento que não seja no cano do remo.

3.4 - TROCA DE EQUIPAMENTOS

[SR]

Cada jogador tem permissão para sair da área de jogo e trocar qualquer peça de equipamento, a qualquer momento durante o jogo, desde que o equipamento tenha sido aprovado pelo Escrutínio. O jogador em questão deve recolher o equipamento que está sendo trocado na área de seus substitutos.

3.5 - CONTROLE

[SR]

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

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

II - Identificações

3.6 - IDENTIFICAÇÃO

[SR]

3.6.1 - Todos os jogadores da mesma equipe devem ter caiaques com convés da mesma cor, saias da mesma cor, coletes da mesma cor, capacetes da mesma cor e camisas da mesma cor.

3.6.2 - Se o Árbitro ou o Supervisor determinar que não há distinção adequada entre as equipes, a primeira equipe nomeada na ficha de jogo deverá mudar as cores de identificação do corpo.

3.6.3 - Os jogadores de uma equipe podem usar números de 1 a 99. Esse número deve ser exibido no colete e no capacete. Os jogadores podem optar por ter o nome na parte de trás do colete. Esse nome pode estar acima ou abaixo do número, mas deve estar na mesma posição para toda a equipe.

3.6.4 - Os números devem ser claramente legíveis para os árbitros de qualquer lugar do campo e devem identificar individualmente cada jogador de uma equipe. Um número com pelo menos 20 cm de altura deve estar na parte de trás do colete. Um número de pelo menos 10 cm de altura deve estar na parte da frente do colete. Números com pelo menos 7,5 cm de altura devem estar em cada lado do capacete. O capitão de cada equipe deve ser distinguido do restante da equipe por uma braçadeira.

CAPÍTULO 4 - PROGRAMA DE COMPETIÇÃO

4.1 - EVENTOS

[PR]

Os eventos oficiais reconhecidos pela ICF são os seguintes:

M	Homens
W	Mulheres
MU21	Homens com menos de 21 anos
WU21	Mulheres com menos de 21 anos
MM	Homens masters
WM	Mulheres masters

CAPÍTULO 5 - FORMATO DA COMPETIÇÃO

5.1 - SISTEMAS DE COMPETIÇÃO

[SR]

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

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

5.1.3 - Cada evento da competição será realizado de tal forma que cada equipe deverá, sempre que possível e em média, jogar quase o mesmo número de jogos que as equipes dos outros eventos.

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

5.2 - RODADA PRELIMINAR

[SR]

5.2.1 - Para a rodada preliminar, as equipes inscritas em cada evento serão divididas em grupos de tamanho igual ou quase igual.

5.2.2 - As equipes que serão alocadas em cada grupo da rodada preliminar serão determinadas da seguinte maneira:

5.2.2.a - Com base nos pontos fortes relativos conhecidos das equipes.

5.2.2.b - Garantir que as equipes mais fortes e mais fracas sejam distribuídas igualmente entre os grupos.

5.2.2.c - Em uma competição com mais de uma (1) rodada, todas as equipes de um grupo jogarão entre si pelo menos uma vez em um sistema de liga. Ao término dessa rodada, as equipes são classificadas em cada grupo de acordo com seus resultados. As duas (2) primeiras ou melhores equipes de cada grupo passarão para as rodadas seguintes da competição.

5.3 - RODADA INTERMEDIÁRIA

[SR]

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

5.3.2 - Ele só será usada quando houver um grande número de equipes em um evento em relação ao número de jogos que podem ser alocados para o evento.

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

5.4 - RODADA FINAL

[SR]

5.4.1 - Na rodada final, as equipes jogam entre si em um sistema eliminatório, de acordo com os sistemas de séries finais propostos.

5.4.2 - As equipes são eliminadas progressivamente até que as duas (2) últimas equipes joguem entre si em uma grande final para decidir o vencedor.

5.5 - PROCEDIMENTO PARA DECIDIR PONTOS E POSIÇÕES NA LIGA

[SR]

5.5.1 - Se alguma equipe for desqualificada de um jogo ou da competição, o Comitê de Competição decidirá a ação apropriada.

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

5.5.3 - Três (3) pontos são concedidos para uma vitória, um (1) ponto para um empate e zero (0) ponto para uma derrota. Quando uma equipe não puder jogar uma partida ou desistir de um jogo, ela não receberá nenhum ponto e o placar será registrado como uma derrota por 7 a 0 para a equipe que desistiu.

5.5.4 - Quando duas (2) ou mais equipes obtiverem o mesmo número de pontos, elas serão classificadas em ordem de acordo com os procedimentos a seguir:

- Saldo de gols.
- Número total de gols marcados.
- Resultados do jogo entre as duas (2) equipes dentro desse grupo.
- Jogo Honroso (menor pontuação de cartões recebidos por cada equipe):
 - Cartão vermelho de ejeção 25 pontos.
 - Cartões de sanção de progressão - cartões verde, amarelo e vermelho com cinco (5) pontos cada.
- Jogo de desempate, se possível.

5.5.5 - Saldo de gols: Total de gols marcados menos total de gols sofridos.

5.5.6 - Se uma (1) equipe tiver tido um jogo cedido por outra equipe e outra equipe com os mesmos pontos tiver jogado contra a equipe que sofreu o gol, ambos os resultados serão descontados para essa diferenciação.

5.6 - AVANÇO PARA RODADAS POSTERIORES

[SR]

O sistema de competição selecionado para um evento determina o número de equipes de cada grupo que avançam para a próxima rodada da competição de acordo com o número de equipes no evento e o número de jogos alocados para o evento.

5.7 - DESEMPATE

[SR]

Quando uma partida estiver empatada no final do tempo normal de jogo e for necessário um resultado, será realizada uma prorrogação (consulte o artigo 10.17) para obter um resultado.

CAPÍTULO 6 - CONVITES E INSCRIÇÕES

6.1 - FORMA DE COMUNICAÇÃO

[SR]

6.1.1 - Todas as comunicações devem ser feitas por escrito (carta, e-mail etc.).

6.1.2 - Quando for usada comunicação verbal, ela também deverá ser confirmada por escrito até o prazo determinado (meia-noite da data de vencimento).

6.1.3 - Na eventualidade de informações conflitantes, as informações com papel timbrado e/ou assinatura terão precedência.

6.2 - CONVITES

[PR]

6.2.1 - Um convite para uma competição internacional será enviado no mínimo 12 semanas antes da competição e deverá conter as seguintes informações:

- Tipo de competição
- Programa de competição
- Cronograma ou formato de competição proposto ou número mínimo de jogos por equipe
- Os clubes ou federações convidadas a enviar equipes
- O número de equipes convidadas de cada clube ou federação para cada evento
- O processo de eliminação ou seleção que será usado para reduzir o número de equipes na Competição, até o número necessário, se a competição estiver com excesso de inscritos
- Horário e local da competição
- Detalhes do(s) local(is) - por exemplo, interno ou externo
- Valor da taxa de inscrição (se houver)

6.2.2 - O convite deve conter um formulário de inscrição preliminar com:

- O endereço para o qual as inscrições e os detalhes de cada equipe devem ser enviados
- As datas e horários finais para as inscrições, para a declaração dos detalhes da delegação, para a declaração das listas finais de equipes e para a declaração das listas de jogadores

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

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

6.3 - POLÍTICAS DE ENTRADAS

[PR]

6.3.1 - Não são permitidas competições mistas nas quais participem jogadores do sexo masculino e feminino, seja na mesma competição ou em um evento entre si.

6.3.2 - Um jogador só pode jogar em um (1) evento por competição. Uma vez que um jogador tenha sido listado na inscrição final (permitindo que alterações sejam aceitas até uma (1) hora antes do início da competição), esse jogador não poderá jogar por nenhuma outra equipe nessa competição, em nenhum evento.

6.4 - PROCESSO DE ENTRADAS

[PR]

6.4.1 - Aplicação preliminar

6.4.1.a - A Federação Nacional deve endossar o pedido preliminar de inscrição de equipes nacionais. Os clubes devem endossar as solicitações preliminares para a inscrição de equipes de clubes; o estado para equipes estaduais etc.

6.4.1.b - A Comissão Anfitriã deve receber os pedidos preliminares de inscrição pelo menos oito (8) semanas antes da competição. Não serão aceitos pedidos de inscrição tardios.

6.4.1.c - Uma solicitação preliminar de entrada deve conter, no mínimo, os seguintes detalhes:

- O nome do clube ou da federação nacional em que os jogadores atuam
A delegação está representando
- O nome completo e os detalhes de contato do líder da equipe
- O nome de cada equipe
- O evento em que cada equipe deseja competir
- Quando a inscrição de uma (1) equipe estiver condicionada à aceitação da inscrição de outra equipe, isso deverá ser claramente especificado na solicitação de inscrição

6.4.2 - Aplicação final

6.4.2.a - A Federação Nacional deve endossar os pedidos finais de inscrição de equipes nacionais. Os pedidos finais de inscrição de equipes de clubes devem ser endossados pelos clubes, estado por estado, etc.

6.4.2.b - A HOC deve receber os pedidos finais de inscrição pelo menos quatro (4) semanas antes da competição. Não serão aceitos pedidos de inscrição tardios.

6.4.2.c - Um pedido final de inscrição deve conter, no mínimo, os seguintes detalhes:

- O nome completo e os detalhes de contato do líder da equipe
- Detalhes de outros oficiais da equipe, sobrenome, nome e função
- Detalhes dos jogadores, sobrenome, nome, data de nascimento, gênero e número do jogador
- Detalhes da identificação da equipe, cores

6.4.2.d - A Comissão Anfitriã deve confirmar os pedidos finais de inscrição em até 48 horas após o recebimento. Qualquer problema com o pedido final de inscrição deve ser notificado nesse momento.

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

6.4.4 - A HOC pode cobrar uma taxa de inscrição:

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

6.4.4.b - Se as equipes não puderem ser encaixadas na competição, o pedido de inscrição será recusado e as taxas de inscrição deverão ser reembolsadas.

6.4.5 - Nenhuma alteração poderá ser feita nos detalhes da equipe após a conclusão do processo de credenciamento ou da reunião de Líderes de Equipe, caso não haja um processo formal de credenciamento.

6.5 - DETERMINAÇÃO DE EVENTOS

[SR]

6.5.1 - Se um evento tiver poucas equipes inscritas, as inscrições das equipes poderão ser transferidas para outro evento. Isso só pode ser feito de acordo com as instruções na solicitação de inscrição da equipe e sujeito à elegibilidade dos jogadores para o novo evento.

6.5.2 - Se as equipes não puderem ser encaixadas na competição dessa forma, sua solicitação de inscrição será rejeitada.

6.6 - SELEÇÃO DE ENTRADAS

[SR]

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

6.7 - AVISO DE ACEITAÇÃO

[SR]

6.7.1 - A aceitação ou rejeição final de uma inscrição deverá ser informada pela Comissão Organizadora no prazo de 48 horas após a tomada de tal decisão e, em nenhum caso, depois de 10 dias após o encerramento das inscrições.

6.7.2 - Todos os remetentes de uma solicitação de inscrição serão informados sobre as equipes cujas inscrições foram aceitas e aquelas que precisaram ser recusadas, com uma explicação do processo de seleção.

6.8 - TREINADORES E REGRAS ANTIDOPING

[SR]

Os treinadores inscritos em qualquer competição ou Campeonato Continental da ICF deverão, antes de treinar, concluir o Programa Educacional Antidopagem da ICF ou equivalente, de acordo com os requisitos da ICF.

CAPÍTULO 7 - FUNCIONÁRIOS DA CONCORRÊNCIA

I - Os funcionários

7.1 - COMITÊ DE COMPETIÇÃO

[PR]

O controle geral de qualquer competição está nas mãos de um Comitê de Competição que deve ser composto por:

- O funcionário chefe, como presidente
- O organizador da competição, e
- Uma pessoa adicional que seja nomeada como funcionário.

7.2 - COMITÊ DE COMPETIÇÃO - OBRIGAÇÕES

[SR]

7.2.1 - Supervisionar a organização e o arranjo da competição.

7.2.2 - Considerar e aprovar um painel de:

- Cronometristas e Mesários a partir de indicações enviadas pelo Chefe de Mesa
- Árbitros e juízes de linha de gol, a partir de indicações enviadas pelo(s) chefe(s) de árbitros
- Escrutinadores, a partir de indicações enviadas pelo Chefe de Escrutínio

7.2.3 - Em caso de circunstâncias imprevistas que impossibilitem a realização do cronograma da competição, aprovar a variação do cronograma da competição ou adiar a competição e decidir, em conjunto com a Comissão Anfitriã, sobre outra ocasião em que ela possa ser realizada.

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

7.2.5 - Decidir a ação nos casos em que qualquer regulamento for violado. As decisões serão baseadas nas Regras de Caiaque Polo da ICF. Penalidades de acordo com os Estatutos da ICF também poderão ser impostas. Por exemplo, desqualificação por um período maior do que a duração da competição em questão.

7.3.1 - As competições internacionais devem ser realizadas sob a supervisão dos seguintes oficiais:

- Funcionário Chefe
- Organizador da competição
- Organizador técnico
- Chefe(s) de Árbitros
- Escrutinador Chefe
- Chefe Oficial de Mesa
- Cronometristas
- Mesários
- Árbitros
- Bandeirinhas ou câmeras
- Escrutinadores

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

7.3.3 - Todos os oficiais da competição devem estar claramente identificados, tanto no nome quanto na posição, durante o desempenho de suas funções.

7.3.4 - Sempre que possível, todos os jogos devem ser apitados por árbitros neutros, ou seja, de países diferentes daqueles representados pelas duas (2) equipes que estão jogando, exceto se as duas (2) equipes forem do mesmo país. Se isso não for possível, um (1) árbitro deverá ser de cada país envolvido no jogo.

7.4 - FUNCIONÁRIOS - NOMEAÇÃO

[SR]

Os seguintes grupos são responsáveis pela indicação dos seguintes funcionários:

Chefe Oficial Organizador da Competição Organizador Técnico Árbitro Chefe(s) Chefe de Escrutínio Chefe Oficial de Mesa	HOC
Cronometristas Mesários	Funcionário chefe de mesa
Árbitros Juiz de linha de gol ou câmeras	Chefe(s) de Árbitros
Escrutinadores	Escrutinador Chefe

7.5 - CHEFE OFICIAL

[SR]

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

7.5.1 - Responsabilidade geral por todos os aspectos das competições, supervisionando os outros oficiais nesse sentido.

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

7.5.3 - A responsabilidade de decidir todos os assuntos que não são tratados dentro dessas regras e que não são de interesse exclusivo da Comissão Anfitriã.

7.6 - ORGANIZADOR DA COMPETIÇÃO

[SR]

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

7.7 - ORGANIZADOR TÉCNICO

[SR]

O organizador técnico deverá:

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

7.7.2 - Fazer as variações necessárias no cronograma e divulgar essas mudanças de cronograma;

7.7.3 - Ter controle geral sobre o acesso às áreas de competição.

7.7.4 - Assegurar que todos os jogadores e equipes sejam elegíveis para a competição e que os requisitos de inscrição sejam atendidos;

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

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

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

7.7.8 - Supervisionar o desempenho de qualquer comentarista indicado pela Comissão Anfitriã. O comentarista não é um oficial.

7.8 - GERENTE(S) DE ÁRBITRO(S)

[SR]

O(s) Chefe(s) de Árbitros deverá(ão):

7.8.1 - Nomear os Árbitros e Juízes de Linha de Gol, após a aprovação do Comitê de Competição, garantindo que, sempre que possível, sejam utilizados Árbitros neutros, sem afiliação com as equipes que competem no jogo.

7.8.2 - Alocar um primeiro árbitro para cada jogo.

7.8.3 - Atribuir funções aos árbitros e bandeirinhase garantir o padrão de desempenho dessas funções;

7.8.4 - Assegurar que todos os oficiais de jogo sejam instruídos conforme necessário;

7.8.5 - Transmitir ao Oficial Chefe todos os relatórios por escrito dos Árbitros sobre incidentes em que uma ação disciplinar é solicitada e solicitar que o Comitê de Competição considere uma ação disciplinar contra os jogadores por ofensas repetidas.

7.8.6 - Ter autoridade para substituir um Árbitro em qualquer estágio durante um jogo que não possa continuar a arbitrar devido a lesão, doença ou outro motivo, por um substituto devidamente qualificado.

7.9 - CHEFE DE ESCRUTÍNIO

[SR]

O escrutinador chefe deverá:

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

7.9.2 - Alocar Escrutinadores para tarefas e assegurar o padrão de desempenho dessas tarefas;

7.9.3 - Estabelecer contato com o HOC para garantir o fornecimento de todos os equipamentos de controle;

7.9.4 - Garantir procedimentos adequados para o controle de todos os equipamentos antes da entrada na área de competição;

7.10 - CHEFE DE MESA OFICIAL

[SR]

O Chefe Oficial de Mesa irá:

1.1.1 Nomear os cronometristas e mesários após a aprovação do Comitê de Competição;

7.10.1 - Atribuir funções aos cronometristas e mesários e garantir o padrão de desempenho dessas funções;

7.10.2 - Estabelecer contato com o HOC para garantir o fornecimento de equipamentos de pontuação, manutenção de resultados e cronometragem;

7.10.3 - Assegurar que o HOC forneça os resultados ao quadro de avisos oficial, aos líderes de equipe, aos oficiais e ao júri.

7.11 - CRONOMETRISTAS

[SR]

Os Cronometristas:

7.11.1 - Informe ao árbitro e aos jogadores o horário programado para o início do jogo;

7.11.2 - Cronometre o jogo de acordo com os regulamentos do jogo.

7.11.3 - Não atuar como árbitro em mais de dois (2) jogos consecutivos.

7.12 - MESÁRIOS

[SR]

Os Mesários deverão:

7.12.1 - Registrar os detalhes do jogo no relatório oficial do jogo, nome e número dos jogadores das equipes, gols marcados e detalhes completos da jogada. Eles também devem anotar o nome, o número e a equipe do(s) jogador(es) expulso(s);

7.12.2 - Entregue a folha de registro de jogo preenchida ao Chefe de Mesa no final de cada jogo;

7.12.3 - Não atuar como árbitro em mais de dois (2) jogos consecutivos.

7.13 - ÁRBITROS

[SR]

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

7.13.2 - Dois (2) árbitros são designados para cada jogo para controlar e arbitrar o jogo de maneira imparcial e isenta, de acordo com os regulamentos do jogo;

7.13.3 - Os árbitros irão:

7.13.3.a - Fornecer seu próprio equipamento; os árbitros usarão camisa preta ou branca e calção ou calça preta. Os árbitros também devem usar calçados esportivos ou alternativas apropriadas. Os dois árbitros devem ter a mesma aparência, ambos vestindo camisa preta ou branca, mas não uma (1) de cada.

7.13.3.b - Fornecer relatórios escritos (um (1) de cada árbitro) ao(s) Chefe(s) de árbitros de todos os incidentes que resultem na expulsão de um jogador, imediatamente após o término do jogo em que o incidente ocorreu. Esse relatório deve incluir qualquer solicitação de ação disciplinar adicional;

7.13.3.c - A pedido do Comitê de Competição, comparecer e prestar depoimento em audiências disciplinares, de protesto ou de apelação referentes a jogos apitados;

7.13.3.d - Seguir as instruções do(s) Chefe(s) de Árbitros;

7.13.3.e - Seguir as instruções do Organizador Técnico com relação à suspensão do jogo, ou ao adiantamento ou atraso do início de um jogo;

7.13.3.f - Seguir as instruções do Escrutinador designado para um jogo, para inspecionar o equipamento de um jogador no próximo intervalo de jogo;

7.13.3.g - Seguir as instruções do Chefe de Escrutínio para dispensar um jogador por violação das Condições de Jogo.

7.13.3.h - Não arbitrar mais de dois (2) jogos consecutivos.

7.13.4 - Os árbitros, enquanto estiverem atuando em qualquer função com sua equipe, perdem sua condição de árbitro. Eles devem respeitar sem questionar todas as decisões tomadas pelos árbitros que estão controlando o jogo. Eles devem dar o exemplo de bom comportamento esportivo para os outros jogadores seguirem.

7.14 - JUIZ DE LINHA DO GOL (BANDEIRINHAS)

[SR]

7.14.1 - Dois (2) bandeirinhas (podem ser substituídos por câmeras) para cada jogo são designados para auxiliar os árbitros, um (1) para cada linha de gol.

7.14.2 - Eles devem:

7.14.2.a - Usar um uniforme durante a arbitragem dos jogos. Os uniformes serão camisas de cores distintas, indicando sua função, que deve ser diferente do uniforme do árbitro.

7.14.2.b - Auxiliar os árbitros com relação aos regulamentos do jogo;

7.14.2.c - Seguir as instruções dos árbitros;

7.14.2.d - Não atuar como árbitro em mais de dois (2) jogos consecutivos.

7.15 – INSPETOR (ESCRUTINADOR)

[SR]

7.15.1 - Um (1) examinador por jogo é designado para controlar o equipamento dos jogadores e o equipamento na área de jogo de acordo com os Regulamentos de Jogo.

7.15.2 - Eles devem usar um uniforme durante a arbitragem dos jogos. Os uniformes serão camisas de cores distintas, indicando sua função, que deve ser diferente do uniforme do árbitro.

7.16 - ASSISTENTES

[SR]

O Chefe Oficial, o Organizador da Competição, o Organizador Técnico, o(s) Chefe(s) de Árbitros, o Chefe de Escrutínio e o Chefe de Mesa podem nomear pessoas para ajudá-los na condução de suas funções, mas não podem transferir suas responsabilidades para esses Assistentes.

II - Os oficiais dos jogos

7.17 - JOGOS OFICIAIS

[SR]

7.17.1 - Os oficiais de jogo devem consistir em dois (2) árbitros, dois (2) bandeirinhas ou câmeras, um (1) escrutinador, dois (2) cronometristas e um (1) mesário.

7.17.2 - Dependendo do grau de importância, os jogos podem ser controlados por equipes de três (3) a oito (8) oficiais. Quando houver apenas três (3) Oficiais de Jogo, dois (2) serão os Árbitros que assumirão as funções adicionais dos Bandeirinhas e do Escrutinador e um (1) Cronometrista que assumirá as funções dos Cronometristas e do Mesário.

7.18 - ÁRBITROS

[SR]

7.18.1 - Os árbitros estão no controle absoluto do jogo. Sua autoridade sobre os jogadores é efetiva durante todo o tempo em que eles e os jogadores estiverem dentro da área de competição.

7.18.2 - Todas as decisões dos árbitros sobre questões de fato são finais e sua interpretação das regras deve ser obedecida durante todo o jogo. Nenhum protesto ou recurso pode ser feito em relação a uma decisão interpretativa de um Árbitro. Os Árbitros não podem fazer nenhuma presunção quanto aos fatos de qualquer situação durante o jogo e interpretarão o que observarem da melhor forma possível.

7.18.3 - Os Árbitros apitarão para iniciar e reiniciar o jogo e para declarar gols, tiro de meta, escanteios, infrações das regras e pedidos de tempo. Um Árbitro pode alterar sua decisão, desde que o faça antes que a bola seja colocada de volta em jogo. O Árbitro deve garantir que, antes de o jogo ser reiniciado, a seu critério exclusivo, nenhuma das equipes esteja em desvantagem.

7.18.4 - Os Árbitros têm o poder de ordenar a retirada da área de competição de qualquer pessoa cujo comportamento impeça os Árbitros de desempenharem suas funções de maneira adequada e imparcial.

7.18.5 - Os árbitros têm o poder de encerrar a partida a qualquer momento se, em sua opinião, o comportamento dos jogadores, dos oficiais da equipe ou outras circunstâncias impedirem que ela seja concluída adequadamente. Se o jogo tiver que ser encerrado, os Árbitros deverão relatar suas ações ao Oficial Chefe e a equipe que causar o encerramento do jogo será desqualificada da competição.

7.18.6 - Se o jogo que estiver sendo encerrado for a Grande Final (1º /2º lugar) ou disputa de 3º /4º lugar, a equipe infratora será desqualificada para participar dos próximos campeonatos principais.

7.18.7 - Quando os árbitros não concordarem com uma decisão, o primeiro árbitro nomeado tomará a decisão final. Se os árbitros derem sinais diferentes em relação a um gol, pênalti ou cartão de sanção, eles podem pedir um tempo e consultar. Se ainda assim não chegarem a um acordo, o primeiro árbitro tomará a decisão final.

7.18.8 - Se um dos árbitros não puder continuar a arbitrar um jogo devido a lesão, doença ou outro motivo, o(s) Chefe(s) de Árbitros substituirá(ão) o árbitro por um substituto devidamente qualificado.

7.18.9 - Os Árbitros, juntamente com a mesa, podem usar dispositivos eletrônicos para se comunicarem entre si durante um jogo, de acordo com as instruções dos Organizadores da Competição.

7.19 - JUÍZES DA LINHA DO GOL (BANDEIRINHAS)

[SR]

7.19.1 - Os bandeirinhas devem estar situados na diagonal, um em frente ao outro, no lado esquerdo de cada árbitro.

7.19.2 - Os deveres dos bandeirinhas são sinalizar até que sejam reconhecidos pelo árbitro:

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

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

7.19.2.c - Acionar uma bandeira vermelha por uma largada ou reinício inadequado;

7.19.2.d - Agitar uma bandeira vermelha para uma reentrada inadequada de um jogador excluído ou entrada inadequada de um substituto.

7.19.3 - Apontar a bandeira vermelha e a verde para o gol quando a bola entrar no quadro do gol.

7.19.4 - Cada Bandeirinha receberá da Comissão Anfitriã um suprimento de bolas do tamanho correto. Quando a bola original tiver saído do campo de jogo, eles lançarão uma nova bola, quando orientados pelo Árbitro, para o goleiro (para um arremesso de tiro de meta) ou para o jogador mais próximo da equipe atacante (para um arremesso de escanteio).

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

7.20 - CONTROLADOR

[SR]

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

7.20.2 - Eles podem também verificar equipamentos em qualquer outro momento durante uma competição.

7.21 - CRONOMETRISTAS

[SR]

7.21.1 - Os cronometristas devem estar situados na mesa do oficial.

7.21.2 - Os deveres dos cronometristas são:

7.21.2.a - Registre os períodos exatos de tempo de jogo, os tempos de pausa e os intervalos entre os períodos;

7.21.2.b - Controlar os períodos de pedido de tempo e sinalizar o período levantando uma bandeira vermelha, exceto se um Árbitro sinalizar o fim de um pedido de tempo;

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

7.21.2.d - Controlar os períodos de exclusão dos jogadores e sinalizar o fim do período de exclusão por meio de um dispositivo eletrônico visual ou levantando e agitando uma bandeira verde;

7.21.3 - Um cronometrista deve sinalizar por qualquer meio, desde que seja distinto, acusticamente eficiente e facilmente compreendido, o final de cada período, independentemente dos Árbitros. Seu sinal terá efeito imediato, exceto no caso da concessão simultânea de um pedido de pênalti por um Árbitro, caso em que o tiro penal de gol deverá ser cobrado de acordo com as regras;

7.21.4 - Os primeiros Cronometristas desempenharão as funções estabelecidas em 7.21.2.a e

7.21.2.b e o segundo Cronometrista executará 7.21.2.c e 7.21.2.d.

7.22 - MESÁRIO

[SR]

7.22.1 - O Mesário deve estar situado na mesa oficial.

7.22.2 - Os deveres do Mesário são:

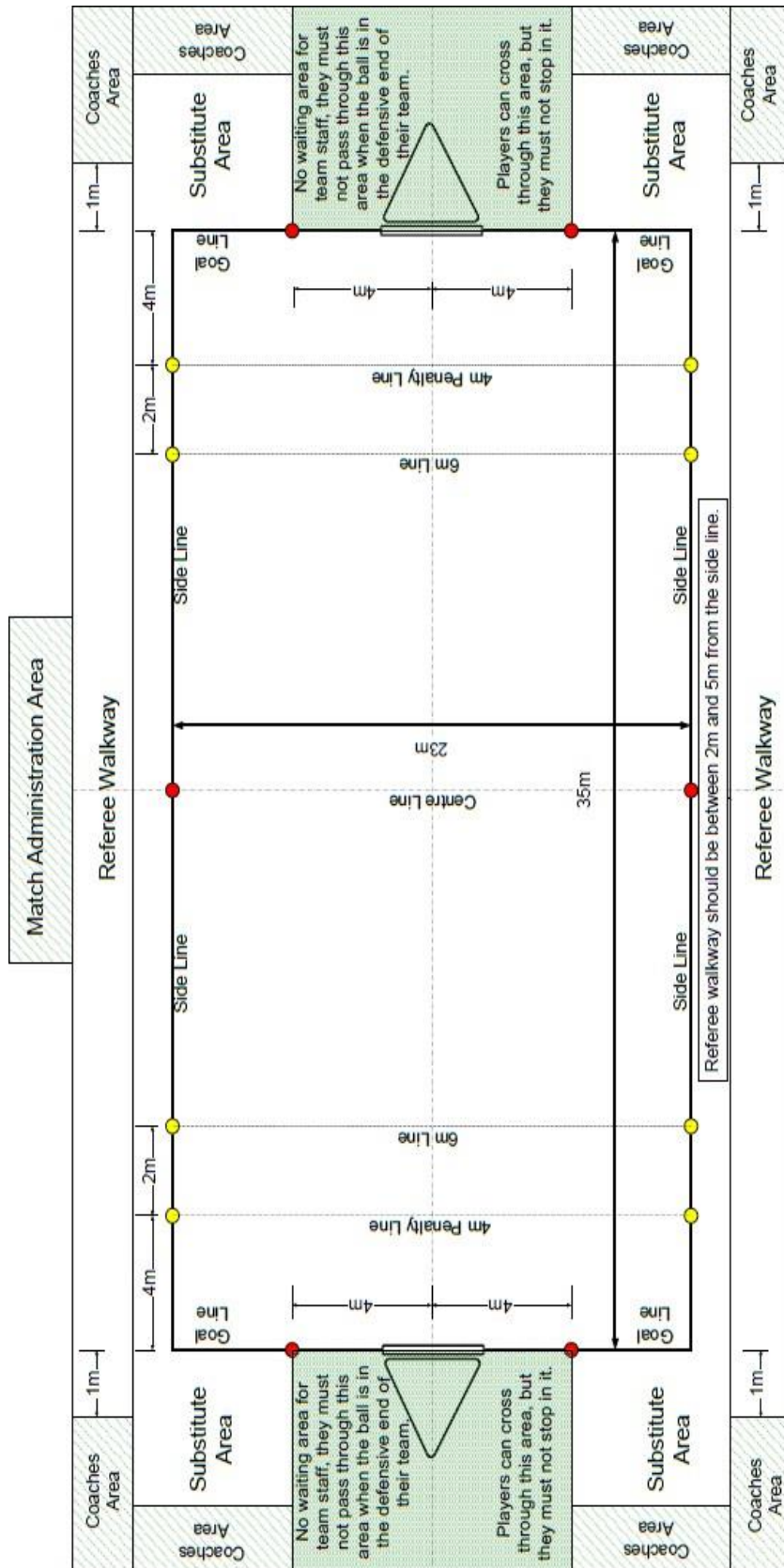
7.22.2.a - Registrar os gols marcados e manter o placar atualizado durante o jogo;

7.22.2.b - Manter o registro do jogo, incluindo os jogadores, o placar, os intervalos, os cartões verdes, amarelos e vermelhos concedidos a cada jogador.

CAPÍTULO 8 - CAMPO DE JOGO

8.1 – FORMATO (LAYOUT)

[SR]



8.2 - ÁREA DE JOGO - VISÃO GERAL

[SR]

8.2.1 - É reservado durante um jogo apenas para os jogadores do jogo em andamento e, imediatamente antes do jogo, para esses jogadores usarem para aquecimento contínuo.

8.2.2 - Um placar deve ser mantido para exibir claramente o placar para os jogadores. Quando o placar tiver um relógio, ele deverá estar localizado na linha central ou, quando houver dois (2) placares, eles deverão estar posicionados na mesma posição relativa em cada extremidade do campo, ou ambos na linha central.

8.3 - ÁREA DE JOGO - DEFINIÇÃO

[SR]

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

8.3.2 - O entorno imediato da área de jogo deve ser uma área de água desobstruída, com uma largura mínima de um (1) metro fora de todos os limites.

8.3.3 - A água em toda a área de jogo deve ser água parada com pelo menos 90 (noventa) centímetros de profundidade.

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

8.3.5 - Deve haver uma passarela em cada lado da área de jogo mantida livre para os Árbitros.

8.4 - LIMITES E MARCADORES DA ÁREA DE JOGO

[SR]

8.4.1 - Os limites mais longos devem ser chamados de linhas laterais, e os limites mais curtos, de linhas de gol (fundo).

8.4.2 - As linhas laterais e de gol devem ser indicadas por uma corda de faixa flutuante. A seção da linha de gol a quatro (4) metros de cada lado do centro da armação do gol deve estar livre de flutuadores para não interferir no posicionamento do goleiro.

8.4.3 - Os marcadores que indicam as linhas de gol, a linha central, os pontos de seis (6) metros e quatro (4) metros de cada linha de gol devem ser colocados ao longo das linhas laterais e devem ser claramente visíveis tanto para os árbitros quanto para os jogadores.

8.4.4 - Os marcadores que indicam as áreas de substituição devem ser colocados nas linhas de gol a quatro (4) metros de cada lado do centro do quadro de gol e devem ser claramente visíveis tanto para os árbitros quanto para os jogadores.

8.5 - GOLS

[SR]

8.5.1 - Princípios

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

8.5.1.b - Cada gol deve ser segurado de forma a impedir que ele balance ou se mova.

8.5.1.c - Os suportes do gol não devem interferir com nenhum jogador que esteja defendendo ou manobrando ao redor da área do gol, nem com o voo da bola na área de jogo.

8.5.2 - Estrutura do gol

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

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

8.5.2.c - As traves do gol não devem ter barras verticais ou horizontais paralelas à trave principal do gol, o que pode fazer com que a bola ricocheteie para fora do gol.

8.5.2.d - A face frontal da estrutura deve estar livre de qualquer rede solta, fixações de rede ou bordas afiadas que possam impedir o voo da bola ou danificar a bola ou o equipamento do jogador.

8.5.2.e - A face frontal da trave deve ser listrada de vermelho e branco. Cada listra deve ter 20 centímetros de comprimento.

8.5.2.f - Para locais que envolvem vários campos, todos os gols devem ser idênticos.

8.5.3 - Redes

8.5.3.a - Cada gol deve ter uma rede feita de um material resistente que absorve choques, o que permite que a bola passe livremente pela trave do gol, mas indica claramente que um gol foi marcado.

8.5.3.b - A rede deve ter, no mínimo, 50 (cinquenta) centímetros de profundidade e não deve ter pontas soltas ou penduradas que possam interferir com os jogadores ou seus equipamentos ou que possam soprar com o vento ou impedir que a bola entre no gol.

8.6 - BOLAS

[SR]

8.6.1 - A bola deve ser redonda e deve ter uma câmara de ar com uma válvula de fechamento automático. Ela deve ser à prova d'água, sem cintas externas ou qualquer cobertura de graxa ou substância semelhante.

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

8.6.3 - Para jogos disputados por homens, homens sub-21 e homens master:

8.6.3.a - A circunferência da bola não poderá ser inferior a 68 (sessenta e oito) nem superior a 71 (setenta e um) centímetros.

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

8.6.4 - Para jogos disputados por mulheres, mulheres sub-21 e mulheres máster:

8.6.4.a - A circunferência da bola não será inferior a 65 (sessenta e cinco) nem superior a 67 (sessenta e sete) centímetros.

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

8.7 - ÁREA DE RESERVAS

[SR]

8.7.1 - A área dos reservas é a área atrás da linha do gol, excluindo a área de quatro (4) metros de cada lado do centro da trave do gol.

8.7.2 - São destinadas durante o jogo para os reservas que estão esperando para participar do jogo.

8.8 - ÁREA DO ÁRBITRO

[SR]

8.8.1 - Essa é a área exigida por cada Árbitro que está controlando um jogo para correr para cima e para baixo na lateral da área de jogo. Nenhuma pessoa além dos oficiais de jogo tem permissão para entrar nessa área durante o jogo.

8.8.2 - O ideal é que a área do árbitro esteja a 2 m e não mais do que 5 m da área de jogo.

8.8.3 - A área do Árbitro deve ser separada da área dos espectadores por uma distância de pelo menos um (1) metro e uma barreira física suficiente para evitar que qualquer espectador toque ou se aproxime diretamente do Árbitro.

8.9 - ÁREA DE AQUECIMENTO

[SR]

8.9.1 - A área de aquecimento é uma área que pode estar disponível fora da área de jogo e da área dos substitutos para as equipes se aquecerem antes do jogo.

8.9.2 - Essa área deve ser separada da área de jogo para evitar a entrada acidental de bolas de treino na área de jogo.

8.9.3 - Essa área de aquecimento será reservada exclusivamente para o uso dos jogadores que estão se preparando para o próximo jogo.

8.10 - ÁREA DE FUNCIONÁRIOS

[SR]

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

8.10.2 - Somente pessoas diretamente envolvidas no jogo em andamento ou no jogo que está prestes a começar (oficiais, jogadores, pessoal da equipe listado, como técnico, Chefe, médico) ou representantes credenciados da mídia são permitidos na área dos oficiais durante uma competição.

8.11 - ÁREA DE TREINADORES

[SR]

8.11.1 - Esta é uma área designada que começa um (1) metro atrás da linha do gol e se estende pelo campo atrás da linha do gol (se houver uma área sólida) até a borda da área dos substitutos em ambos os lados do gol.

8.11.2 - A área deve ser claramente marcada.

8.11.3 - Os técnicos e outros dirigentes de equipes não podem passar pela área atrás do gol quando a bola estiver na parte defensiva do campo de suas equipes.

8.11.4 - É permitido a uma equipe um máximo de três (3) pessoas na área dos técnicos durante os jogos. Essas pessoas devem ser credenciadas e podem incluir o(s) técnico(s), o líder da equipe, qualquer outro oficial da equipe e atletas da equipe que não estejam jogando. A composição dessas três (3) pessoas pode mudar no decorrer da competição, mas não durante um jogo específico.

8.12 - ÁREA DE COMPETIÇÃO

[SR]

8.12.1 - Essa é uma área mais ampla ao redor do campo, incluindo as áreas de jogo, treinamento, aquecimento e arbitragem, e pode incluir salas designadas, como vestiários, área de armazenamento de equipamentos etc.

8.12.2 - Os espectadores e o público em geral devem ser impedidos de entrar nessa área.

8.12.3 - Qualquer funcionário pode solicitar a retirada dessa área de pessoas que estejam interferindo no bom andamento da competição.

CAPÍTULO 9 - PRÉ-COMPETIÇÃO

9.1 - CRONOGRAMA DA COMPETIÇÃO

[SR]

- 9.1.1 - O cronograma de uma competição internacional será enviado pelo menos duas (2) semanas antes da competição.
- 9.1.2 - O cronograma da competição, uma vez publicado, só poderá ser modificado com a aprovação da Comissão Anfitriã. As alterações devem ser notificadas por escrito a todos os Líderes de Equipe.
- 9.1.3 - Mais de um (1) local pode ser usado para a parte inicial da competição.
- 9.1.4 - Os jogos da rodada final devem ser realizados no mesmo local.
- 9.1.5 - Não se deve exigir que uma equipe jogue em mais de um (1) local em um único dia.
- 9.1.6 - Não se deve exigir que uma equipe jogue partidas com mais de nove (9) horas de duração em um único dia.
- 9.1.7 - Não se deve exigir que uma equipe jogue seu primeiro jogo do dia menos de 12 horas após o último jogo do dia anterior.
- 9.1.8 - Não se deve exigir que uma equipe jogue mais de seis (6) jogos em um dia.
- 9.1.9 - Não se deve exigir que uma equipe jogue mais de três (3) partidas em um período de quatro (4) horas.
- 9.1.10 - Não se deve exigir que uma equipe jogue uma partida menos de meia hora após o término da partida anterior.
- 9.1.11 - Uma equipe deve jogar pelo menos um (1) jogo no mesmo dia e antes de jogar em uma grande final.

9.2.1 - Os horários, locais e procedimentos para o controle do equipamento de jogo para entrada na área de competição serão informados a todas as equipes pelo menos vinte e quatro (24) horas antes da necessidade de controle do equipamento. Serão tomadas providências para a verificação do equipamento na área de competição em cada dia antes do início do primeiro jogo.

9.2.2 - Os escrutinadores devem inspecionar todos os equipamentos de jogo, antes de qualquer admissão na área de competição, para verificar a conformidade com as regras. Se os equipamentos não estiverem em conformidade, não será permitida a entrada na área de competição. Se estiverem em conformidade, ele será marcado de forma distinta e claramente visível na inspeção.

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

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

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

CAPÍTULO 10 - CONCORRÊNCIA

I - Jogo

10.1 - NÚMERO DE JOGADORES

[SR]

10.1.1 - Cada equipe pode ser composta por no máximo oito (8) jogadores em qualquer jogo.

10.1.2 - Não são permitidos mais de cinco (5) jogadores na área de jogo em um determinado momento. Quaisquer outros jogadores naquele momento devem ser considerados substitutos.

10.1.3 - Se uma equipe ficar reduzida a dois (2) jogadores a qualquer momento, o árbitro deverá encerrar o jogo e encaminhar a questão ao Comitê de Competição, que decidirá a ação apropriada a ser tomada.

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

10.2 - TEMPO DE JOGO

[SR]

10.2.1 - O tempo de jogo deve ser de dois (2) períodos de dez (10) minutos cada, a menos que seja necessária uma prorrogação para decidir o resultado. O tempo mínimo de jogo será de dois (2) períodos de sete (7) minutos.

10.2.2 - O intervalo do primeiro tempo deve ser de três (3) minutos. O intervalo mínimo de meio tempo será de um (1) minuto.

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

10.2.4 - O Árbitro pode fazer um pedido de tempo durante o tempo de jogo. O cronometrista parará o relógio quando o árbitro sinalizar para o “pedido de tempo” e reiniciará o relógio quando o árbitro reiniciar o jogo com um apito.

10.3 - ESCOLHA DA EXTREMIDADE

[SR]

A primeira equipe nomeada na planilha de jogo começará na linha de gol no lado esquerdo da mesa oficial, a menos que um (1) dos capitães ou o Oficial Chefe solicite o lançamento de uma moeda para determinar a escolha das extremidades.

10.4.1 - No início de cada jogo (não de cada período), cinco (5) jogadores de cada equipe devem alinhar-se de forma estacionária com qualquer parte de seus caiaques em sua própria linha de gol. No início do segundo tempo e em qualquer período de prorrogação, as equipes devem se alinhar, mas, devido a sanções ou lesões, podem ter menos de 5 jogadores como titulares.

10.4.2 - Se um jogador correr antes do apito do árbitro, será marcada uma infração de largada. Aplicam-se os sinais 1 e 15.

10.4.3 - Se uma equipe deliberadamente causar um atraso desnecessário, será considerada uma infração de partida. Aplicam-se os sinais 1 e 15.

10.4.4 - Se uma equipe tiver menos de cinco (5) jogadores prontos para iniciar o jogo cinco (5) minutos após o horário de início programado, o jogo será declarado perdido e encaminhado ao Comitê de Competição. Aplica-se o Sinal 2.

10.4.5 - O árbitro apita para iniciar a jogada e, em seguida, solta ou lança a bola no centro da área de jogo.

10.4.6 - Se a bola for solta ou arremessada, dando a uma (1) equipe uma vantagem definitiva, o Árbitro solicitará a bola e reiniciará o período de jogo.

10.4.7 - Não é permitida a assistência física de outros jogadores ao jogador que está tentando pegar a bola. A infração incorre em um lance livre. Aplicam-se os sinais 1 e 14.

10.4.8 - Apenas um (1) jogador de cada equipe pode tentar obter a posse da bola. Todos os outros jogadores não podem estar em um raio de três (3) metros do corpo do jogador que está tentando pegar a bola até que um (1) jogador tenha tocado a bola com a(s) mão(s). A infração incorre em um tiro livre. Aplicam-se os sinais 1 e 15.

10.5.1 - Obstáculo na linha lateral e na parte superior

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

10.5.1.b - Se a linha lateral física for movida para fora da posição como consequência de um jogo normal, o limite, incluindo o plano vertical acima, se moverá com ela. Aplicam-se os sinais 5 e 14.

10.5.1.c - Arremesso da linha lateral: O jogador que fizer o arremesso deve posicionar seu caiaque no ponto de saída da bola ou no ponto da linha lateral mais próximo do ponto de contato com um obstáculo suspenso.

10.5.2 - Arremesso da linha do gol (fundo)

10.5.2.a - A linha de gol é sempre medida pelo plano vertical do quadro de gol em todas as situações, mesmo que o quadro de gol ou a linha de gol física sejam movidos para fora da posição como consequência do jogo normal. Um arremesso de linha de gol ou de escanteio será concedido quando qualquer parte da bola tocar o plano vertical da frente da armação da meta, exceto quando a bola rebater da armação da meta (não dos suportes da meta) para dentro da área de jogo, ou quando a bola for impedida de entrar completamente na meta por um remo do defensor e rebater de volta para o campo de jogo, ou quando um gol for marcado.

10.5.2.b - Quando a bola ultrapassar a linha de gol da própria equipe e tiver sido tocada pela última vez pelo adversário, será concedido um arremesso da linha de gol. Aplicam-se os sinais 6 e 14. O jogador que fizer o arremesso deve estar posicionado com seu caiaque na linha de gol.

10.5.3 - Escanteio

10.5.3.a - Quando a bola ultrapassar a linha de gol da própria equipe e tiver sido tocada pela última vez pela própria equipe, será concedido um arremesso de escanteio.

10.5.3.b - Aplicam-se os sinais 5 e 14.

10.5.3.c - O jogador que fizer o arremesso deve estar posicionado com seu caiaque no canto da área de jogo.

10.6.1 - O árbitro deve usar um apito triplo para interromper o jogo para um pedido de tempo, exceto quando um gol for marcado, caso em que um apito longo será usado.

10.6.2 - Deve-se dar um pedido de tempo se um jogador virado ou seu equipamento estiver interferindo no jogo.

10.6.3 - O pedido de tempo deve ser usado imediatamente quando as regras do jogo forem violadas de forma perigosa ou se o equipamento de campo precisar de correção ou ajuste (por exemplo: colocar outro jogador em perigo devido a um remo quebrado).

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

10.6.5 - O pedido de tempo deve ser usado depois que um gol é marcado e deve ser usado se um tiro de meta for concedido. Ele pode ser usado para quaisquer outras incidências, a critério do árbitro.

10.6.6 - Se o árbitro interromper o jogo, não durante uma pausa no jogo e quando nenhuma das equipes tiver culpa (por exemplo, erro do árbitro, gols errados, lesão), o jogo será reiniciado com um lance livre para a equipe que teve a última posse de bola. Quando o pedido de tempo for dado para um jogador virado, o adversário receberá um lance livre para reiniciar o jogo.

10.6.7 - Se o Árbitro não puder determinar quem tinha a posse de bola no momento do apito, o Árbitro reiniciará o jogo com uma bola ao Árbitro. Aplica-se o sinal 8.

10.7 - TRANSMISSÃO AO VIVO E TEMPO TÉCNICO

[SR]

10.7.1 - Nos casos em que a publicidade de transmissão ao vivo for usada, o técnico ou capitão da equipe deverá, em uma (1) ocasião APENAS durante o jogo, solicitar um tempo técnico de um (1) minuto quando estiver com a posse de bola e fora da área de seis (6) metros. Essa solicitação deve ser feita nos primeiros sete (7) minutos de cada tempo. Assim que o tempo técnico for solicitado, a transmissão ao vivo mostrará a propaganda aprovada enquanto a equipe em questão fala. Os jogadores devem estar prontos para reiniciar o jogo aproximadamente na mesma posição em que estavam quando o tempo técnico foi concedido, assim que o minuto expirar. O reinício será por meio de lance livre - não por tiro direto.

10.7.2 - Se um pedido de tempo não for solicitado pela equipe após sete (7) minutos do segundo tempo, o árbitro solicitará esse pedido de tempo.

10.7.3 - Se nenhum time tiver solicitado um pedido de tempo após seis (6) minutos do segundo tempo, o árbitro solicitará um pedido de tempo de dois (2) minutos.

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

- World Games pelo Secretário Geral da ICF
- Campeonatos Mundiais pelo Presidente da ICF em consulta com o Secretário Geral da ICF
- Campeonatos Continentais pelo Presidente Continental em consulta com o Delegado Técnico Continental
- Competições internacionais - equipes nacionais ou de clube por meio de um oficial-chefe

10.8 - MARCANDO UM GOL

[SR]

10.8.1 - Uma equipe marca um gol quando toda a bola passa pelo plano da frente da trave do gol do adversário. Se um gol não estiver rigidamente fixado e se mover, a bola deverá passar pela trave do gol. O árbitro indicará ao apontador o número do jogador que marcou o gol. Aplica-se o Sinal 3 e um (1) apito longo do Árbitro.

10.8.2 - Se a bola for impedida de entrar no gol por um remo do defensor ou do substituto que entra no gol por trás, o gol será concedido.

10.9 - REINICIAR APÓS O GOL

[SR]

10.9.1 - Depois que um gol é marcado, a equipe que marcou o gol deve retornar ao seu próprio campo o mais rápido possível. Qualquer atraso deliberado será sancionado com um cartão de sanção para o(s) jogador(es) infrator(es) por Comportamento Antidesportivo por atraso deliberado.

10.9.2 - O primeiro árbitro (1º) pode reiniciar o jogo assim que a equipe atacante estiver pronta e pelo menos três (3) jogadores da equipe defensora tiverem retornado ao seu próprio campo. Nenhum jogador da equipe defensora pode participar do jogo até que seu corpo tenha cruzado a linha central de volta à sua metade defensiva do campo. A infração incorre em um cartão de sanção para o jogador infrator. Aplicam-se os sinais 1, 15 e 17.

10.9.3 - O jogador que fizer o arremesso de reinício deve posicionar parte de seu corpo em algum lugar ao longo da linha central da área de jogo. O restante da equipe atacante não deve cruzar a linha central até que o apito seja soado para reiniciar o jogo. O jogador que estiver fazendo o arremesso deve estar parado e indicará que está pronto para fazer o arremesso segurando a bola para cima. O primeiro árbitro (1º) apitará para reiniciar a jogada.

10.10 - DEFESA DO GOL

[SR]

10.10.1 - O jogador defensor que estiver mais diretamente sob o gol, a fim de defender o gol com o remo, é considerado o goleiro naquele momento. O corpo do goleiro deve estar voltado para a área de jogo e tentar manter uma posição dentro de um (1) metro do centro da linha do gol. Se dois (2) ou mais jogadores estiverem diretamente sob o gol, o jogador mais diretamente sob o gol é considerado o goleiro naquele momento.

10.10.2 - Se o goleiro não estiver com a posse da bola e for deslocado ou desequilibrado pelo contato de um jogador adversário, então esse jogador cometeu um toque ilegal. A infração incorre em uma sanção. Aplicam-se os sinais 10 e 15.

10.10.3 - Se um atacante deslocar o goleiro empurrando um defensor contra o goleiro, quando nenhum dos defensores tiver a posse da bola, o atacante **será** penalizado.

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

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

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

10.10.7 - Se um atacante, de posse da bola, cuja direção ou velocidade original não teria levado ao contato com o goleiro, for empurrado contra o goleiro por um defensor, o atacante não será penalizado.

10.10.8 - Um goleiro que não esteja com a posse da bola, mas que esteja tentando pegá-la na água, pode ser tocado como qualquer outro jogador. Se o goleiro não obtiver a posse de bola, ele não recuperará o status de goleiro até que o atacante tenha chutado ou passado a bola. Depois que o atacante perder a posse da bola, ele não deverá impedir ativamente a tentativa do goleiro de recuperar ou manter sua posição.

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

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

10.11 - BOLA AO ÁRBITRO

[SR]

10.11.1 - A bola ao Árbitro será declarada quando dois (2) ou mais jogadores de equipes adversárias tiverem uma (1) ou mais mãos firmemente sobre a bola, de modo que os jogadores compartilhem a posse da bola por cinco (5) segundos (bola presa).

10.11.2 - Se o contato inicial for feito diretamente com a bola, a retenção ilegal só será aplicada se um dos jogadores usar o adversário como apoio.

10.11.3 - Se o Árbitro precisar interromper o jogo, não durante um intervalo de jogo e quando nenhuma das equipes tiver culpa (por exemplo, erro do Árbitro, gols anulados, lesão) e o Árbitro não puder determinar quem tinha a posse de bola no momento do apito, o Árbitro reiniciará o jogo com uma bola ao Árbitro.

10.11.4 - A bola ao Árbitro será tomada no ponto mais próximo da linha lateral do incidente. Quando uma bola ao Árbitro é concedida para um incidente que ocorre entre a linha de seis (6) metros e a linha de gol, a bola do Árbitro será mantida na linha de seis (6) metros mais próxima. Aplica-se o Sinal 8 e o Pedido de tempo.

10.11.5 - Dois jogadores adversários se alinharão em ângulo reto com a linha lateral, no lado mais próximo de sua própria linha de gol, perto da linha lateral onde a situação ocorreu, a um (1) metro de distância, de frente para o Árbitro. Eles colocarão seus remos na água, mas não entre seus caiaques e suas mãos no convés do caiaque ou em seu remo.

10.11.6 - Todos os outros jogadores devem estar a pelo menos três (3) metros de distância do ponto entre os dois (2) jogadores que estão participando da bola do árbitro.

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

10.12 - VANTAGEM

[SR]

10.12.1 - Os árbitros podem considerar vantagem quando ocorrer uma infração, desde que nenhum dos árbitros tenha apitado. Os Árbitros jogarão em vantagem se a equipe que sofreu a infração for mais beneficiada pela continuação do jogo. Ao jogar em vantagem, os Árbitros devem reconhecer a jogada ilegal chamando "play on" (vantagem) e sinalizando durante todo o tempo em que estiverem jogando em vantagem, até um máximo de cinco (5) segundos. Aplicam-se os sinais 13 e 14.

10.12.2 - O Árbitro pode penalizar com um cartão de sanção qualquer jogador que cause uma infração pela qual a vantagem é jogada no próximo intervalo de jogo.

10.12.3 - Ao jogar com vantagem, se o próximo passe ou chute for afetado pela falta original ou se não houver vantagem clara para a equipe que sofreu a falta, a infração original deve ser chamada e a(s) sanção(ões) e sinais apropriados devem ser dados. O árbitro deve indicar onde a sanção deve ser aplicada.

10.13 - JOGADOR NADANDO

[SR]

10.13.1 - Se um jogador virar e abandonar seu caiaque, ele não poderá mais participar da jogada e deverá deixar a área de jogo imediatamente, com todo o seu equipamento.

10.13.2 - Se um jogador que tiver capotado desejar voltar ao jogo, ele deverá fazê-lo de acordo com as regras de entrada no campo de jogo.

10.13.3 - Nenhuma pessoa pode entrar na área de jogo para ajudar um jogador com seu equipamento, e ninguém pode obstruir o Árbitro enquanto estiver ajudando um jogador.

10.13.4 - Uma equipe pode ser penalizada durante um jogo por qualquer assistência externa ilegal ou por qualquer interferência com a oposição que constitua assistência externa. O árbitro determinará a gravidade da sanção.

10.14 - ENTRADA, REENTRADA, SUBSTITUIÇÃO E TROCA DE EQUIPAMENTOS [SR]

10.14.1 - Não pode haver mais do que o número legalmente permitido de jogadores de uma equipe na área de jogo ao mesmo tempo.

10.14.2 - Os substitutos devem esperar na área de seus próprios substitutos.

10.14.3 - A substituição é permitida a qualquer momento, inclusive durante os intervalos de tempo. A saída e a entrada de jogadores para substituição podem ser feitas em qualquer lugar ao longo da linha de gol da própria equipe, desde que todo o caiaque e o equipamento do jogador tenham deixado a área de jogo antes que o substituto possa entrar na área de jogo. Um jogador que deixa a área de jogo apenas como parte da ação do jogo não está sujeito às condições de reentrada.

10.14.4 - Um jogador nadando que deixar a área de jogo em qualquer lugar que não seja em sua própria linha de gol só poderá ser substituído no próximo intervalo de jogo. Todo o equipamento do jogador virado (por exemplo, caiaque e/ou remo) deve ser removido da área de jogo antes que a substituição seja permitida.

10.14.5 - Cada jogador tem permissão para sair da área de jogo e trocar qualquer peça de equipamento, a qualquer momento durante o jogo, desde que o equipamento tenha sido aprovado pelo Escrutinador. O jogador em questão deve recolher o equipamento que está sendo trocado na área de seu substituto.

10.15 - ASSISTÊNCIA OU INTERFERÊNCIA EXTERNA

[SR]

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

10.16 - FIM DE JOGO

[SR]

10.16.1 - O cronometrista indicará o fim do período de tempo de jogo por meio de um sinal sonoro. Se a bola estiver voando em direção ao gol no momento do sinal do cronometrista, será permitido que a bola siga até o fim. Para que um gol seja marcado, a bola deve ter saído da mão do jogador antes do sinal do cronometrista soar. O árbitro deve usar o sinal 2 para confirmar o sinal do cronometrista.

10.16.2 - Se um pênalti for concedido antes do sinal de conclusão da jogada, o pênalti deverá ser cobrado antes que a jogada seja considerada concluída. Nessa situação, o árbitro sinalizará o fim do jogo se um gol for marcado **ou** se o chute for bloqueado pelo goleiro **ou** se o chute rebater para longe da trave **ou** se a bola sair do jogo.

10.16.3 - Todos os membros e dirigentes de uma equipe devem deixar as áreas de jogo, de substituição e de dirigentes imediatamente após o término do jogo.

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

10.17 - PRORROGAÇÃO

[SR]

10.17.1 - A prorrogação consistirá em períodos consecutivos de cinco (5) minutos cada, sendo que a equipe que marcar o primeiro gol será considerada vencedora.

10.17.2 - Deve haver um intervalo de três (3) minutos antes do início da prorrogação e um intervalo de um (1) minuto entre os períodos, com troca de pontas.

II - Jogo ilegal

10.18 - SUBSTITUIÇÃO ILEGAL E ENTRADA NA ÁREA DE JOGO

[SR]

10.18.1 - Quando mais do que o número legalmente permitido de jogadores de uma equipe estiver na área de jogo a qualquer momento, o(s) jogador(es) que entrar(em) ilegalmente na área de jogo deverá(ão) receber um cartão de sanção. Se não estiver claro qual(is) jogador(es) deve(m) sair da área de jogo, o capitão da equipe deve indicar um jogador. A infração incorre em uma sanção. Aplicam-se os sinais 7 e 14.

10.18.2 - Quando um substituto coloca seu remo na área de jogo para impedir que um gol seja marcado, é concedido um pênalti. O jogador infrator é penalizado com um Cartão Vermelho de Ejeção. A infração incorre em uma sanção. Aplicam-se os sinais 16, 7 e 20

10.19 - USO ILEGAL DE REMO

[SR]

10.19.1 - Aplicam-se os sinais 12 e 15. Os itens a seguir são definidos como uso ilegal do remo.

10.19.2 - Entrar em contato com um jogador oponente.

10.19.3 - Jogar ou tentar jogar a bola com um remo quando a bola estiver ao alcance do braço de um adversário, e esse adversário estiver tentando jogar a bola com a mão.

10.19.4 - Jogar ou tentar jogar a bola com um remo na proa do caiaque do adversário, dentro do alcance do braço do adversário em uma posição normal de remada.

10.19.5 - Colocar um remo ao alcance do braço de um adversário que esteja com a bola na mão. O goleiro está excluído dessa regra e pode defender-se diretamente de um chute a gol, desde que o remo não seja movido em direção ao adversário no momento do chute e não resulte em contato significativo com o adversário.

10.19.6 - Quando um jogador, com seu remo, tenta restringir um oponente de usar o remo.

10.19.7 - Tocar o remo do adversário em vez da bola.

10.19.8 - Arremessar um remo.

10.19.9 - Qualquer outro uso de um remo que coloque um jogador em perigo.

10.20 - POSSE ILEGAL

[SR]

10.20.1 - Aplicam-se os sinais 11 e 15. Um jogador está em posse da bola quando tem a bola na mão ou está em uma posição que lhe permite alcançar a bola com a mão, estando a bola na água e não no ar. Um jogador que estiver equilibrando a bola em seu remo também será considerado em posse.

10.20.2 - Um jogador deve se desfazer da bola dentro de cinco (5) segundos após obter a posse, seja passando-a para outro jogador ou realizando um (1) arremesso que faça a bola percorrer pelo menos um (1) metro medido horizontalmente a partir do ponto de lançamento.

10.20.3 - Se um jogador dividir a posse de bola com outro jogador ou se a bola sair do alcance dos braços durante uma disputa, os cinco (5) segundos começarão novamente quando o jogador recuperar a posse de bola.

10.20.4 - Considera-se que um jogador que vira (rolamento) a ponto de todo o seu corpo e cabeça ficarem debaixo d'água perdeu a posse de bola se não estiver com a bola em suas mãos.

10.20.5 - O jogador não deve manobrar o caiaque com as mãos ou com o remo enquanto a bola estiver repousando na sua saia.

10.20.6 - Um jogador não deve remar ou manobrar ativamente seu caiaque com duas (2) mãos no remo enquanto estiver carregando a bola de qualquer forma.

10.21 - CONTATO DE MÃO ILEGAL

[SR]

10.21.1 - Aplicam-se os sinais 19 e 15. Um toque de mão é um jogador que empurra um adversário com uma (1) mão.

10.21.2 - Os seguintes toques com as mãos são ilegais:

10.21.2.a - Qualquer toque de mão em que o jogador tocado não tenha a posse da bola ou esteja compartilhando a posse da bola com outro jogador.

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

10.21.2.c - Qualquer toque de mão que coloque em risco o jogador atingido.

10.21.2.d - Qualquer toque de mão lateral ou por trás que atinja ou puxe para trás o braço de arremesso de um jogador que esteja no processo de arremessar ou passar a bola.

10.22 - CONTATO DE CAIAQUE ILEGAL

[SR]

10.22.1 - Aplicam-se os sinais 10 e 15.

10.22.2 - Um contato de caiaque é um jogador manobrando seu caiaque contra o caiaque do adversário em uma tentativa de ganhar a posse da bola.

10.22.3 - As seguintes disputas de caiaque são ilegais:

10.22.3.a - Qualquer batida de caiaque que resulte em contato significativo entre o caiaque do oponente e a cabeça ou o corpo de um jogador adversário ou que coloque um jogador em perigo. O braço do jogador não é considerado parte do corpo quando qualquer parte dele está afastada do corpo.

10.22.3.b - Qualquer toque deliberado de caiaque que resulte em contato significativo ou contínuo com a saia do adversário ou em que o oponente continue a remar dentro ou sobre a saia. Após uma disputa de caiaques, quando a bola não estiver mais em posse de nenhum dos jogadores, eles poderão sair de cima do caiaque um do outro usando as mãos em uma ação controlada.

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

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

10.22.3.e - Disputar (bater) contra o caiaque de um adversário que não esteja a menos de três (3) metros da bola.

10.22.3.f - Disputar contra o caiaque de um adversário quando o oponente não estiver disputando a bola.

10.23 - DISPUTA ILEGAL

[SR]

10.23.1 - Aplicam-se os sinais 9 e 15. Uma disputa de posição é um jogador manobrando seu caiaque contra o caiaque de um adversário entre a linha de seis (6) metros e a linha de gol (de fundo), na extremidade de ataque do campo, para ganhar uma posição. As seguintes disputas são ilegais:

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

10.23.3 - Quando o contato com o caiaque do adversário for definido como um Contato ilegal de caiaque de acordo com qualquer seção da regra 10.22.

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

10.24 - OBSTRUÇÃO ILEGAL

[SR]

10.24.1 - Aplicam-se os sinais 9 e 15.

10.24.2 - A obstrução a seguir é ilegal:

10.24.2.a - Um jogador impedindo ativa ou deliberadamente o progresso de um oponente quando nenhum dos jogadores estiver a menos de três (3) metros da bola, exceto quando os jogadores estiverem disputando posição na extremidade de ataque do campo, conforme coberto pela regra 10.23. Observação: Considera-se que um jogador está impedindo ativamente o progresso de um oponente quando seu caiaque está em movimento ou ele está tentando remar ativamente.

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

10.25.1 - Aplicam-se os sinais 19 e 15.

10.25.2 - O seguinte apoio é ilegal:

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

10.25.2.b - Um jogador que usa para propulsão ou apoio, ou move fora do lugar, qualquer equipamento da área de jogo, por exemplo, raias ou linhas, suportes do gol ou qualquer objeto ao redor.

10.25.2.c - Um jogador que usa o remo para empurrar, puxar ou segurar o caiaque de um adversário enquanto disputa uma posição na área de seis (6) metros, ou está em uma disputa com o caiaque ou com as mãos.

10.25.2.d - Um jogador que se defende (contragolpe) de uma tentativa de empurrão com a mão ou do contato do caiaque de um oponente com sua mão ou antebraço, ou se defende com o cotovelo em direção ao oponente.

10.25.2.e - Um jogador defensor que usa uma ou ambas as mãos e que resulta em contato com o braço do adversário ou com a bola que ainda está em contato com a mão do adversário, enquanto ele está chutando ou passando, que afeta a ação de arremesso do adversário. Se o jogador que estiver tentando um chute ou passe entrar em contato com as mãos ou braços parados de um jogador defensor, como parte da ação de arremesso, o jogador defensor não será penalizado.

10.26.1 - Aplica-se o sinal 17 e 18 com o cartão de sanção apropriado.

10.26.2 - O seguinte é definido como comportamento antidesportivo:

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

10.26.2.b - Impedir a tentativa de outro jogador de efetuar o rolamento após virar. Um jogador que estiver virado deve ser permitido colocar a cabeça e os dois ombros fora da água antes que um adversário possa tentar outro empurrão.

10.26.2.c - Interferência com o equipamento de um adversário. Por exemplo, segurar ou mover o remo de outro jogador para fora de seu alcance ou impedir deliberadamente que o jogador recupere a posse do remo.

10.26.2.d - Uso de táticas deliberadas de atraso, como jogar a bola distante ou obstruir deliberadamente o adversário, para atrasar um reinício rápido após uma infração ou gol. Quando uma equipe é penalizada, qualquer jogador dessa equipe que tenha a posse da bola deve colocá-la imediatamente na água e não deve impedir ou atrasar de forma alguma o reinício rápido do jogo para os adversários.

10.26.2.e - Jogadores demonstrando discordância.

10.26.2.f - Retaliação.

10.26.2.g - Linguagem suja ou abusiva.

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

10.26.2.i – Arremessar a bola para fora do campo no caiaque de um adversário para obter vantagem.

10.27.1 - Qualquer equipe que jogue uma partida que não seja por meios honrosos terá sua conduta considerada pelo Comitê de Competição.

10.27.2 - O Comitê de Competição poderá tomar as medidas que julgar adequadas e a equipe poderá ser desclassificada da competição.

10.27.3 - Os Líderes de Equipe podem discutir quaisquer preocupações sobre a indicação de Árbitros ou outros oficiais em nome de suas equipes com o Oficial Chefe e / ou Organizador técnico.

10.27.4 - Qualquer membro da equipe, oficial da equipe ou membro da delegação que abordar qualquer outro oficial designado, por exemplo, o(s) Chefe(s) de Árbitros, sobre a nomeação ou desempenho dos Árbitros será imediatamente encaminhado ao Comitê de Competição para ação disciplinar que pode resultar na desqualificação da equipe na competição.

III - Sanções

10.28 - SANÇÕES - DEFINIÇÕES

[SR]

10.28.1 - O Árbitro pode impor qualquer combinação das seguintes sanções para jogo ilegal, dependendo da gravidade e/ou frequência das infrações que estão sendo penalizadas.

10.28.2 - As sanções disponíveis para os árbitros são lances livres, tiros livres, pênaltis e cartões de sanção.

10.28.3 - As definições a seguir devem ser usadas ao determinar a sanção a ser imposta:

10.28.3.a - Falta deliberada: uma falta em que não foi feito nenhum esforço para evitar a jogada ilegal. A primeira (1ª) falta deliberada de um jogador será indicada pelo árbitro mostrando o número do jogador, logo após o sinal para a falta.

10.28.3.b - Falta perigosa: é um contato significativo com o braço, a cabeça ou o corpo do adversário que pode resultar em lesão pessoal e é ilegal.

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

10.28.3.d - O ato de passar ou chutar: começa quando um jogador tem a bola na mão ou equilibrada no remo e está claramente tentando passar a bola para um colega de equipe ou chutar a gol.

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

10.28.3.f - Controle da bola: Considera-se que um jogador tem o controle da bola se ele estiver de posse da bola ou for o jogador mais próximo da bola e estiver a até três (3) metros da bola na água.

10.28.3.g - Posse de bola da equipe: considera-se que uma equipe tem a posse de bola da equipe e, portanto, é a equipe atacante se qualquer membro dessa equipe tiver a posse ou o controle da bola.

10.29 – PÊNALTI

[SR]

10.29.1 - Aplica-se o sinal 16 e pedido de tempo.

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

10.29.3 - Dentro da área de seis (6) metros, um pênalti será concedido por qualquer falta deliberada ou perigosa em um jogador no ato do passe ou posicionamento para um gol quase certo.

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

10.29.5 - Fora da área de seis (6) metros, um pênalti será concedido por qualquer falta deliberada ou perigosa em um jogador no ato de chutar para um gol quase certo enquanto o gol não estiver defendido.

10.29.6 - Fora da área de seis (6) metros, um pênalti será concedido por qualquer falta deliberada ou perigosa em um jogador no ato de passar ou se posicionar para um gol quase certo enquanto o gol não estiver sendo defendido.

10.30 - TIRO LIVRE

[SR]

10.30.1 - Aplica-se o sinal 15.

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

10.30.3 - Um tiro livre será concedido para qualquer falta em um jogador, a menos que um pênalti seja concedido.

10.31 - LANCE LIVRE

[SR]

10.31.1 - Aplica-se o sinal 14.

10.31.2 - Um lance livre não pode ser um chute direto ao gol.

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

10.31.4 - Um lance livre não pode ser um chute direto ao gol. A infração incorre em uma sanção e o adversário recebe um lance livre. Aplicam-se os sinais 11 e 14. Os arremessos da linha lateral, os arremessos da linha de gol (tiro de meta), os escanteios e os reinícios de jogo no centro são considerados arremessos livres.

10.32 - SISTEMA DE CARTÃO DE SANÇÃO

[SR]

10.32.1 - Os cartões de sanção referem-se apenas a um indivíduo.

10.32.2 - Um jogador pode receber um máximo de três (3) cartões de sanção em um jogo.

10.32.3 - Há duas maneiras do sistema de cartões de sanção afetar um jogador:

10.32.3.a - O jogador recebe um Cartão Vermelho de Ejeção. Esse jogador é excluído pelo resto do jogo e suspenso do jogo seguinte. A equipe não pode substituir esse jogador.

10.32.3.b - À medida que o jogo avança, o jogador recebe o primeiro cartão (verde), depois o segundo cartão (amarelo) e, por fim, o terceiro e último cartão (vermelho), momento em que o jogador é excluído pelo resto do jogo. Um jogador que recebe um cartão vermelho de sanção é excluído do campo de jogo pelo restante da partida e não pode ser substituído por um período de dois (2) minutos.

10.32.4 - O árbitro pode passar diretamente para o nível do segundo ou terceiro cartão (amarelo ou vermelho) para qualquer falta deliberada que, na opinião do árbitro, seja de grande influência para o jogo.

10.32.5 - Um jogador que receber um Cartão Vermelho ou um Cartão Vermelho de Ejeção durante uma competição pode ser encaminhado ao Comitê de Competição para ação disciplinar adicional por qualquer um dos Árbitros, se eles acharem que outras ações ou sanções são necessárias.

10.33 - POWER PLAY - DEFINIÇÃO

[SR]

10.33.1 - Um jogador que recebe um Cartão Vermelho de Ejeção é expulso pelo resto do jogo e não pode ser substituído. O adversário se beneficiará do power play durante o restante do jogo.

10.33.2 - Um jogador que receber seu 1º ou 2º cartão de sanção será excluído do campo de jogo e não poderá ser substituído por um período máximo de dois (2) minutos.

10.33.3 - Um jogador que receber seu terceiro cartão de sanção será excluído do campo de jogo e não poderá ser substituído por dois (2) minutos.

10.33.4 - Se um gol for marcado pelo adversário durante um power play, que não envolva um Cartão Vermelho de Ejeção, o jogador excluído ou um companheiro de equipe poderá retornar ao campo de jogo e o jogo geral será retomado com um reinício central.

10.33.5 - O tempo do power play é suspenso durante os períodos de pedido de tempo ou intervalo de jogo.

10.33.6 - Se mais de um jogador da mesma equipe tiver recebido um cartão de sanção no momento em que o adversário marcar um gol, somente o primeiro jogador excluído ou um companheiro de equipe não excluído poderá retornar ao campo de jogo. O(s) power play(s) restante(s) deve(m) ser cumprido(s) integralmente, a menos que o adversário marque um gol novamente.

10.34 - CARTÃO VERMELHO DE EJEÇÃO

[SR]

10.34.1 - Um jogador é expulso pelo resto do jogo e não pode ser substituído. Aplica-se o sinal 20 com cartão vermelho e a declaração verbal "vermelho de ejeção" para o jogador.

10.34.2 - Um Cartão Vermelho de Ejeção deve ser concedido se ocorrer um ataque pessoal a um jogador ou se um jogador receber um cartão vermelho (após o verde e o amarelo) e ele for contestado.

10.34.3 - Um Cartão Vermelho de Ejeção deve ser concedido por uma falta deliberada ou perigosa repetida que, na opinião do Árbitro, seja de grande influência para o jogo ou que lesione / arrisque lesionar outros jogadores.

10.34.4 - Um jogador que receber um Cartão Vermelho por Ejeção durante uma competição receberá automaticamente uma suspensão de um (1) jogo e não poderá participar do próximo jogo da competição

10.34.5 - Um Cartão Vermelho de Ejeção será concedido a qualquer jogador, técnico ou oficial da equipe que se aproximar ou falar com qualquer árbitro ou oficial do jogo de forma ameaçadora, abusiva ou agressiva durante ou após um jogo enquanto estiver no campo de jogo ou na área de competição.

10.35 - CARTÕES DE SANÇÃO VERDE, AMARELO E VERMELHO

[SR]

10.35.1 - Aplica-se o sinal 17 com o cartão apropriado.

10.35.2 - Um cartão de sanção será concedido a um jogador que cometer uma falta deliberada repetida ou uma falta deliberada que tenha uma influência significativa no jogo.

10.35.3 - Um cartão de sanção será concedido ao jogador que cometer uma falta perigosa que resulte em contato significativo de seu próprio caiaque, remo ou corpo com o braço, a cabeça ou o corpo do oponente, o que pode resultar em lesão pessoal ao oponente ou danos ao seu equipamento.

10.35.4 - Um cartão de sanção será concedido ao jogador infrator que cometer uma falta deliberada **ou** perigosa para a qual o Árbitro concede um pênalti.

10.35.5 - Um cartão de sanção será concedido para uma falta deliberada **ou** perigosa que se repita enquanto os Árbitros estiverem dando vantagem, a menos que um Cartão Vermelho de Ejeção seja concedido. Um cartão de sanção concedido após o(s) árbitro(s) ter(em) dado vantagem terá efeito a partir do momento em que o cartão de sanção for concedido, e não a partir do momento em que a falta ocorreu.

10.35.6 - Um cartão de sanção será concedido por qualquer contato deliberado com o caiaque de um oponente que esteja tentando fazer um tiro livre, escanteio, linha lateral ou arremesso da linha de gol.

10.35.7 - Um cartão de sanção será concedido em caso de contestação repetida e contínua das decisões do árbitro.

10.35.8 - Um cartão de sanção será concedido por linguagem suja ou abusiva dirigida a um oponente ou oficial.

10.35.9 - Um cartão de sanção será concedido a um jogador por comunicação verbal desnecessária dirigida a um Árbitro, oficial ou adversário, ou qualquer outro comportamento antidesportivo, exceto quando um Cartão Vermelho de Ejeção for concedido.

10.35.10 - Os jogadores expulsos devem obedecer às regras de entrada na área de jogo para reentrada após o término do período de expulsão.

10.36 - OFICIAIS DE EQUIPE E TÉCNICOS

[SR]

10.36.1 - Um técnico ou capitão de equipe pode, em um momento apropriado, pedir esclarecimentos sobre uma decisão específica dos árbitros, mas somente:

10.36.1.a - No intervalo ou no final do jogo.

10.36.1.b - Quando a bola estiver fora da área de jogo.

10.36.2 - Não é permitida nenhuma comunicação com os árbitros quando a bola estiver em jogo ou quando os árbitros estiverem desempenhando ativamente suas funções no jogo. Os oficiais de outras equipes não devem se comunicar com os árbitros.

10.36.3 - Um técnico ou capitão de equipe não pode:

10.36.3.a - Comunicar-se com o árbitro enquanto a bola estiver em jogo, quando os árbitros estiverem desempenhando ativamente suas funções ou quando não for o intervalo ou o final do tempo.

10.36.3.b - Ser desrespeitoso com palavras ou gestos e/ou envolver-se em comunicação verbal excessiva com um árbitro, oficial ou adversário, ou envolver-se em qualquer outro comportamento antidesportivo.

10.36.3.c - Deixar a área dos técnicos durante o jogo, exceto quando um Cartão Vermelho de Ejeção for concedido. O capitão da equipe está excluído dessa regra se estiver jogando.

10.36.4 - Qualquer violação dessa regra deve ser penalizada com um cartão verde que será aplicado a todos os técnicos e oficiais da equipe durante o jogo. Aplica-se o sinal 17 com cartão verde.

10.36.5 - O cartão verde será emitido imediatamente ou no próximo intervalo de jogo, a critério do Árbitro.

10.36.6 - O único cartão verde para um grupo de técnicos e oficiais de equipe é uma advertência sem exclusão.

10.36.7 - Um Cartão Vermelho de Ejeção será o próximo cartão concedido a um técnico ou dirigente de equipe após uma advertência de cartão verde ter sido dada a qualquer técnico ou dirigente de equipe daquela equipe. Aplica-se o sinal 20 com o cartão vermelho.

10.36.8 - Um técnico ou oficial de equipe que receber um Cartão Vermelho de Ejeção deverá deixar imediatamente a área de competição e não poderá ser substituído. O jogo não continuará até que ele tenha deixado a área de competição e ele não poderá mais participar do jogo e não poderá se comunicar com os jogadores e técnicos restantes.

10.36.9 - Se o indivíduo se recusar a deixar a área de competição, os árbitros abandonarão o jogo e encaminharão a questão ao Comitê de Competição.

10.36.10 - Um técnico ou oficial de equipe que receber um Cartão Vermelho de Ejeção durante uma competição receberá automaticamente uma suspensão de um (1) jogo e não poderá participar do próximo jogo dessa competição. O indivíduo deverá permanecer fora da área de competição e da área dos espectadores durante esse jogo e não poderá se comunicar com os jogadores e técnicos que permanecerem durante esses jogos.

IV - Reiniciar após uma sanção

10.37 - COBRANÇA DE LANCES

[SR]

10.37.1 - O jogador que executa qualquer arremesso da linha de gol (tiro de meta), arremesso de escanteio, arremesso da linha lateral, arremesso livre ou tiro livre deve estar na posição correta e parado antes de executar o arremesso. O jogador deve segurar claramente a bola parada por um momento acima do nível do ombro para indicar que está fazendo o arremesso. O arremesso inicial do jogador deve percorrer um (1) metro medido horizontalmente a partir do ponto de lançamento pelo jogador ou mudar a posse para outro jogador da mesma equipe. A infração incorre em sanção e a equipe adversária recebe a posse da bola. Aplicam-se os sinais 11 e 14.

10.37.2 - Ao executar qualquer lance livre ou tiro livre, o jogador que executa o lance livre ou tiro livre deve ter permissão para assumir sua posição para executar o lance. Nenhum oponente pode impedir que o jogador assuma sua posição ou entrar em contato com o jogador ou seu equipamento, ou deliberadamente impedir ou restringir o movimento do jogador que executa o arremesso até que a bola esteja novamente em jogo. Se a infração ocorrer, será aplicada uma sanção - Sinais 1 e 15 ou 16.

10.37.3 - A bola não está em jogo até que tenha percorrido um (1) metro medido horizontalmente a partir do ponto de lançamento pelo jogador ou tenha mudado de posse para outro jogador da mesma equipe. A oposição não deve tentar impedir que a bola percorra um (1) metro medido horizontalmente ou mude de posse. A infração incorre em uma sanção. Aplicam-se os sinais 1 e 15 ou 16. A única exceção será para Tiros Livres concedidos a menos de dois (2) metros do gol: Os defensores (inclusive o goleiro) poderão bloquear o tiro livre após o lançamento, mas antes que ele tenha percorrido um metro do ponto de lançamento, com um remo ou mão(s) estacionária(s). Todos os remos e mãos dos defensores devem ser mantidas fora do alcance dos braços e qualquer movimento em direção ao jogador que está cobrando o tiro livre, seja com o remo ou com as mãos, ou bloqueando a bola antes de ela ser lançada, será considerado uma ação deliberada e resultará na concessão de um pênalti como penalidade.

10.37.4 - O jogador deve arremessar a bola dentro de cinco (5) segundos após estar com a posse de bola e em posição de cobrar. Os cinco (5) segundos para o reinício se aplicam a partir do momento em que qualquer membro da equipe está em posição de pegar a bola e fazer o arremesso. Qualquer largada ou deixada da bola não será considerado, desde que o arremesso inicial seja feito dentro dos cinco (5) segundos. A infração incorre em sanção e a posse da bola é concedida à equipe adversária. Aplicam-se os sinais 11 e 14.

10.37.5 - Após uma infração que levou à concessão de um tiro livre ou de um lance livre, o Árbitro indicará onde o tiro livre ou o lance livre será executado. O tiro livre ou o lance livre será cobrado: ou onde ocorreu a infração, ou onde a bola estava no momento da infração, ou onde a bola caiu se estava em voo no momento da infração, o que for mais vantajoso para a equipe.

10.38 - COBRANDO UM PÊNALTI

[SR]

10.38.1 - Definição

10.38.1.a - Aplica-se o Sinal 16 e o cartão de sanção (ou Cartão Vermelho de Ejeção, se apropriado).

10.38.1.b - Um Tiro de Pênalti (GPS) é um chute a gol entre um (1) jogador atacante e um (1) goleiro.

10.38.1.c - Nenhum outro jogador pode participar da jogada até que o chute a gol seja tentado.

10.38.2 - O jogo geral será retomado depois que o chute a gol for tentado.

10.38.3 - O jogador que cobrar o pênalti estará parado com o corpo na linha de quatro (4) metros. O goleiro da equipe defensora estará posicionado sob a trave do gol com o corpo até um (1) metro lateral do centro do gol. O goleiro deve permanecer parado nessa posição até depois que o chute for dado. A infração resultará na repetição do pênalti.

10.38.4 - Todos os outros jogadores e seus equipamentos devem estar posicionados atrás da linha de seis (6) metros. Somente os substitutos ou jogadores expulsos podem ficar atrás da linha do gol. A entrada na área de seis (6) metros antes da cobrança do pênalti resultará na repetição do pênalti, se não for marcado, e em um cartão de sanção para o(s) jogador(es) infrator(es).

10.38.5 - O chute será dado quando o árbitro apitar. Aplica-se a regra dos cinco (5) segundos. Quando o árbitro apitar, o jogador que cobrar o pênalti de gol deverá chutar de uma posição parada. Não é necessário apresentar a bola.

10.38.6 - O jogo geral será retomado para todos os jogadores em campo assim que a bola deixar a mão do jogador que sofreu o pênalti.

10.38.7 - O jogador que deu o chute pode jogar a bola novamente se o chute for bloqueado pelo goleiro ou rebater na trave do gol e voltar para o campo de jogo.

10.38.8 - A pessoa que cometeu a falta que causou o pênalti deve receber um cartão de sanção (ou vermelho direto, se apropriado).

CAPÍTULO 11 - PÓS-COMPETIÇÃO

11.1 - PROTESTO AO COMITÊ DE COMPETIÇÃO

[PR].

11.1.1 - Um Líder de Equipe pode apresentar um protesto de acordo com estas regras. Tais protestos devem ser apresentados ao Comitê de Competição e por ele determinados. O Comitê de Competição pode permitir que um protesto seja feito por dois (2) ou mais Líderes de Equipe em conjunto, quando, na opinião do Comitê de Competição, a reclamação for decorrente da mesma decisão.

11.1.2 - As objeções sobre as decisões de inspeção podem ser feitas verbalmente, sem cobrança de taxas, por um Líder de Equipe a um Escrutinador ou ao Chefe de escrutínio antes ou durante um jogo no qual o equipamento esteja envolvido. Se a objeção for feita antes do jogo, o equipamento poderá ser examinado novamente. Se uma objeção for feita durante um jogo, o Escrutinador decidirá se o Árbitro deve chamar o jogador para que seu equipamento seja inspecionado.

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

11.1.4 - Qualquer protesto deve ser feito:

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

11.1.4.b - Até uma (1) hora antes do início do jogo, quando o protesto for contra o direito de um jogador ou equipe de participar de um jogo e for acompanhado de uma taxa de 75 euros, que será reembolsada se o protesto for mantido.

11.1.5 - O Líder da Equipe (ou seu representante) deve apresentar o aviso de protesto ao Oficial Chefe por escrito, descrevendo:

11.1.5.a - O incidente em questão

11.1.5.b - Os motivos pelos quais o protesto é feito

11.1.5.c - As razões ou circunstâncias que sustentam os motivos alegados para o protesto.

11.1.6 - Nada nas regras impede a retirada de um protesto por um Líder de Equipe a qualquer momento, por escrito, ao Oficial Chefe.

11.1.7 - Ao receber um protesto de acordo com as regras, o Chefe Oficial deve encaminhar imediatamente o aviso de protesto e quaisquer documentos que o acompanhem ao Comitê de Competição.

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

11.1.8.a - O protesto deve ser indeferido, pois, em sua determinação, o protesto é de natureza insignificante ou não tem mérito

ou

11.1.8.b - O protesto merece análise e determinação adicionais de acordo com essas regras.

11.1.9 - Se o Comitê de Competição determinar que o assunto merece uma análise mais aprofundada de acordo com essas regras, ele deverá, assim que possível, considerando a proximidade dos eventos relevantes, convocar uma reunião do Comitê de Competição.

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

11.1.11 - O Comitê de Competição poderá conduzir uma reunião (ou qualquer adiamento que ele permita) da maneira que julgar adequada, mas deverá:

11.1.11.a - Dê ao Líder de Equipe que protestou a oportunidade de ser ouvido

11.1.11.b - Dar a devida consideração a qualquer declaração dada pelo Líder da Equipe que protestou e por qualquer oficial relevante

11.1.11.c - Permitir que o líder da equipe que está protestando esteja presente junto com seu representante

11.1.11.d - Poderá solicitar ou exigir que o Líder da Equipe protestante ou qualquer outra testemunha compareça à reunião ou forneça as provas disponíveis

11.1.11.e - Dar ao Líder da Equipe (ou seus representantes) de qualquer equipe que possa ser diretamente afetada pelo protesto todas as oportunidades de ser ouvido

11.1.12 - Após a consideração de todas as informações relevantes e disponíveis, o Comitê de Competição deve chegar a uma conclusão. A decisão do Comitê de Competição pode ser por maioria. O Comitê de Competição pode:

11.1.12.a - Desqualificar uma equipe ou excluí-la de outras competições.

11.1.12.b - Quando o protesto de elegibilidade contra uma equipe for confirmado, desqualificar a equipe da competição. Quando uma equipe for desqualificada, na medida do possível, os resultados de todos os jogos anteriores que a equipe disputou na competição serão anulados ou concedidos aos seus adversários, conforme apropriado. Quaisquer prêmios de medalhas, troféus ou colocações serão rescindidos.

11.1.12.c - Tomar qualquer outra medida que considere adequada e, em cada caso, deve apresentar as razões por escrito de sua decisão.

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

11.2 - AÇÃO DISCIPLINAR DO COMITÊ DE COMPETIÇÃO

[SR]

11.2.1 - O Comitê de Competição pode convocar qualquer membro da delegação para comparecer a uma reunião do Comitê de Competição, convocada de acordo com essas regras, com o objetivo de investigar um assunto se, na opinião do Comitê de Competição, houver motivo para acreditar que ele tenha:

11.2.1.a - Deixou de cumprir qualquer uma das disposições destas regras.

ou

11.2.1.b - Comportaram-se de maneira considerada injuriosa ou prejudicial ao caráter ou aos interesses da Competição.

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

11.2.2.a - Deve dar ao membro da delegação convocado todas as oportunidades de ser ouvido.

11.2.2.b - Deve dar a devida consideração a qualquer declaração dada pelo membro da delegação convocado e por qualquer funcionário relevante.

11.2.2.c - Deve permitir que o membro da delegação convocado esteja presente junto com seu representante; e

11.2.2.d - Poderá solicitar ou exigir que o membro da delegação convocado ou qualquer outra testemunha compareça à reunião ou forneça as provas disponíveis.

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

11.2.3.a - Repreender um jogador.

11.2.3.b - Multe um membro ou equipe da delegação.

11.2.3.c - Suspender um membro individual de participar de parte ou de toda a Competição.

11.2.3.d - Tomar qualquer outra medida que considere adequada e, em cada caso, deve apresentar as razões por escrito de sua decisão.

11.2.4 - O Oficial Chefe notificará imediatamente o Líder da Equipe do membro da delegação convocado e todas as outras pessoas relevantes sobre a decisão do Comitê de Competição por escrito.

11.3 - RESULTADOS

[SR]

O COH deverá enviar os resultados de cada competição dentro de dez (10) dias para o Comitê de Caiaque Polo da ICF, para cada Federação Nacional com equipes participantes e para cada Líder de Equipe quando se tratar de equipes não nacionais.

CAPÍTULO 12 - WORLD GAMES

As regras deste capítulo, especificamente para o World Games, são adicionais ou substituem as dos capítulos anteriores.

12.1 - SISTEMA DE QUALIFICAÇÃO - PRINCÍPIOS

[SR]

12.1.1 - A Associação Internacional do World Games (IWGA), em consulta com a ICF, definirá os eventos, o número de equipes por evento e o número de vagas de jogadores por equipe disponíveis.

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

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

12.1.4 - A representação continental e a representação anfitriã estarão sujeitas a posições de classificação específicas.

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

12.2 - FORMATO DE COMPETIÇÃO

[SR]

12.2.1 - O IWGA, em consulta com a ICF, concordará com o formato da competição.

12.2.2 - A classificação para a primeira rodada será de acordo com o resultado do Campeonato Mundial de Caiaque Polo da ICF mais recente antes dos Jogos Mundiais.

12.3 - MARCAS REGISTRADAS, SÍMBOLOS E PALAVRAS PUBLICITÁRIAS

[SR]

12.3.1 - As marcas registradas, os símbolos e as palavras de propaganda devem ser idênticos e estar na mesma posição nos caiaques e nas roupas de todos os jogadores.

12.3.2 - Qualquer caiaque, acessório ou artigo de vestuário esportivo que não esteja em conformidade com as condições mencionadas acima não poderá ser usado durante uma competição.

12.3.3 - As Federações Nacionais são responsáveis por garantir que seus próprios equipamentos atendam a essas regras e regulamentos.

12.4 - ÁREA DE JOGO

[SR]

O uso das instalações existentes pelo IWGA pode exigir variações nos regulamentos do campo de jogo (Capítulo 8).

12.5 - CRONOGRAMA DE COMPETIÇÃO

[SR]

12.5.1 - Não se deve exigir que uma equipe jogue seu primeiro jogo do dia menos de 12 horas após o último jogo do dia anterior.

12.5.2 - Não se deve exigir que uma equipe inicie mais de dois (2) jogos em um período de quatro (4) horas.

12.5.3 - Não se deve exigir que uma equipe inicie um jogo menos de uma (1) hora após o término do jogo anterior.

12.5.4 - Uma equipe deve jogar pelo menos um (1) jogo no mesmo dia da grande final.

12.6 - ÁRBITROS

[SR]

12.6.1 - O Comitê de Caiaque Polo da FIC convidará um número apropriado de Árbitros da FIC com base em sua classificação atual, representação continental e nacional, histórico recente de arbitragem e local dos Jogos Mundiais.

12.6.2 - Pode ser necessário impor uma taxa às equipes participantes para cobrir os custos de qualquer árbitro convidado.

12.6.3 - Os detalhes das taxas e regulamentos associados ao World Games serão comunicados pela ICF.

CAPÍTULO 13 - CAMPEONATOS MUNDIAIS

Consulte as Regras de Competição Internacional, exceto quando alteradas neste capítulo.

Recomenda-se que a maioria das regras deste capítulo seja usada para Campeonatos Continentais, com qualquer referência à ICF substituída pela Associação Continental relevante.

13.1 - ORGANIZAÇÃO

[PR]

13.1.1 - Os Campeonatos Mundiais serão organizados com o consentimento do Conselho de Diretores da ICF e estão abertos às equipes nacionais das Federações Nacionais.

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

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

13.2 - PROGRAMA DE CONCORRÊNCIA

[PR]

Os Campeonatos Mundiais serão realizados nos seguintes eventos:

M	Homens
W	Mulheres
MU21	Homens com menos de 21 anos
WU21	Mulheres com menos de 21 anos

13.3 - FORMATO DE COMPETIÇÃO

[SR]

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

13.3.2 - A classificação para a primeira rodada será de acordo com o Ranking Mundial de Caiaque Polo da ICF (consulte o capítulo 18).

13.4 - FASE DE QUALIFICAÇÃO PARA OS CAMPEONATOS MUNDIAIS

[SR]

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

13.4.2 - O primeiro estágio de qualificação ocorre no Campeonato Mundial anterior, no qual um número específico de equipes se qualificará provisoriamente, sujeito à ratificação dessa vaga ao competir no Campeonato Continental do ano seguinte.

13.4.3 - A segunda etapa de qualificação será realizada nos Campeonatos Continentais no ano anterior ao Campeonato Mundial para decidir as vagas continentais restantes.

13.5 - SISTEMA DE QUALIFICAÇÃO PARA CAMPEONATOS MUNDIAIS

[PR]

13.5.1 - O Comitê de Caiaque Polo publicará em tempo hábil o Sistema de Qualificação para os Campeonatos Mundiais de Caiaque Polo como um apêndice (ver capítulo 18) até 1º de maio do ano seguinte ao Campeonato Mundial anterior.

13.5.2 - Este documento detalhará:

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

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

13.5.2.c - O número de vagas alocadas no estágio 2 da fase de qualificação para cada continente em cada evento.

13.5.2.d - O procedimento no caso de um Campeonato Continental não ser realizado.

13.5.2.e - Wild Card (Convite)

13.5.2.f - Cronograma e processo para aceitar uma vaga de qualificação

13.5.3 - Exceto no caso de circunstâncias atenuantes, conforme determinado a critério exclusivo do Comitê de Caiaque Polo da ICF, qualquer equipe que se retire de um Campeonato Mundial após aceitar a vaga alocada pela ICF não será elegível para participar no próximo Campeonato Mundial. Eles são elegíveis para os Campeonatos Continentais, mas não podem se requalificar por meio da vaga continental.

13.6 - INSCRIÇÕES

[PR]

13.6.1 - Quaisquer encargos (por exemplo, taxa de inscrição) devem ser acordados no contrato entre a ICF e a HOC.

13.6.2 - Todas as questões relacionadas à fase de qualificação e à aceitação da vaga alocada são gerenciadas pelo Comitê de Caiaque Polo da ICF.

13.6.3 - A aceitação ou recusa do(s) convite(s) da equipe deve ser confirmada por escrito até o dia 10 de janeiro do ano do campeonato mundial e deve estar de acordo com os critérios de qualificação e convite.

13.6.4 - Os Wild Cards (Convites) devem ser confirmados por escrito até 31 de março, o mais tardar.

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

13.6.6 - As inscrições nominais devem ser feitas de acordo com a regra 1.6.1.

13.7 - CAMPO DE JOGO

[SR]

13.7.1 - O local deve ter um mínimo de quatro (4) áreas de jogo.

13.7.2 - Para cada área de jogo, deve ser fornecida uma área de aquecimento com dois (2) gols.

13.8 - A BOLA

[SR]

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

13.9 - COMITÊ DE COMPETIÇÃO

[PR]

13.9.1 - O Comitê de Competição será composto por três (3) oficiais que estejam de posse de um Cartão Oficial Internacional válido, relacionado à disciplina.

13.9.2 - Eles devem pertencer a diferentes federações nacionais.

13.10 - NOMEAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS

[SR]

13.10.1 - Os seguintes grupos são responsáveis pela indicação dos seguintes funcionários:

Funcionário Chefe	Diretoria do ICF
Organizador da competição	Federação anfitriã
Organizador técnico	Comitê do CAP da ICF
Árbitro Chefe/s	Comitê do CAP da ICF
Chefe de escrutínio	Comitê do CAP da ICF
Oficial Chefe de Mesa	Comitê CAP da ICF após proposta da Federação Anfitriã
Oficial médico	Federação anfitriã

13.10.2 - O oficial médico supervisionará o controle antidoping e o bem-estar dos membros da delegação e do pessoal da competição.

13.11 - ÁRBITROS / OFICIAIS - NOMEAÇÃO

[SR]

13.11.1 - O número máximo de árbitros para arbitrar o Campeonato Mundial é de oito (8) por jogo, excluindo o Júri, o Oficial Chefe, o Organizador da Competição, o Organizador Técnico, o(s) Chefe(s) de Árbitros, o Chefe de Escrutínio e o Oficial Chefe de Mesa.

13.11.2 - Os árbitros serão selecionados pelo Comitê de Caiaque Polo da ICF a partir da lista total de árbitros da ICF com base em sua classificação atual e histórico recente de arbitragem.

13.11.3 - O número de árbitros convidados por continente será baseado em uma porcentagem quando comparado com o evento mais diversificado do último Campeonato Mundial. Isso será ajustado de acordo com o desenvolvimento dos continentes.

13.11.4 - Pelo menos um (1) árbitro será convidado de todos os cinco (5) continentes, desde que seja de grau B ou superior.

13.11.5 - Todos os árbitros e Chefes de árbitros convidados devem concordar com o atual código de conduta do árbitro de Caiaque Polo da ICF (Capítulo 19 - apêndice 4)

13.11.6 - Árbitros neutros devem arbitrar todos os jogos, ou seja, de Federações Nacionais que não sejam as representadas pelas duas (2) equipes que estão jogando.

13.12 - ÁRBITROS / OFICIAIS - CUSTOS DE VIAGEM

[PR]

13.12.1 - Cada equipe que participar do Campeonato Mundial pagará uma taxa (definida pelo CAPC da ICF) para dividir os custos de viagem de 28 árbitros qualificados pela ICF e de todos os outros oficiais para arbitrar no Campeonato Mundial.

13.12.2 - Essa taxa deve ser paga à ICF até uma data definida pelo CAPC da ICF.

13.12.3 - O HOC será responsável pela hospedagem com pensão completa e pelo transporte local de todos os oficiais durante o período de acesso ao Campeonato Mundial.

13.13 - CRONOGRAMA DE COMPETIÇÃO

[SR]

13.13.1 - Um Campeonato Mundial não pode se estender por mais de seis (6) dias consecutivos.

13.13.2 - Não se deve exigir que uma equipe jogue partidas com início programado para mais de nove (9) horas em um único dia.

13.13.3 - Não se deve exigir que uma equipe jogue seu primeiro jogo do dia menos de 12 horas após o último jogo do dia anterior.

13.13.4 - Não se deve exigir que uma equipe jogue mais de quatro (4) jogos em um dia.

13.13.5 - Não se deve exigir que uma equipe inicie mais de dois (2) jogos em um período de quatro (4) horas.

13.13.6 - Não se deve exigir que uma equipe inicie um jogo menos de uma (1) hora após o término do jogo anterior.

13.13.7 - Uma equipe deve jogar pelo menos um (1) jogo no mesmo dia da grande final.

13.14 - MARCAS REGISTRADAS, SÍMBOLOS E PALAVRAS PUBLICITÁRIAS [SR]

13.14.1 - As marcas registradas, os símbolos e as palavras de propaganda devem ser idênticos e estar na mesma posição no convés dos caiaques e nas roupas de todos os jogadores.

13.14.2 - No convés frontal do caiaque, a área acima do fechamento do caiaque e que se estende por 35 cm a partir da frente do cockpit é reservada para um adesivo do barco incorporando o logotipo da ICF, o logotipo da competição, o logotipo do patrocinador da competição com a opção também do código do país para as equipes. Caso essa área não seja exigida pela ICF/HOC, isso será notificado por meio do boletim do campeonato pelo menos três (3) meses antes da cerimônia de abertura da competição.

13.14.3 - Na parte frontal do capacete, uma área de 7 cm x 4 cm é reservada para um adesivo da ICF ou do Patrocinador da ICF. Se essa área não for exigida pela ICF/HOC, isso será notificado por meio do boletim do campeonato pelo menos três (3) meses antes da cerimônia de abertura da competição, e os jogadores deverão colocar a bandeira de seu país nessa área.

13.14.4 - Os membros de uma equipe podem ter marcas registradas, símbolos de publicidade e palavras diferentes abaixo do fechamento do caiaque e na saia.

13.14.5 - Qualquer caiaque, acessório ou artigo de vestuário esportivo que não esteja em conformidade com as condições mencionadas acima não poderá ser usado durante uma competição. As equipes são responsáveis por garantir que seus próprios equipamentos atendam a essas regras e regulamentos.

13.15 - IDENTIFICAÇÃO [SR]

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

13.16 - TEMPO DE JOGO [SR]

13.16.1 - O tempo de jogo deve ser de dois (2) períodos de dez (10) minutos cada, a menos que seja necessária uma prorrogação para determinar um resultado. Não haverá tempo mínimo de jogo mais curto.

13.16.2 - O intervalo do primeiro tempo deve ser de três (3) minutos. Não haverá intervalo de tempo mínimo mais curto.

13.16.3 - Um placar deve ser mantido para exibir claramente o tempo restante em qualquer período e a pontuação para os jogadores e dirigentes. O placar indicará automaticamente o fim do período de jogo com o uso de um sinal sonoro.

13.16.4 - O Shot Clock será usado em todos os Campeonatos Mundiais (consulte o capítulo 17).

13.17 - CARTÃO VERMELHO DE EJEÇÃO EM UMA FINAL

[SR]

Um jogador que receber um Cartão Vermelho por Ejeção em uma final será encaminhado à sua Federação Nacional para consideração de qualquer ação disciplinar.

13.18 - APELAÇÃO AO JÚRI

[PR]

13.18.1 - Uma apelação contra uma decisão do Comitê de Competição deve ser dirigida ao Presidente do Júri por escrito e ser acompanhada de uma taxa de 75 euros (ou valor igual na moeda do país em que os campeonatos são organizados).

13.18.2 - A apelação deve ser entregue ao Presidente do Júri no prazo máximo de 20 minutos após o Líder da Equipe ter sido informado por escrito da decisão contra o jogador ou a equipe e ter assinado o recibo entregue.

13.18.3 - A taxa será reembolsada se a apelação for deferida.

13.18.4 - No Campeonato Mundial, a decisão do júri é final.

13.19 - PRÊMIOS

[PR]

13.19.1 - Além das medalhas concedidas aos jogadores, uma medalha será concedida ao técnico.

13.19.2 - Um troféu perpétuo será entregue à equipe vencedora de cada evento.

13.20 - COPA DAS NAÇÕES

[PR]

13.20.1 - Uma (1) Copa das Nações do Caiaque Polo será concedida para a Federação Nacional vencedora "geral" com base no número de medalhas de ouro que as equipes de uma Federação Nacional ganharam.

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

13.20.3 - Se duas (2) ou mais Federações Nacionais tiverem um número igual de medalhas de ouro, prata e bronze, elas obterão a mesma classificação e serão ordenadas na tabela em ordem alfabética por seu código NOC.

CAPÍTULO 14 - FUNCIONÁRIOS TÉCNICOS INTERNACIONAIS - CAMINHO DO TREINAMENTO

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

14.1 - DEFINIÇÃO

[PR]

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

14.1.2 - Os jogos de competições internacionais devem ser arbitrados por pelo menos um (1) **Árbitro Internacional de Caiaque Polo** que seja um árbitro credenciado e que possua um cartão válido de Árbitro Internacional de Caiaque Polo.

14.2 - OFICIAL INTERNACIONAL DE CAIAQUE POLO

[SR]

14.2.1 - Os candidatos devem ter experiência como funcionário nacional relacionado à disciplina em questão.

14.2.2 - O comitê da ICF de Caiaque Polo aprovará uma pessoa para conduzir qualquer exame escrito.

14.2.3 - Os candidatos aprovados receberão um cartão de funcionário Internacional relacionados à disciplina por um período de quatro (4) anos.

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

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

14.3 - ÁRBITRO INTERNACIONAL DE CAIAQUE POLO

[SR]

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

14.3.2 - Os candidatos devem ter experiência como Árbitro Nacional de Caiaque Polo na principal competição de suas Federações Nacionais.

14.3.3 - O comitê da ICF de Caiaque Polo aprovará uma pessoa para conduzir qualquer exame escrito.

14.3.4 - Os candidatos aprovados no exame escrito serão submetidos a uma avaliação prática.

14.3.5 - O comitê de Caiaque Polo da ICF aprovará a(s) pessoa(s) para conduzir qualquer avaliação prática.

14.3.6 - O exame incluirá a avaliação em uma competição adequada.

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

14.3.8 - Os candidatos bem-sucedidos receberão um cartão internacional de árbitro de Caiaque Polo de grau A, B ou C que é válido por um período de quatro (4) anos. O Comitê de Caiaque Polo da ICF atualizará a lista de Árbitros de Caiaque Polo da ICF regularmente à medida que o SDP for atualizado e publicado no site da ICF.

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

14.3.10 - Para renovar, o Árbitro deve ter três (3) avaliações positivas de mesários internacionais de Árbitros de Caiaque Polo.

14.3.11 - Os árbitros com uma qualificação da ICF devem enviar ao Comitê de Caiaque Polo da ICF sua atividade anual, que será avaliada por meio de um sistema de pontos.

14.3.12 - O Comitê de Caiaque Polo da ICF publicará no site da ICF os detalhes do sistema de pontos.

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

14.3.14 - Os árbitros que não enviarem suas atividades até 14 de outubro de cada ano terão zero atividade para aquele ano.

14.3.15 - A atividade do Árbitro será listada por continente em uma lista pública no site da ICF.






14.3.16 - Os árbitros que apresentarem atividade zero em qualquer período consecutivo de 4 anos serão rebaixados em um nível. Grau A para B, B para C e C para status de não qualificado.






14.3.17 - Os árbitros que alcançaram o status de Grau A serão rebaixados, mas pararão no Grau C e não se tornarão não-qualificados, a menos que peçam para ser removidos da Lista de Árbitros da ICF.


CAPÍTULO 15 - SINAIS MANUAIS DO ÁRBITRO


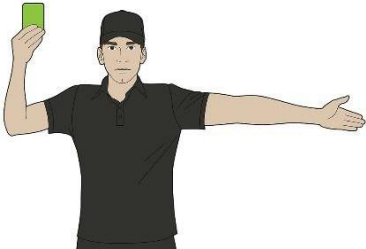
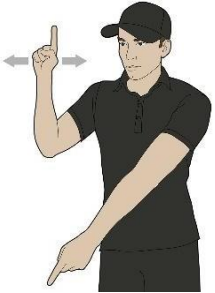


15.1 - DEFINIÇÃO

[SR]

	<p>1. INÍCIO / INFRAÇÃO</p> <p>Braço para frente e dobrado para cima, com a palma da mão aberta e voltada para o lado, no nível da cabeça.</p>
	<p>2. ENCERRAMENTO DO PRIMEIRO TEMPO / FIM DE JOGO</p> <p>Braços cruzados na frente do peito. Palmas das mãos para fora.</p>
	<p>3. GOL</p> <p>Braços estendidos, palmas das mãos juntas. Aponte para o centro do campo.</p>
	<p>4. GOL ANULADO</p> <p>Cruzamento repetido dos braços na altura das coxas. Palmas das mãos abertas.</p>
	<p>5. ARREMESSO DA LINHA LATERAL / ESCANTEIO</p> <p>Aponte para a linha lateral. Outro braço mostrando a direção do jogo.</p>

	<p>6. ARREMESSO DA LINHA DE GOL (TIRO DE META)</p> <p>Aponte com a mão aberta, braço estendido ao longo da linha do gol. O outro braço mostra a direção do jogo.</p>
	<p>7. PEDIDO DE TEMPO</p> <p>Forme um "T" com as mãos acima da cabeça.</p>
	<p>8. BOLA AO ÁRBITRO (BOLA PRESA)</p> <p>Braços estendidos para a frente na altura dos ombros, punhos cerrados, polegares para cima.</p>
	<p>9. OBSTRUÇÃO</p> <p>Mantenha um (1) braço levantado no ar com o punho cerrado pelo período de dois (2) segundos e, em seguida, aponte para a posição em que o tiro livre deve ser dado.</p> <p>Outro braço mostrando a direção do jogo.</p>
	<p>10. FALTA ILEGAL DE CAIAQUE</p> <p>Mantenha o punho cerrado contra o quadril pelo período de dois (2) segundos e, em seguida, aponte para a posição em que o tiro livre deve ser dado.</p> <p>Outro braço mostrando a direção do jogo.</p>

	<p>11. 5 SEGUNDOS / POSSE DE BOLA</p> <p>Mantenha a mão levantada ao lado do corpo, na altura da cabeça, com a palma para frente. Abra todos os dedos por um período de dois (2) segundos e, em seguida, aponte para a posição em que o tiro livre deve ser dado.</p> <p>Outro braço mostrando a direção do jogo.</p>
	<p>12. USO ILEGAL DO REMO</p> <p>O lado da outra mão repetidamente toca a parte superior do braço mostrando a direção da falta por um período de dois (2) segundos e, em seguida, aponta para a posição em que o tiro livre deve ser cobrado.</p>
	<p>13. DAR VANTAGEM</p> <p>Um braço com o cotovelo dobrado, girando em um movimento circular pelo corpo na altura do quadril continuamente por no máximo cinco (5) segundos. O outro braço mostra a direção da vantagem.</p>
	<p>14. ARREMESSO LIVRE</p> <p>Braço estendido, com a palma da mão aberta, apontando na direção do jogo, paralelo à lateral do campo. Outro braço mostrando o sinal de ofensa (1, 5, 6, 11 ou 13).</p>
	<p>15. TIRO LIVRE</p> <p>Braço estendido, dedo indicador apontando para o gol na direção do ataque. O outro braço mostra o sinal de ofensa (9, 10, 11 ou 12).</p>

	<p>16. PÊNALTI</p> <p>Ambos os braços estendidos com os dedos indicadores juntos e apontando para o gol.</p>
	<p>17. MOSTRANDO CARTÕES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cartão verde • Cartão amarelo • Cartão vermelho <p>Segure o cartão acima do ombro para que fique visível na frente e atrás.</p> <p>O outro braço aponta para o jogador.</p> <p>Se necessário, indique o número de jogadores com os dedos.</p> <p>Use o punho cerrado para indicar dez quando for necessário um número 10 ou maior.</p>
	<p>18. COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO</p> <p>Um dedo indicador em uma (1) mão acenando de um lado para o outro repetidamente</p>
	<p>19. EMPURRÃO ILEGAL / FALTA COM A MÃO</p> <p>Mantenha um (1) braço levantado no ar, com o punho cerrado e movendo-se verticalmente pelo período de dois (2) segundos e, em seguida, aponte para a posição em que o tiro livre deve ser dado.</p>
	<p>20. CARTÃO VERMELHO DE EJEÇÃO</p> <p>Mostre apenas o cartão vermelho, segurando o cartão em uma das mãos, com os braços cruzados e o punho cerrado acima do ombro (de modo que fique visível na frente e atrás) e a declaração verbal "vermelho de ejeção" para o jogador.</p>

CAPÍTULO 16 - EQUIPAMENTO E CONTROLE

16.1 - FABRICANTES DE CAIAQUES - ICF CAIAQUE POLO

[SR]

16.1.1 - Após 1º de janeiro de 2015 - Todos os novos caiaques de compósitos para Caiaque Polo fabricados por fabricantes registrados na ICF de Caiaque Polo devem ter uma etiqueta de fabricante da ICF de Caiaque Polo permanentemente fixada na superfície interna do caiaque, à vista de todos, na frente do assento, que não pode ser removida ou adulterada de forma alguma. Essas etiquetas só podem ser adquiridas por fabricantes registrados na ICF (Caiaque Polo).

16.1.2 - Após 1º de janeiro de 2015 - Todos os caiaques de Caiaque Polo construídos por fabricantes registrados de caiaques de Caiaque Polo da ICF devem estar em conformidade com todas estas Especificações de caiaques de Caiaque Polo da ICF. Qualquer violação dessas especificações resultará na suspensão imediata da licença do fabricante por um período de dois (2) anos. Durante esse período, NENHUM caiaque construído por esse fabricante será permitido em competições sancionadas pela ICF no Caiaque Polo, como Campeonatos Mundiais ou World Games.

16.1.3 - Depois de 1º de janeiro de 2015 - Todos os caiaques de Caiaque Polo usados em competições sancionadas pela ICF, incluindo Campeonatos Mundiais e World Games, que não tenham uma etiqueta visível do fabricante de caiaques de Caiaque Polo da ICF, serão testados individualmente com os medidores apropriados para garantir que estejam em conformidade com essas novas especificações. Todos os caiaques que não passarem nesses testes não passarão no controle e não serão usados nas competições de Caiaque Polo da ICF.

16.1.4 - Depois de 1º de janeiro de 2016 - Todos os caiaques de Caiaque Polo usados em competições sancionadas pela ICF, incluindo Campeonatos Mundiais e World Games, devem ser construídos por fabricantes registrados no esquema de fabricantes de caiaques de Caiaque Polo da ICF. Haverá uma lista de fabricantes registrados na seção Caiaque Polo do site da ICF.

16.1.5 - Após 1º de janeiro de 2021 - Somente caiaques com uma etiqueta de fabricante de caiaques de Caiaque Polo da ICF poderão ser usados nos Campeonatos Mundiais ou World Games da ICF. (Isso não impede o uso de caiaques mais antigos sem uma etiqueta em um nível inferior em competições domésticas, veja a nota abaixo).

16.1.6 - As Federações Nacionais podem ter suas próprias regras locais com relação ao uso de modelos ou caiaques mais antigos, incluindo aqueles sem a etiqueta ICF de Fabricante de Caiaque Polo. Consulte sua Federação Nacional para obter detalhes.

Nota: O Comitê de Caiaque Polo da FIC reconhece que a vida útil de um caiaque de Caiaque Polo pode ser de muitos anos - mesmo no nível mais alto. Essas regras significam efetivamente que qualquer caiaque existente construído antes de 1º de janeiro de 2015 que não tenha um selo de fabricante de Caiaque Polo da ICF não poderá ser usado no Campeonato Mundial de Caiaque Polo de 2022.

16.1.7 - O Comitê de Caiaque Polo da ICF manterá uma lista de inspetores aprovados com experiência no uso dos medidores da ICF e das regras de inspeção. Os fabricantes podem entrar em contato com esses escrutinadores e solicitar que eles verifiquem um novo projeto de caiaque ou outro item de equipamento quanto à conformidade com as especificações da ICF de Caiaque Polo. O fabricante deverá reembolsar quaisquer custos relevantes incorridos pelo examinador, tais como viagem, acomodação e refeições para concluir essas verificações.

16.1.8 - Os fabricantes registrados da ICF deverão manter uma lista completa de todos os caiaques de Caiaque Polo que fabricam e o número do selo da ICF associado a cada caiaque. O Comitê de Caiaque Polo da ICF pode solicitar uma cópia dessa lista como parte da auditoria.

16.1.9 - Qualquer caiaque modificado (excluindo reparos normais) por qualquer pessoa que não seja o fabricante original terá sua etiqueta da ICF cancelada ou removida e será examinado da mesma forma que qualquer outro caiaque sem uma etiqueta da ICF de Fabricante. Qualquer fabricante que for flagrado modificando, alterando ou consertando um projeto de um fabricante rival que coloque em risco a legalidade desse projeto terá sua licença imediatamente suspensa por um período de dois (2) anos.

16.2 - REQUISITOS DE SEGURANÇA PARA CAIAQUES

[SR]

16.2.1 - Todos os perfis e curvas devem estar dentro dessas regras e serão examinados com medidores oficiais da ICF de Caiaque Polo.

16.2.2 - Para todos os caiaques de fibras e de plástico, todos as arruelas de metal, parafusos ou outros dispositivos de fixação devem ter partes de baixo perfil na superfície, ser suaves ao toque e serem embutidos sempre que possível.

16.2.3 - Não são permitidas alças de transporte de qualquer tipo.

16.2.4 - As seções côncavas são permitidas em todo o caiaque, desde que não se apresentem como uma característica perigosa e estejam em conformidade com o raio mínimo.

16.2.5 - O caiaque deve ter material macio de absorção de choque (biqueiras) firmemente afixado nas zonas de impacto dianteiras e traseiras, o suficiente para evitar lesões nos jogadores e reduzir os danos ao equipamento. Esse acolchoamento deve estar em conformidade com as especificações detalhadas descritas no artigo 16.6.

16.2.6 - O caiaque deve ter fluutuabilidade suficiente para mantê-lo flutuando, de modo que alguma parte rompa a superfície da água, mesmo quando estiver completamente cheio de água.

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

16.3 - DIMENSÕES, MEDIDAS E MEDIDORES DE CAIAQUES

[SR]

16.3.1 - Todas as medições serão realizadas em um caiaque completo com a biqueira instalada.

16.3.2 - Comprimento

16.3.2.a - Um caiaque com biqueira integrada anexada Máximo de 3000 mm.

16.3.2.b - Um caiaque com biqueira não integrada anexada Máximo de 3100 mm. (Um caiaque com biqueira não integrada medido sem a biqueira acoplada tem no máximo 3000 mm).

16.3.3 - **Largura** máxima de 650 mm

16.3.4 - Caiaque - Bordas

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

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

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

16.3.5 - Caiaque - Forma no plano

16.3.5.a - No plano, o raio mínimo de curvatura convexa para a borda é de 100 mm em toda a borda do caiaque. Bitola 1, detalhe G

16.3.5.b - Nas zonas de impacto dianteiro e traseiro, uma largura mínima de 200 mm deve ser alcançada nos primeiros 100 mm do caiaque.

16.3.5.c - Para caiaques com biqueira integrada, os primeiros 100 mm são medidos com a biqueira instalada. Bitola 1, detalhe H

16.3.5.d - Para caiaques com biqueira não integrada, os primeiros 100 mm são medidos a partir da borda traseira da biqueira, onde ela se prende ao caiaque. Bitola 1, detalhe I.

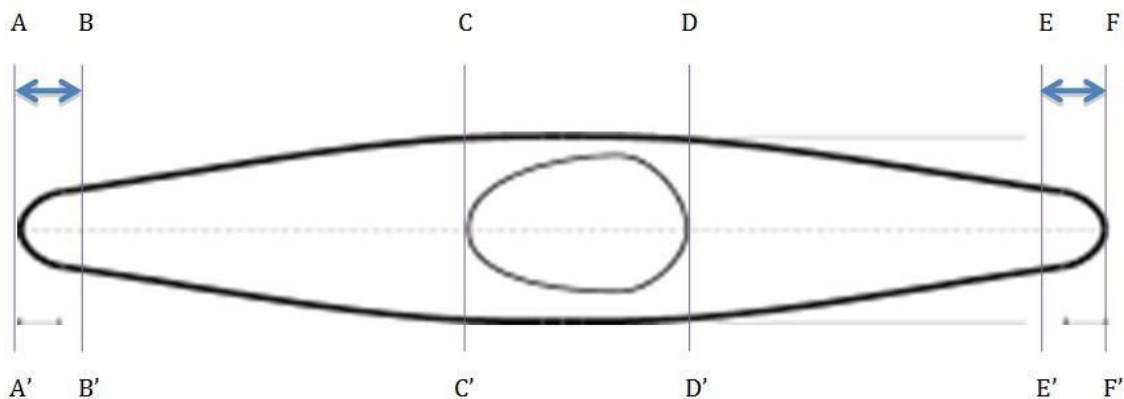


Figura 1 - VISÃO PLANIFICADA DO KAYAK DAS SEÇÕES/ZONAS

- Seção AA' a BB' - Zona de impacto frontal - medida até o ponto 100 mm abaixo do comprimento do caiaque Raio mínimo de 100 mm em qualquer ponto em B-A-B'
- Seção BB' a CC' - Seção dianteira -
- Seção CC' a DD' - Seção do cockpit -
- Seção DD' a EE' - Seção traseira -
- Seção EE' a FF' - Zona de impacto traseiro - medida até o ponto 100 mm acima do comprimento do caiaque Raio mínimo de 100 mm em qualquer ponto em E-F-E'

16.3.6 - Caiaque - superfície superior e inferior

16.3.6.a - As superfícies superior e inferior (excluindo as partes do cockpit cobertas pela saia) devem ser lisas para não causar ferimentos em um jogador.

16.3.6.b - Seção AA' a BB' - Zona de impacto frontal: O caiaque (com biqueira não integrada) deverá ter uma espessura mínima de 55 mm a 30 mm da borda do caiaque. Se o caiaque tiver uma biqueira não integrada anexada, os 30 mm serão medidos a partir da parte traseira da biqueira, onde ela é anexada ao caiaque. O raio mínimo de curvatura convexa permitido acima da borda da zona de impacto frontal é de 20 mm. Bitola 2, detalhes K e L.

16.3.6.c - Se um caiaque tiver biqueira integrada, a biqueira deverá estar em conformidade com especificações mínimas separadas para a zona de impacto frontal AA'-BB' consulte o artigo 16.6.3 Biqueira integrada.

16.3.6.d - Seção BB' a FF' - Para toda a borda, o caiaque deverá ter uma espessura mínima de 50 mm com 30 mm da borda do caiaque. Bitola 3, detalhe M

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

16.3.6.f - Seção BB' a FF' - Para toda a superfície superior do caiaque no perfil acima da borda, uma vez que a espessura mínima tenha sido atingida, o raio mínimo de curvatura convexa permitido é de 5 mm. Bitola 7, detalhe T

16.3.6.g - São permitidos rebaixos (recortes) no casco ou no convés com a finalidade de ocultar cabeças de parafusos, etc. Para serem legais, os rebaixos devem ser mais seguros do que um dispositivo de fixação saliente. Quando os rebaixos forem feitos para melhorar a segurança, eliminando os dispositivos de fixação salientes, o raio de 5 mm pode ser relaxado até o ponto em que cubra o raio de qualquer curva de transição entre o convés e as superfícies laterais de qualquer um desses rebaixos.

16.3.7 - Caiaque - Profundidade

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

16.3.7.b - Em todo o comprimento da seção do cockpit do caiaque (de CC' a DD'), em cada lado do cockpit, o caiaque deve ter no mínimo 140 mm de profundidade, conforme visto de perfil, sem incluir a borda do cockpit (aro).

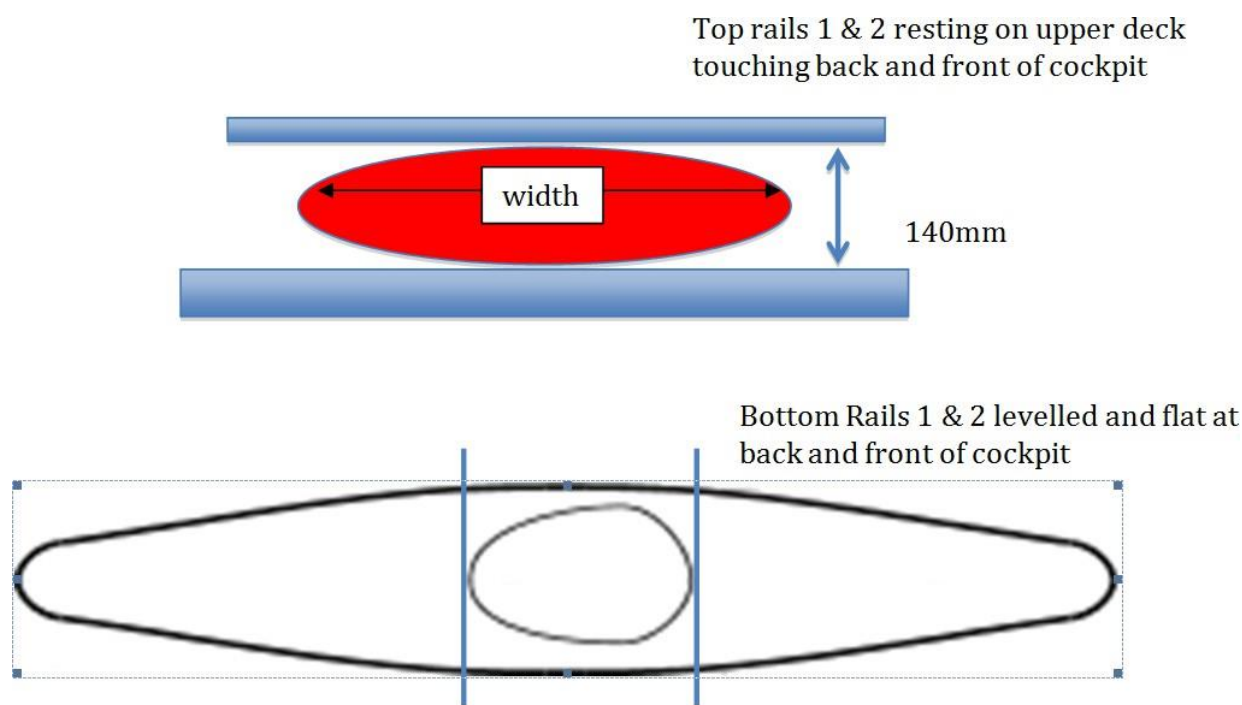


Figura 2

16.4 - MEDIDORES DE CAIAQUE - REQUISITOS

[SR]

16.4.1 - Somente os medidores oficiais da ICF de Caiaque Polo devem ser usados para testar a conformidade com essas especificações.

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

16.5.1 - Medidor 1

- Zona de impacto AA' a BB'' e EE' a FF'
- O medidor de zona de impacto, com raio de 100 mm, deve ser usado para medir em planta as seções AA' a BB' (frente) e EE' a FF' (traseira). O caiaque com biqueira no lugar deve ter uma largura mínima em planta de 200 mm dentro de 100 mm da extremidade do caiaque.

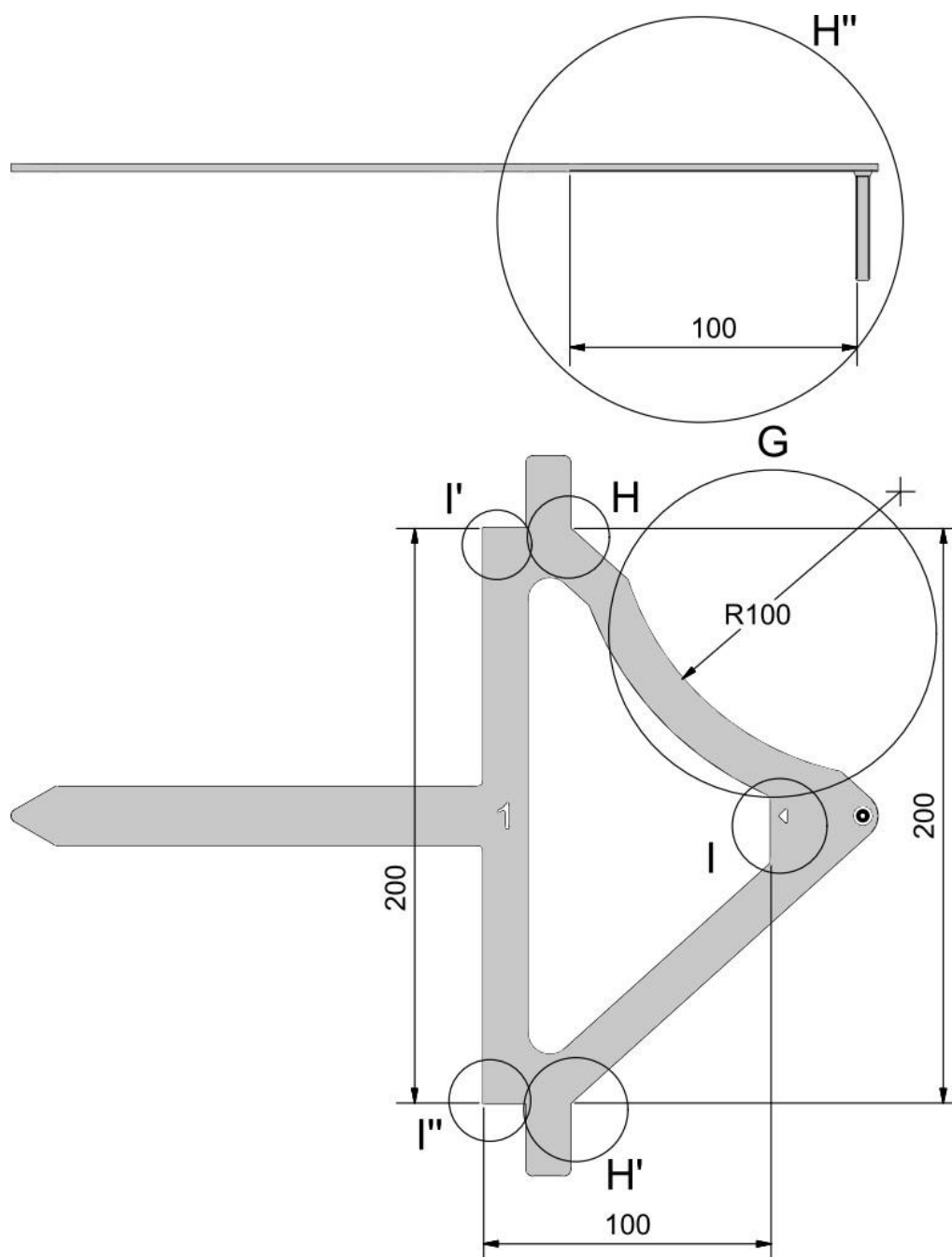


Figura 3 - Medidor 1

16.5.2 - Medidor 2

- Zona de espessura de impacto frontal AA' a BB' (não usado em biqueira integrada)
- Espessura da zona de impacto - 55 mm de espessura a 30 mm de profundidade, deve ser usada nivelada para medir a espessura da borda do caiaque.

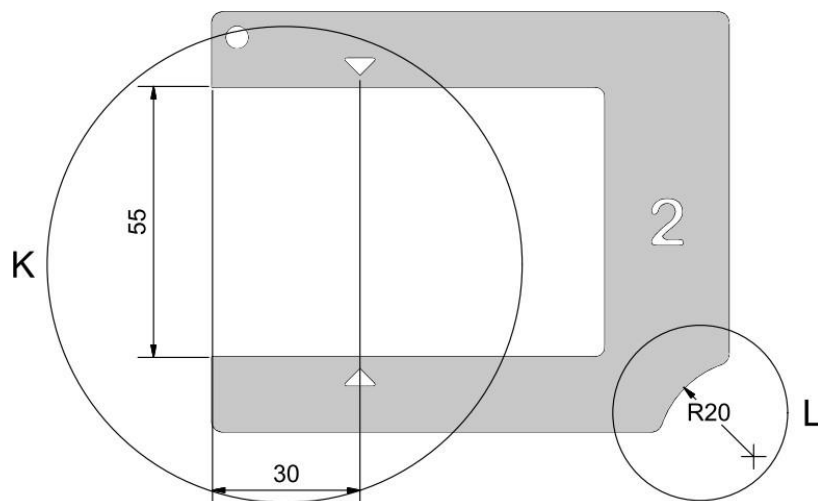


Figura 4 - Medidor 2

16.5.3 - Medidor 3

- Espessura da borda Zona BB' a CC' e DD' a FF' (inclui a biqueira integrada traseira)
- O medidor de espessura da borda, com 50 mm de espessura e 30 mm de profundidade, deve ser usado nivelado para medir a espessura da borda do caiaque.

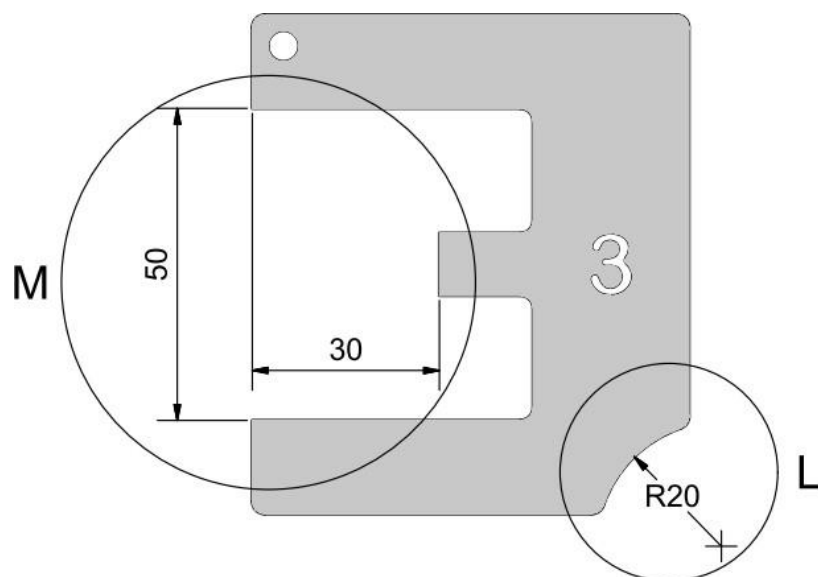


Figura 5 - Medidor 3

16.5.4 - Bitola 2, 3 ou 5 - detalhe L

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

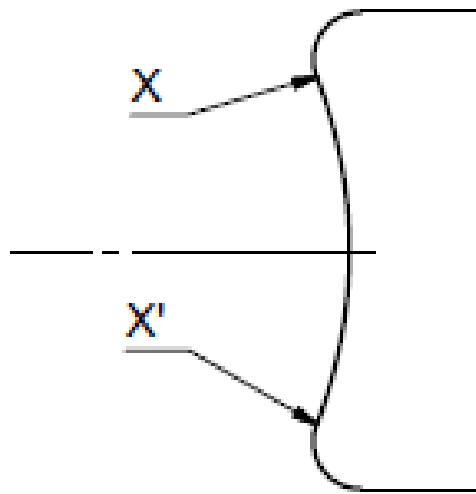


Figura 6 - Detalhe L

16.5.5 - Bitola 7

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

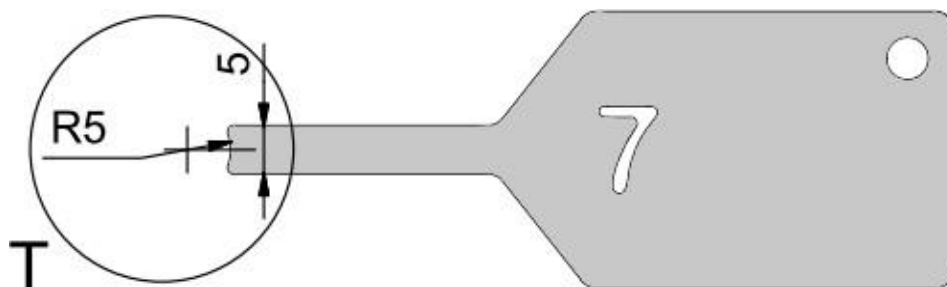


Figura 7 - Medidor 7

16.6.1 - Material da biqueira

16.6.1.a - A biqueira deve ser feita de um material homogêneo, macio e que absorva o impacto (por exemplo, espuma, borracha macia). Se depender de uma construção composta para sua espessura mínima e propriedade de absorção de choque, a propriedade essencial de absorção de choque da biqueira não deve ser perdida sob compressão. As características devem ser medidas nas temperaturas que prevalecerão durante a competição.

16.6.1.b - A biqueira deve ter no mínimo 30 mm de espessura (quando não comprimido) - recomenda-se uma espessura maior para permitir o encolhimento e a compressão ao longo do tempo.

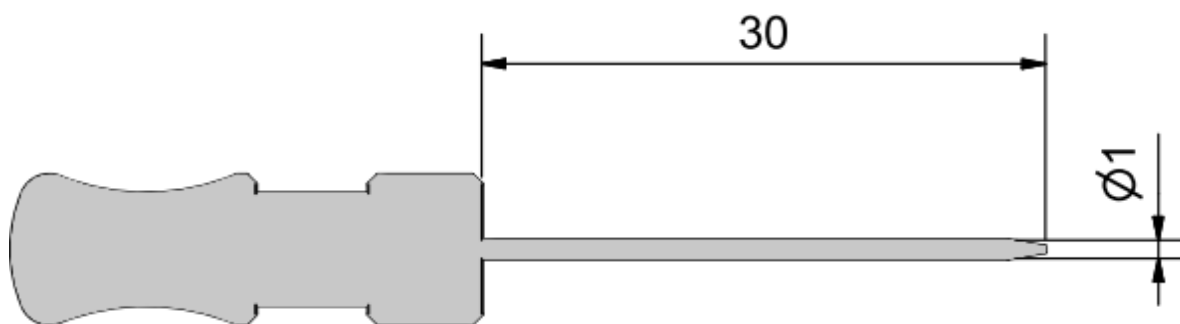


Figura 8 - Bitola 4 - agulha

16.6.1.c - A espessura de 30 mm deve ser alcançada na linha central horizontal da biqueira no perfil. Ela pode ser reduzida a não menos que 20 mm de espessura em uma largura de 25 mm de cada lado da borda do perfil.

16.6.1.d - A biqueira deve ser compressível (pelo polegar do examinador ou do jogador) em pelo menos 10 mm. A biqueira não pode ser comprimida a menos de 10 mm de espessura. A espessura e a compressão são medidas na horizontal e na vertical em relação à superfície da biqueira no plano.

16.6.1.e - A biqueira deve estar firmemente fixada para cobrir as bordas das zonas de impacto dianteiro e traseiro na linha central horizontal.

16.6.1.f - A biqueira deve se estender por pelo menos 100 mm de cada extremidade do caiaque, medido em planta. Bitola 1, detalhe H ou I

16.6.2 - Anexo

16.6.2.a - A biqueira deve ser fixada firmemente na extremidade do caiaque para garantir que não haja possibilidade de a biqueira cair ou sair da posição durante a competição.

16.6.2.b - A biqueira deve ser fixada de forma que as bordas e as extremidades não fiquem presas nos jogadores ou no equipamento.

16.6.2.c - Se forem usados rebites ou parafusos (ou similares) para prender a biqueira, eles devem ser embutidos pelo menos 20 mm no estofamento a partir da parte mais externa.

16.6.3 – Biqueira integrada

16.6.3.a - Para um caiaque com biqueira integrada, a biqueira deve atender às seguintes especificações mínimas:

(i) Para a zona de impacto frontal, a biqueira deve ter no mínimo 60 mm de altura no perfil e se estender por pelo menos 100 mm a partir das extremidades, medidos em planta. Gabarito 5, detalhe N; Gabarito 1, detalhe H

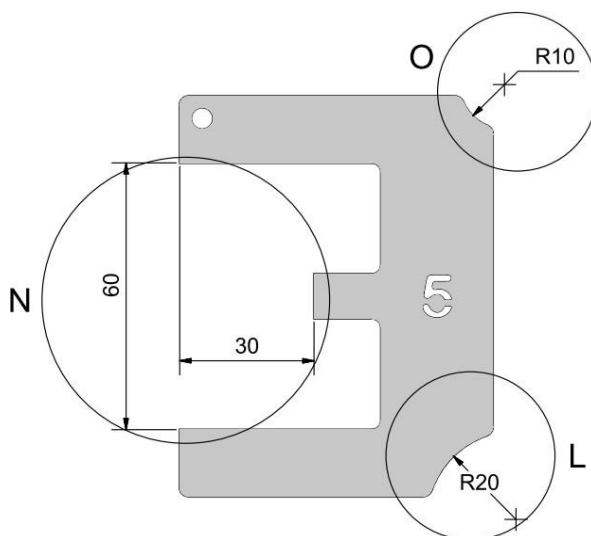


Figura 9 - Zona de impacto frontal do medidor 5 (somente estofamento integrado) AA' a BB'

(ii) A biqueira da zona de impacto frontal deve ter um raio mínimo de pelo menos 10 mm em toda a superfície da biqueira. Bitola 5, detalhe O

(iii) Para a zona de impacto traseira, a biqueira deve ter no mínimo 50 mm de altura no perfil e se estender por pelo menos 100 mm a partir das extremidades medidas em planta. Gabarito 3, detalhe M; Gabarito 1, detalhe H

(iv) A biqueira da zona de impacto traseira deve ter um raio mínimo de pelo menos 5 mm em toda a superfície do acolchoamento. Bitola 7, detalhe T

16.6.3.b - O formato do caiaque sob a biqueira integrada não é importante enquanto a biqueira estiver no lugar, desde que o caiaque inteiro atenda às especificações descritas nos artigos 16.1 a 16.3.

16.6.3.c - Em geral, o perfil da biqueira deve seguir o perfil das extremidades do caiaque e a biqueira integrada deve ser apropriada para esse modelo de caiaque.

16.6.3.d - Em um caiaque com biqueira integrada, não deve haver espaço (mínimo <5 mm) entre o início/borda da biqueira e o local onde ela se une aos caiaques. Qualquer parte do caiaque que se encontre com a biqueira deve ter um raio mínimo de 5 mm. Esse espaço de 5 mm pode ser medido com o Medidor 7

16.6.4 - Biqueira não integrada

16.6.4.a - Os caiaques com biqueira não integrada devem estar em conformidade com as especificações do caiaque nos artigos 16.1 a 16.3 se a biqueira for removida.

16.6.4.b – A biqueira deve estar em conformidade com as especificações de biqueira descritas acima nos artigos 16.6.1 e 16.6.2.

16.6.4.c - Para caiaques com biqueira não integrada – a biqueira deve ser posicionada na borda (consulte a definição de borda nas especificações do caiaque) para cobrir pelo menos 15 mm acima e abaixo da borda.

16.6.4.d - A biqueira não integrada deve estar em conformidade com as dimensões mínimas abaixo

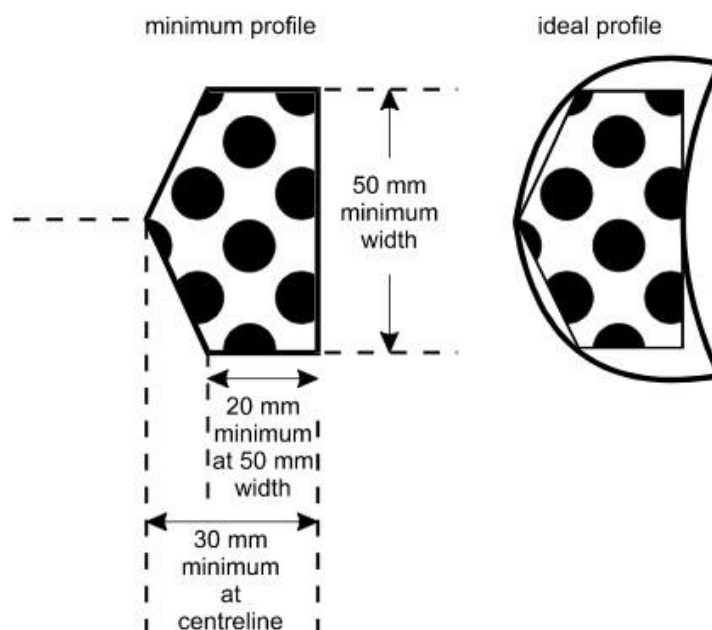


Figura 10 - Para definir

16.7 - REMO

[SR]

16.7.1 - O remo deve ter pá dupla, sem saliências, bordas, furos ou outras características perigosas. O formato, a espessura e os raios das pás devem estar dentro dessas regras. O remo será examinado com um medidor.

16.7.2 - As pás não devem ter mais de 600 mm x 250 mm em planta, medidos a partir do ponto em que o eixo encontra a pá. As bordas devem ter um raio mínimo de 30 mm em planta e uma espessura mínima de 5 mm. Pás com ponta de metal não são permitidas.

16.7.3 - A exceção a isso são as pás em que a borda de metal é parte integrante da construção, em oposição a um aro ou acabamento adicionado à parte externa por qualquer meio. No entanto, se em algum momento o componente interno de metal for exposto, ele será considerado inadequado para uso em caiaque polo.

16.8 - MEDIDOR DE REMO

[SR]

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

16.8.2 - Para medir o raio de curvatura, a parte do raio do medidor 6, detalhe R, deve ser aplicada perpendicularmente à superfície que está sendo testada. Se ambos os pontos X e X' tocarem a superfície ao mesmo tempo sem o restante da palheta, o teste de raio será aprovado.

16.8.3 - Para medir a espessura da pá, segure a fenda do calibrador 6, detalhe Q, sobre a pá. Se a pá não entrar na fenda, o teste foi aprovado.

16.9 - CAPACETE E GRADE FACIAL

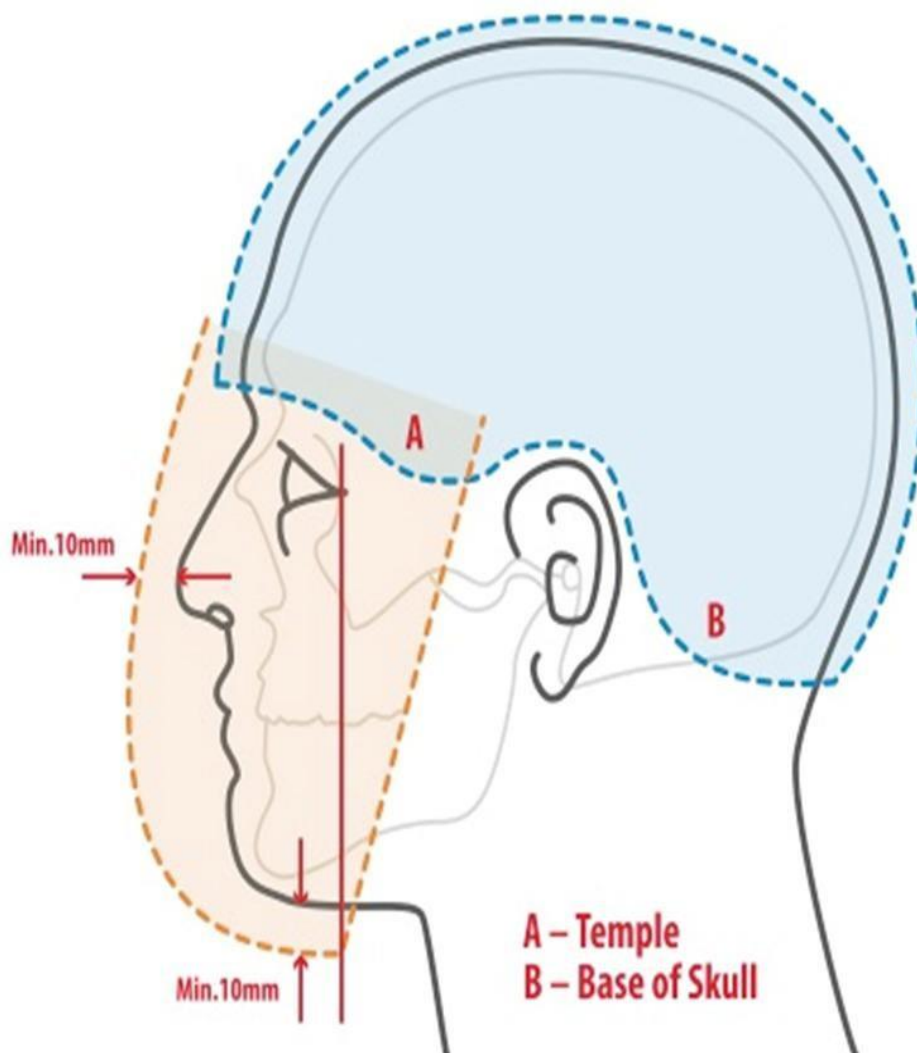
[SR]

16.9.1 - O capacete deve ser adequado para canoagem e ter uma grade facial acoplada.

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

16.9.3 - O capacete deve proteger a cabeça dos jogadores desde as têmporas até a base do crânio (osso occipital) para garantir que não haja contato entre o crânio e a pá de um remo segurada horizontalmente (observe que não é necessário cobrir as orelhas).

16.9.4 - O capacete deve ser ajustado corretamente ao indivíduo para garantir a máxima proteção contra qualquer golpe que possa ser razoavelmente previsto no decorrer de um jogo.



16.9.5 - O capacete e a grade facial devem proteger todo o rosto, começando no nível inferior do queixo e na linha da mandíbula e cobrindo a superfície entre as duas (2) têmporas para garantir que não haja contato entre o rosto e a pá de um remo segurada horizontalmente.

16.9.6 - Deve haver uma distância mínima de 10 mm entre a grade facial e o nariz do usuário.

16.9.7 - A grade facial deve ser de um material resistente, como aço ou outro material igualmente resistente.

16.9.8 - A grade facial deve ser fixada com segurança ao capacete, sem bordas afiadas ou fixações perigosas.

16.9.9 - A grade facial não deve ter nenhuma abertura horizontal ou vertical maior que 70 mm.

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

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

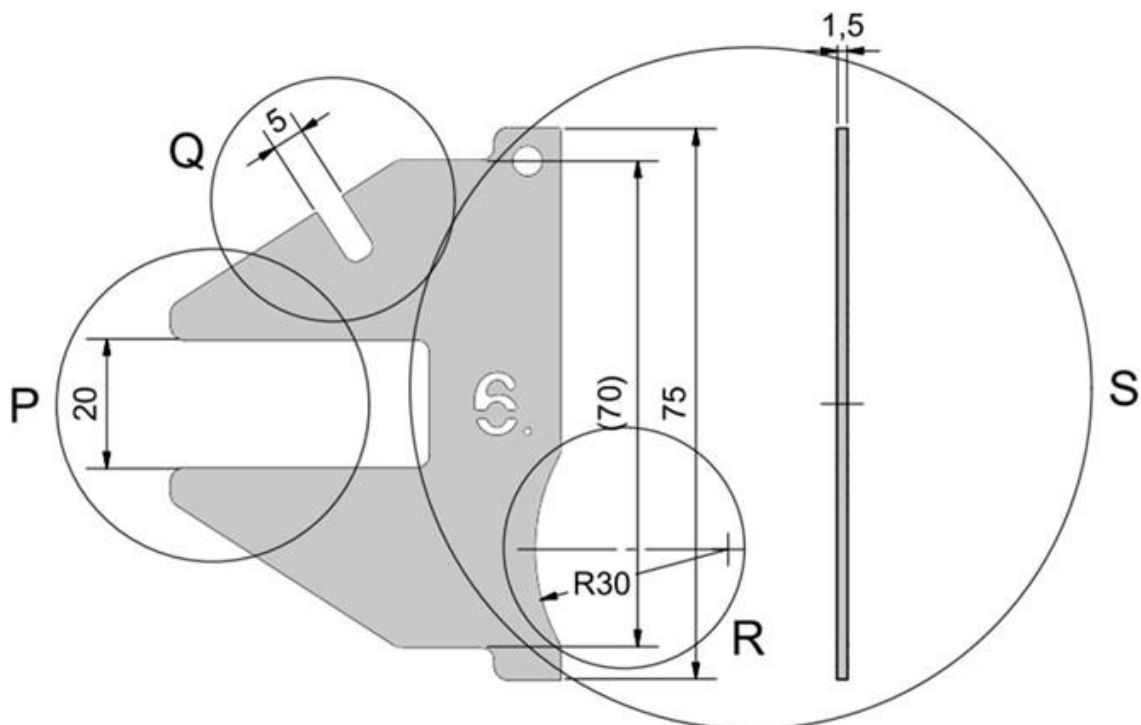


Figura 11 - Medidor 6 - pá, grade facial e proteção corporal

16.10 - COLETE

[SR]

16.10.1 - A proteção do corpo na forma de um Colete de Flutuação Pessoal (PFD) deve atender ou exceder a norma ISO 12402-5:2020 atual e ter o rótulo apropriado.

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

16.10.3 - Para medir a espessura da proteção do corpo, segure a fenda do calibre 6, detalhe P, sobre a proteção do corpo. Se a proteção do corpo não entrar na fenda, o teste foi aprovado.

16.10.4 - A proteção corporal deve proteger contra qualquer impacto do equipamento de outros jogadores, o que pode ser razoavelmente previsto no decorrer de um jogo.

16.10.5 - A proteção do corpo deve começar não mais do que 100 mm acima da borda do cockpit medida ao lado do jogador, com o jogador sentado normalmente em seu caiaque.

16.10.6 - A distância entre a parte superior da proteção na lateral e a parte superior da axila, medida com o braço na horizontal, deve ser inferior a 100 mm. (Essas medidas podem ser verificadas em qualquer estágio do jogo por qualquer árbitro)

16.11 - ESCRUTÍNIO - GRANDES COMPETIÇÕES

[SR]

16.11.1 - Para competições importantes, incluindo Campeonatos Mundiais e World Games o controle do equipamento será um processo de três etapas.

16.11.2 - No início do escrutínio, cada equipe apresentará seu equipamento para verificação.

16.11.3 - Cada jogador estará presente inicialmente usando seu capacete (com grade facial). Eles serão verificados quanto à conformidade com o artigo 16.9. Qualquer problema de segurança deve ser corrigido imediatamente antes que a equipe possa avançar. Todos os equipamentos serão então colocados no Estágio 1 e todos os jogadores deixarão a área de controle.

16.11.4 - Apenas um (1) representante da equipe pode permanecer para supervisionar o processo de escrutínio de cada equipe.

16.11.5 - Cada caiaque terá uma folha de verificação de inspeção fixada no assento. Essa folha permanecerá com o caiaque durante todo o escrutínio. Cada equipe também terá uma ficha de equipe para todos os remos, capacetes e coletes. O modelo da folha de verificação do caiaque e da equipe de verificação está disponível no site da ICF na seção de regras (www.canoeicf.com).

16.11.6 - Todos os problemas identificados em qualquer peça do equipamento serão claramente anotados em sua folha de verificação e rubricados pelo examinador. Esse problema deve ser corrigido antes de o equipamento passar para a próxima etapa.

16.11.7 - Etapa 1 - Verificações cosméticas (aparência)

16.11.7.a - Essa etapa garantirá que todos os itens do equipamento tenham cores e decalques uniformes para cada equipe.

16.11.7.b - As verificações do caiaque garantirão que qualquer revestimento de vinil (contacte) seja de alta qualidade, com poucas rugas e vincos e que dure o período da competição. Se o revestimento de vinil for utilizado, ele deverá ser uniforme em cor e textura para toda a equipe.

16.11.7.c - Os caiaques devem ser uniformes na cor e nos logotipos acima do fechamento (para os World Games, eles também devem ser uniformes abaixo do fechamento). O acabamento transparente (fibra) deve ser uniforme em termos de trama. O acabamento transparente com fibra de carbono NÃO é considerado o mesmo que uma cor preta sólida devido às diferentes tramas e aparências.

16.11.7.d - Os capacetes devem ter uma cor de base sólida e uniforme - a prática de cobrir o capacete com tiras ou seções de vinil (contacte) ou fita não é mais aceitável.

16.11.7.e - Os números do capacete devem ter o tamanho mínimo de 75 mm de altura e ser de uma cor e tamanho de fonte claramente contrastantes para se destacarem à distância. Os números do capacete devem ser cortados em uma (1) peça de vinil - não são mais aceitáveis tiras de fita (isolante, esparadrapo etc.).

16.11.7.f - Com exceção dos números, todos os adesivos e logotipos devem ser idênticos em tamanho, cor e localização. Os adesivos de escrutínio de competições anteriores devem ser removidos.

16.11.7.g - O colete deve ser uniforme em termos de cor e aparência. Os números dos jogadores devem ter o tamanho mínimo em ambos os lados. 100 mm na frente e 200 mm atrás.

16.11.7.h - Qualquer equipamento reprovado no teste cosmético resultará na reprovação de toda a equipe. A equipe inteira perderá o horário do escrutínio e retornará para nova verificação em outro momento. A nova verificação ocorrerá depois que todas as outras equipes tiverem feito suas verificações iniciais. Os horários dos treinos não serão remarcados.

16.11.7.i - Cada item reprovado estará sujeito a uma multa de 50 euros. Essa multa deve ser paga para que ocorra uma nova verificação antes de avançar para a Etapa 2.

16.11.8 - Etapa 2 - Verificações de segurança

16.11.8.a - Essa etapa verificará todos os equipamentos quanto aos pontos de segurança.

16.11.8.b - Os caiaques serão testados quanto a bordas afiadas, superfícies ásperas e fixação da biqueira.

16.11.8.c - **A biqueira do caiaque deve estar em condições novas ou quase novas** e em uma (1) peça homogênea firmemente presa ao caiaque, sem bordas ou extremidades soltas, conforme as especificações. Nenhuma fita, embalagem, espuma extra ou outras substâncias podem ser usadas para aumentar o perfil da biqueira ou para garantir a fixação correta!

16.11.8.d - Qualquer biqueira que não passar na Etapa 2 deverá ser substituída por uma nova biqueira do tipo apropriada para o modelo do caiaque antes de ser aprovado. Recomenda-se que as equipes ou indivíduos levem conjuntos sobressalentes de biqueiras para cada modelo. (Pequenos reparos podem ser feitos durante a competição com fita adesiva ou embalagem)

16.11.8.e - Remos não devem ter bordas afiadas ou fitas soltas. A espessura da borda será testada usando o medidor apropriado. Os materiais das bordas, como a fita Kevlar, devem estar corretamente fixados, sem bordas soltas.

16.11.8.f - Os capacetes devem ter uma grade facial de ajuste correto que cubra desde a linha da mandíbula até a têmpora e que esteja em conformidade com os regulamentos (consulte a especificação no artigo 16.9).

16.11.8.g - A proteção corporal na forma de um colete deve ter a espessura exigida de 20 mm na frente, atrás e nas laterais (consulte a especificação no artigo 16.10).

(Observe que essa é uma NOVA especificação para melhorar a segurança dos jogadores. Coletes que anteriormente eram aprovados no controle de qualidade podem não atender a essa especificação maior).

16.11.9 - Etapa 3 - Verificações técnicas

16.11.9.a - Essa etapa verificará os aspectos técnicos de todos os equipamentos, especialmente os caiaques.

16.11.9.b - Os caiaques serão verificados quanto aos seguintes aspectos:

(i) Etiqueta de fabricação do caiaque da ICF de Caiaque Polo fixada no interior do caiaque. Qualquer caiaque construído após 1º de janeiro de 2015 deve ter uma etiqueta da ICF fixada permanentemente na superfície interna, na frente do assento. Esses caiaques receberão as seguintes verificações:

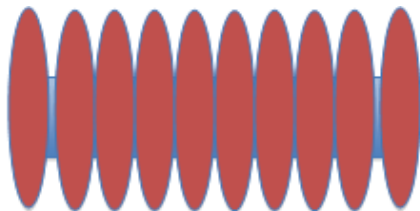
- Verificações aleatórias de todas as dimensões principais - comprimento, largura, profundidade e peso
- Verificações aleatórias de todas as dimensões dos raios e/ou altura/profundidade/largura

(ii) Qualquer caiaque construído antes de 1º de janeiro de 2015 que não tenha uma etiqueta da ICF estará sujeito a TODAS as medições padrão de comprimento, largura, profundidade, peso e raios. Observação: Após 1º de janeiro de 2019, todos os caiaques deverão ter um selo da ICF para serem usados em competições da ICF, incluindo Campeonatos Mundiais e World Games. (Isso não impede que esses caiaques sejam usados em outras competições em todo o mundo).

16.11.9.c - Qualquer caiaque que não atenda a qualquer especificação técnica será reprovado no controle e não poderá ser usado na competição.

16.11.10 - Procedimento

Etapa 1 - Os jogadores são pré-verificados usando capacete para verificações de segurança.



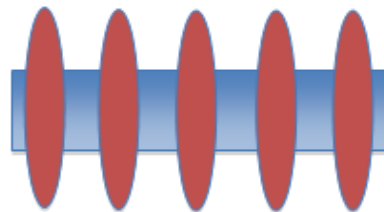
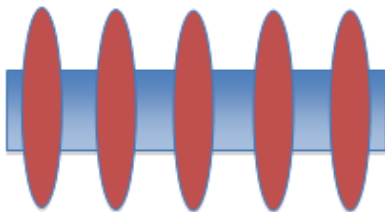
Paddles, Helmets, PFD's

Each kayak gets a scrutineering sheet attached to the seat to track progress

Stage 2 - Once cosmetic checks are passed all kayaks and equipment proceed to safety checks
(volunteers to help transfer items to new area)

Paddles

Helmets, PFD's



Stage 3 - Technical Checks, Kayaks checked for ICF Label, dimension and gauge tests

Dimension tests including
length, width, depth, radii

Dimension tests including
length, width, depth, radii

Once technical checks are complete, kayaks and equipment returned to team representative.
Kayaks failing technical specifications will not pass scrutineering and cannot be used.

CAPÍTULO 17 – SHOT CLOCK (CRONÔMETRO DE CHUTE)

As regras do SHOT CLOCK serão usadas em todos os World Games, Campeonatos Mundiais e são recomendadas para uso em Campeonatos Continentais.

As regras do shot clock também podem ser usadas em qualquer outra competição, desde que todas as equipes sejam claramente notificadas de que isso será feito.

17.1 - DEFINIÇÃO

[SR]

17.1.1 - Para ser considerado um chute a gol, o chute deve ser claramente uma tentativa de gol que:

- Entra no gol.
- É bloqueado por um remo do goleiro ou do defensor.
- Rebotes na trave do gol.
- Errar o gol e sair do campo dentro dos quatro (4) metros de cada lado do gol.

17.1.2 - Uma equipe deve tentar um chute a gol dentro de 60 segundos após obter a posse ou o controle da bola.

17.1.2.a - Após 1º de janeiro de 2027 - Uma equipe deve tentar um chute a gol dentro de 60 segundos após obter a posse ou o controle da bola. Se a equipe, após um chute, mantiver a posse de bola, qualquer chute subsequente deverá ser feito dentro de um período de 30 segundos.

17.1.3 - Se isso não for feito, a posse da bola e o tiro livre serão concedidos à outra equipe.

17.1.4 - O tiro livre deve ser cobrado onde a bola estiver no momento em que o shot clock expirar.

17.1.5 - Se a bola estiver fora de jogo no momento em que o cronômetro de chute expirar, o tiro livre será dado do ponto mais próximo de onde a bola saiu de jogo. Aplicam-se os sinais 11 e 15.

17.2 - OPERAÇÃO

[SR]

17.2.1 - O shot clock será operado pelo cronometrista.

17.2.2 - O shot clock estará diretamente ligado ao cronômetro principal do jogo e parará sempre que o cronômetro principal do jogo parar, seja após um gol ou quando um dos árbitros pedir tempo, ou quando a bola estiver fora de jogo.

17.2.3 - O shot clock será reiniciado quando o árbitro reiniciar o jogo com um apito ou quando o jogador que estiver arremessando segurar a bola para cima para arremessar.

17.2.4 - O shot clock deve poder ser interrompido independentemente do cronômetro principal do jogo.

17.2.5 - No último minuto de cada período, o shot clock deve mostrar o mesmo que o relógio principal do jogo, com o tempo restante do período.

17.3 - VISIBILIDADE E SISTEMA DE SOM

[SR]

17.3.1 - Dois (2) shot clocks estarão claramente visíveis para todos os jogadores e espectadores.

17.3.2 - Eles devem ser posicionados no campo diretamente acima, diretamente abaixo ou ao lado de cada gol, ou nos cantos do campo, do mesmo lado que o árbitro controlador.

17.3.3 - O shot clock terá um dispositivo de sinalização audível com um tom distinto que possa ser ouvido claramente por todos os jogadores e oficiais envolvidos em um jogo.

17.3.4 - O tom do sinal do shot clock deve ser diferente do sinal principal dos cronometristas.

17.3.5 - O sinal do shot clock soará ao final de 60 segundos, indicando que o tempo do shot clock expirou.

17.3.5.a - Após 1º de janeiro de 2027 - O sinal do shot clock soará ao final de 60/30 segundos, indicando que o tempo do cronômetro de chute expirou.

17.3.6 - Os árbitros confirmarão a mudança de posse de bola com um único toque no apito e concederão um tiro livre ao adversário.

17.4 - EXPIRAÇÃO DO SHOT CLOCK

[SR]

17.4.1 - Para que um gol seja marcado, o chute a gol deve ter sido dado antes do início do sinal de expiração do shot clock.

17.4.2 - Se a bola estiver em voo no momento do sinal, será permitido que ela viaje até a conclusão.

17.4.3 - A bola deve ter saído da mão do jogador antes do sinal sonoro.

17.5 - REINÍCIO DO SHOT CLOCK

[SR]

17.5.1 - O shot clock será reiniciado sempre que houver um chute a gol ou uma mudança na posse de bola da equipe.

17.5.2 - Se uma equipe tentar um chute e a bola ricochetear na trave do gol, no remo do defensor ou do goleiro, ir para fora do campo ou voltar ao jogo, o shot clock será reiniciado, mesmo que a mesma equipe que chutou recupere a posse da bola.

17.5.3 - Se uma equipe tentar um chute que não chegue ao gol e permaneça em jogo, o shot clock não será reiniciado se a mesma equipe que chutou recuperar a posse da bola.

17.5.4 - Se uma equipe que não estiver tentando um chute a gol perder o controle da bola para fora do campo e recuperar a posse como resultado de uma cobrança de lateral ou de escanteio, o shot clock não será reiniciado.

17.5.5 - Se dois (2) jogadores de equipes adversárias compartilharem momentaneamente a posse ou o controle da bola, o shot clock só será reiniciado se houver uma mudança clara da posse da bola para a outra equipe.

17.5.6 - Se uma equipe perder momentaneamente (por um período muito curto) o controle ou a posse da bola e recuperar o controle ou a posse, o shot clock não será reiniciado.

17.5.7 - O shot clock será reiniciado se uma equipe receber um tiro livre ou se o árbitro der vantagem como resultado de uma falta cometida pela equipe adversária.

CAPÍTULO 18 - RANKING MUNDIAL DE CAIAQUE POLO DA ICF

18.1 - PRINCÍPIOS

[SR]

18.1.1 - O objetivo do Ranking Mundial de Caiaque Polo da ICF é estabelecer um sistema de classificação para as equipes das Federações Nacionais de Caiaque Polo.

18.1.2 - O Ranking Mundial da ICF é um sistema contínuo de pontos que classifica todas as equipes em cada evento.

18.1.3 - Os pontos do Ranking Mundial serão concedidos nos Campeonatos Mundiais e em cada Campeonato Continental.

18.1.4 - O Ranking da ICF é obtido do Campeonato Mundial mais recente e dos resultados dos Campeonatos Continentais mais recentes.

18.2 - GERENCIAMENTO DO RANKING E CLASSIFICAÇÃO

[SR]

18.2.1 - As classificações serão produzidas pela ICF.

18.2.2 - As classificações atualizadas serão publicadas após cada competição.

18.3 - SISTEMA DE PONTOS

[SR]

O sistema de pontos é definido em um apêndice publicado pelo ICF.

CAPÍTULO 19 - APÊNDICES

19.1 - LISTA DE APÊNDICES

[SR]

O Livro de Regras de Competição de Caiaque Polo da ICF está vinculado aos seguintes anexos:

- Apêndice 1: World Games - Sistema de qualificação
- Apêndice 2: Campeonatos Mundiais - Sistema de qualificação
- Apêndice 3: Ranking Mundial de Caiaque Polo da ICF - sistema de pontos
- Apêndice 4: Código de conduta de árbitro de Caiaque Polo da ICF
- Apêndice 5: Código de Conduta de Comentarista de Caiaque Polo da ICF
- Apêndice 6: Recomendações de desenvolvimento para grupos etários abaixo de 15 anos

19.2 - VALIDAÇÃO

[SR]

O Comitê de Caiaque Polo propõe e publica os apêndices após a aprovação do Conselho de Diretores da ICF.

19.3 - PUBLICAÇÃO

[SR]

Os apêndices estão publicados no site do ICF na seção de regras (www.canoeicf.com).