



# *PRZEPISY KAJAK POLO*

*Wersja 3.0*  
*Po nowelizacji w 2019 roku*

## Spis treści

I.	Wstęp.....	6
II.	Definicje .....	6
III.	Przepisy ogólne .....	6
1.	<b>Definicja kajak polo [PR]</b> .....	6
2.	<b>Zawody międzynarodowe [SR]</b> .....	6
3.	<b>Uczestnicy zawodów [SR]</b> .....	7
4.	<b>Komitet Organizacyjny [SR]</b> .....	7
5.	<b>Obowiązki Komitetu Organizacyjnego [SR]</b> .....	7
IV.	Wyposażenie zawodników .....	8
1.	<b>Kajaki [SR]</b> .....	8
2.	<b>Wiosła [SR]</b> .....	8
3.	<b>Wyposażenie osobiste [SR]</b> .....	8
4.	<b>Wymiana sprzętu [SR]</b> .....	9
5.	<b>Kontrola wyposażenia [SR]</b> .....	9
6.	<b>Identyfikacja [SR]</b> .....	9
V.	Kategorie zawodów .....	9
VI.	Format zawodów .....	10
1.	<b>System zawodów [SR]</b> .....	10
5.	<b>Punkty ligowe i pozycje [SR]</b> .....	10
6.	<b>Awans do kolejnych rund [SR]</b> .....	11
7.	<b>Remisy [SR]</b> .....	11
VII.	Organizacja zawodów .....	11
1.	<b>Formy komunikacji [SR]</b> .....	11
2.	<b>Zaproszenia [PR]</b> .....	11
3.	<b>Zgłoszenia [PR]</b> .....	12
4.	<b>Określenie kategorii [SR]</b> .....	13
5.	<b>Wybór zgłoszeń [SR]</b> .....	13
6.	<b>Zawiadomienie o przyjęciu zgłoszenia [SR]</b> .....	13
7.	<b>Anti-doping [SR]</b> .....	13
VIII.	Sędziowie organizacyjni i gry.....	14
1.	<b>Komitet Zawodów [PR]</b> .....	14
2.	<b>Obowiązki Komitetu Zawodów [SR]</b> .....	14
3.	<b>Sędziowie Organizacyjni i Gier [SR]</b> .....	14
4.	<b>Wyznaczanie sędziów [SR]</b> .....	15
5.	<b>Sędzia Główny Zawodów [SR]</b> .....	15

6.	<b>Organizator Zawodów [SR]</b> .....	15
7.	<b>Organizator Techniczny [SR]</b> .....	15
8.	<b>Główny Sędzia Gier [SR]</b> .....	16
9.	<b>Główny Kontroler Wyposażenia [SR]</b> .....	16
10.	<b>Główny Sędzia Tabel [SR]</b> .....	16
11.	<b>Kontrolerzy Mierzący Czas [SR]</b> .....	16
12.	<b>Kontrolerzy Wyników [SR]</b> .....	16
13.	<b>Sędziowie Gry I i II [SR]</b> .....	17
14.	<b>Liniowi [SR]</b> .....	17
15.	<b>Kontroler wyposażenia [SR]</b> .....	18
16.	<b>Asystenci [SR]</b> .....	18
17.	<b>Sędziowie gry [SR]</b> .....	18
18.	<b>Sędziowie (I i II) [SR]</b> .....	18
19.	<b>Liniowi [SR]</b> .....	19
20.	<b>Kontroler wyposażenia [SR]</b> .....	19
21.	<b>Kontrolerzy mierzący czas [SR]</b> .....	19
22.	<b>Kontroler wyników [SR]</b> .....	20
IX.	<b>Obszar gry</b> .....	20
1.	<b>Pole gry [SR]</b> .....	20
2.	<b>Granice pola gry i ich oznaczenie [SR]</b> .....	20
3.	<b>Bramki [SR]</b> .....	21
4.	<b>Piłka [SR]</b> .....	21
5.	<b>Obszar Rezerwowy [SR]</b> .....	21
6.	<b>Obszar Sędziowski [SR]</b> .....	21
7.	<b>Obszar Rozgrzewki [SR]</b> .....	22
8.	<b>Obszar Organizacyjny [SR]</b> .....	22
9.	<b>Obszar Trenerów [SR]</b> .....	22
10.	<b>Obszar Zawodów [SR]</b> .....	22
X.	<b>System, program i jego ograniczenia</b> .....	22
1.	<b>Program [SR]</b> .....	22
2.	<b>Kontrola wyposażenia [SR]</b> .....	23
XI.	<b>Przepisy Gry</b> .....	23
1.	<b>Ilość zawodników [SR]</b> .....	23
2.	<b>Czas gry [SR]</b> .....	23
3.	<b>Wybór stron [SR]</b> .....	24
4.	<b>Rozpoczęcie gry [SR]</b> .....	24

5.	<b>Piłka autowa [SR]</b> .....	24
6.	<b>Przerwa [SR]</b> .....	25
7.	<b>Zdobycie gola [SR]</b> .....	25
8.	<b>Wznowienie po голу [SR]</b> .....	25
9.	<b>Obrona bramki [SR]</b> .....	26
10.	<b>Rzut sędziowski (piłka sędziowska) [SR]</b> .....	26
11.	<b>Przywilej korzyści [SR]</b> .....	27
12.	<b>Wywrócony zawodnik [SR]</b> .....	27
13.	<b>Wkraczanie na Pole Gry, ponowne wkraczanie, zmiana i wymiana wyposażenia [SR]</b>	28
14.	<b>Pomoc i przeszkadzanie z zewnątrz [SR]</b> .....	28
15.	<b>Zakończenie gry [SR]</b> .....	28
16.	<b>Dogrywka [SR]</b> .....	28
XII.	<b>Nieprzepisowa gra</b> .....	29
1.	<b>Nieprzepisowa zamiana i wkraczanie na Pole Gry [SR]</b> .....	29
2.	<b>Nieprzepisowe użycie wiosła [SR]</b> .....	29
3.	<b>Nieprzepisowe posiadanie [SR]</b> .....	29
4.	<b>Nieprzepisowe popychanie ręką [SR]</b> .....	30
5.	<b>Nieprzepisowe popychanie kajakiem [SR]</b> .....	30
6.	<b>Nieprzepisowe rozpychanie [SR]</b> .....	30
7.	<b>Nieprzepisowa zasłona [SR]</b> .....	30
8.	<b>Nieprzepisowe trzymanie [SR]</b> .....	31
9.	<b>Niesportowe zachowanie [SR]</b> .....	31
10.	<b>Honorowa gra [SR]</b> .....	32
XIII.	<b>Sankcje</b> .....	32
1.	<b>Sankcje - definicje [SR]</b> .....	32
2.	<b>Rzut karny [SR]</b> .....	32
3.	<b>Strzał wolny [SR]</b> .....	33
4.	<b>Rzut wolny [SR]</b> .....	33
5.	<b>Czerwona kartka [SR]</b> .....	33
6.	<b>Żółta kartka/Power Play [SR]</b> .....	33
7.	<b>Żółta kartka przy karze rzutu karnego [SR]</b> .....	34
8.	<b>Zielona kartka – Ostrzeżenie [SR]</b> .....	34
XIV.	<b>Wykonywanie rzutów</b> .....	35
1.	<b>Wykonanie rzutów [SR]</b> .....	35
2.	<b>Wykonanie rzutu karnego [SR]</b> .....	36
XV.	<b>Post-competition</b> .....	36

1.	<b>Protesty do Komitetu Zawodów [PR]</b> .....	36
2.	<b>Działania dyscyplinarne Komitetu Zawodów [SR]</b> .....	38
3.	<b>Wyniki [SR]</b> .....	38
XVI.	<b>Zegar strzału</b> .....	39
XVII.	<b>SPECJALNE PRZEPISY DOTYCZĄCE ZAWODÓW KRAJOWYCH ROZGRYWANYCH W POLSCE</b> .....	40
1.	<b>Wstęp</b> .....	40
2.	<b>Przepisy ogólne</b> .....	40
3.	<b>System zawodów</b> .....	41
4.	<b>Antydoping</b> .....	41
5.	<b>Wyniki</b> .....	41
6.	<b>Raporty</b> .....	41
7.	<b>Sędziowie Organizacyjni i Gier</b> .....	41
8.	<b>Obowiązki Komitetu Zawodów</b> .....	41
9.	<b>Obowiązki Sędziów Gry i Sędziów Organizatorów Zawodów</b> .....	41
10.	<b>Pilka</b> .....	42
11.	<b>Kajaki</b> .....	42
12.	<b>Zdobycie gola</b> .....	42
13.	<b>Odwołanie do Zarządu PZKaj</b> .....	42

## I. Wstęp

Celem tego dokumentu jest dostosowanie informacji jak przeprowadzać zawody kajak polo zgodnie z regulaminem Międzynarodowej Federacji Kajak Polo. Przepisy dotyczące organizacji zawodów międzynarodowych odnoszą się także do organizacji zawodów krajowych w Polsce. Wszelkie zmiany, odstępstwa od przepisów międzynarodowych zostały opisane w Rozdziale XVII.

## II. Definicje

Następujące skróty i akronimy występujące w tym dokumencie oznaczają:

ICF	Międzynarodowa Federacja Kajakowa
CAPC	Komitet Kajak Polo
CR	Główne przepisy odnoszące się do wszystkich dyscyplin kajakowych. Zmiany w tych przepisach muszą być zaakceptowane przez Kongres ICF.
PR	Podstawowe przepisy odnoszące się do wszystkich dyscyplin z uwzględnieniem zmian dla poszczególnych dyscyplin. Akceptacja zmian przepisów leży po stronie Zarządu ICF.
SR	Przepisy gry. Przepisy techniczne odnoszące się do danej dyscypliny. Zmiany proponowane są przez Komitet kajak polo ICF, natomiast akceptowane przez Zarząd ICF.
Klasa	Kajaki

JĘZYK Oficjalną formą komunikacji podczas Zawodów Międzynarodowych organizowanych przez ICF jest język angielski.

## III. Przepisy ogólne

### 1. Definicja kajak polo [PR]

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

### 2. Zawody międzynarodowe [SR]

- 2.1. Międzynarodowe zawody muszą być kontrolowane przez co najmniej jednego akredytowanego sędziego posiadającego ważną licencję międzynarodową danej dyscypliny. Zaleca się aby był to Sędzia Główny Zawodów lub inny członek Komitetu Zawodów.
- 2.2. W zawodach, w których Komitet Organizacyjny nie może w pełni spełnić przepisów ICF, dopuszczalne są zmiany w zasadach Rozdziału VI.
- 2.3. Rodzaje zawodów w kajak polo

	Rodzaj zawodów	Zawody
Poziom 1	Zawody międzynarodowe ICF	Mistrzostwa Świata ICF
Poziom 2		N/D
Poziom 3		N/D
Poziom 4	Zawody krajowe	Turniej krajowy

### **3. Uczestnicy zawodów [SR]**

3.1. W skład reprezentacji zawodów międzynarodowych wchodzi: jeden kierownik reprezentacji, maksymalnie dwóch trenerów na zespół, maksymalnie 10 zawodników na zespół, maksymalnie trzech innych działaczy na reprezentację.

3.1.1. Kierownik reprezentacji.

Dla każdego zawodów federacja lub klub wybiera kierownika reprezentacji, który będzie odpowiedzialny za nią podczas zawodów.

3.1.2. Zawodnicy.

W każdym zespole może być maksymalnie 10 zawodników.

3.1.3. Inni członkowie zespołu.

Dla każdego zawodów federacja lub klub może wyznaczyć maksymalnie trzech dodatkowych działaczy na zespół, którzy będą częścią oficjalnej reprezentacji.

3.2. Identyfikacja: Członkowie reprezentacji potrzebujący dostępu do Obszaru Zawodów zostaną wyposażeni w identyfikatory (zawierające informacje o pełnionej funkcji oraz nazwie zespołu).

### **4. Komitet Organizacyjny [SR]**

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

### **5. Obowiązki Komitetu Organizacyjnego [SR]**

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

5.1. Komitet Organizacyjny odpowiedzialny jest za:

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

5.2. Komitet Organizacyjny:

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

5.2.2. Zapewnia obecność wolontariuszy odpowiedzialnych za zapewnienie sędziom prowadzącym mecz oraz liniowym odpowiednich piłek w trakcie rozgrywanych meczy. Osoby te powinny nosić odpowiedni strój, którym będą koszulki koloru wskazującego na pełnione przez nich funkcje. Strój wolontariuszy powinien różnić się od strojów sędziów prowadzących mecz i sędziów liniowych;

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

- 5.2.4. Zapewnia sprawne działanie urządzeń do ogłaszania wyników, przechowywanie wyników, pomiar czasu oraz pomoc Głównemu Sędziemu Tabel w utrzymywaniu sprawności wymienionego sprzętu;
  - 5.2.5. Współdziała z kierownictwem miejsca zawodów w przypadku problemów wynikających z korzystania z obiektu;
  - 5.2.6. Wyznacza miejsca do przechowywania i obsługi wyposażenia zespołów na czas trwania zawodów;
  - 5.2.7. Zapewnia ogłoszenie programu gier w sposób umożliwiający przygotowanie się na czas zespołów i sędziów do każdej gry;
  - 5.2.8. Informuje publiczność, które zespoły rywalizują i jakie znaczenie ma gra przed jej rozpoczęciem;
  - 5.2.9. Informuje publiczność o wynikach gry, jej zakończeniu, o znaczeniu tych wyników i wynikających z tego postępach każdego zespołu;
  - 5.2.10. Zapewnia zapisywanie wyników każdej gry i zbieranie wyników gier w tabeli ligowej lub diagramie systemu pucharowego;
  - 5.2.11. Uzupełnia na bieżąco program gier wynikający z przeprowadzonych już meczy;
  - 5.2.12. Wywiesza wyniki każdej gry, aktualne tabele ligowe lub diagramy systemu pucharowego oraz aktualny program dla zespołów i publiczności, a także przekazuje te informacje mediom, jeśli trzeba.
- 5.3. Wszystkie sprawy dotyczące zaproszeń i zgłoszeń, powzięte przez Komitet Organizacyjny powinny być nadzorowane przez Organizatora Zawodów i wymagają akceptacji Komitetu Zawodów.

## **IV. Wyposażenie zawodników**

### **1. Kajaki [SR]**

- 1.1. W zawodach używane mogą być tylko kajaki zatwierdzone przez kontrolera wyposażenia.
- 1.2. Niezarejestrowane lub nielegalne kopie modeli kajaków producentów zarejestrowanych w ICF nie mogą być używane podczas zawodów organizowanych przez ICF i automatycznie nie będą zatwierdzane przez kontrolera wyposażenia. W sytuacji wystąpienia wątpliwości co do legalności modelu kajaka, niezależny trzyosobowy panel, będzie dokonywał oceny modelu oraz podejmie decyzję czy jest to kopia czy też nie. Jeżeli zostanie ustalone, że jest to niezarejestrowana kopia, model ten nie przejdzie kontroli wyposażenia i nie zostanie dopuszczony do zawodów. Producent oraz ICF zostaną natychmiast powiadomieni o zaistniałym zdarzeniu.
- 1.3. Pełne specyfikacje dotyczące wymiarów kajaków i obić, które są wymagane przez Przepisy Kajak Polo ICF znajdują się na stronie [www.canoeicf.com](http://www.canoeicf.com).

*W przypadku zawodów krajowych obowiązują wymogi określone w DODATKU II: Kontrola wyposażenia.*

### **2. Wiosła [SR]**

Wiosła z dwoma piórami muszą być zatwierdzone przez kontrolera wyposażenia.  
Pełne specyfikacje dotyczące wiosel – patrz DODATEK II: Kontrola wyposażenia.

### **3. Wyposażenie osobiste [SR]**

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



- 3.2. Wyposażenie ochronne, zatwierdzone przez Kontrolera musi być noszone przez zawodników. Pełne specyfikacje dotyczące wyposażenia ochronnego – patrz DODATEK II: Kontrola wyposażenia.
- 3.3. Koszulka zawodnika musi mieć rękaw, który zakrywa co najmniej połowę ramienia. Zawodnicy nie mogą smarować rąk ani szyi tłustymi substancjami.
- 3.4. Poza wymienionym powyżej sprzętem i strojem, inna odzież osobista oraz fartuchy są dozwolone. Dodatkowy sprzęt ochronny na rękach, przedramionach i łokciach jest dozwolony, jeżeli jest bezpiecznie dopasowany, bez ostrych krawędzi, które mogłyby zranić innego zawodnika. Żaden inny sprzęt nie jest dozwolony. Zawodnik nie może nosić żadnych rzeczy (takich jak biżuteria) zagrażających jemu samemu lub innym zawodnikom.
- 3.5. Zawodnicy nie mogą pokrywać wyposażenia osobistego substancjami, które zmieniają przyczepność oryginalnej nawierzchni (nie dotyczy drążka wiosła).

#### **4. Wymiana sprzętu [SR]**

- 4.1. Każdy zawodnik ma prawo w każdym momencie opuścić Pole Gry oraz wymienić każdy element wyposażenia po upewnieniu się, że wymieniony element był odpowiednio sprawdzony i dopuszczony do gry przez kontrolera wyposażenia. Wymiana sprzętu może nastąpić tylko i wyłącznie w Obszarze Rezerwowym.

#### **5. Kontrola wyposażenia [SR]**

- 5.1. Wyposażenie zawodników może być kontrolowane przed, w czasie i po zakończeniu gry. Sędzia musi usunąć z Pola Gry zawodnika, którego sprzęt jest niezgodny z przepisami w trakcie pierwszej przerwy w grze lub od razu po stwierdzeniu faktu, że sprzęt ten zagraża bezpieczeństwu innych zawodników.

#### **6. Identyfikacja [SR]**

- 6.1. Wszyscy członkowie zespołu muszą posiadać jednakowego koloru: kajaki, kaski, koszulki, kamizelki i fartuchy.
- 6.2. Jeżeli sędzia lub kontroler wyposażenia stwierdzi, że kolory obu zespołów są zbyt zbliżone i różnica między nimi nie jest wystarczająca, to pierwszy z wymienionych na spisie gry zespół musi zmienić swoje kolory identyfikacyjne.
- 6.3. Każdy zawodnik zespołu musi być oznaczony numerem od 1 do 99, znajdującym się na jego kamizelce i kasku. Zawodnicy mogą mieć umieszczone na plecach swoje nazwisko. Wówczas wszyscy zawodnicy danego zespołu muszą posiadać nazwisko umieszczone w tym samym miejscu. Może ono być umieszczone nad lub pod numerem zawodnika.
- 6.4. Numery muszą być czytelne dla sędziego z każdego punktu pola. Numer umieszczony z tyłu kamizelki musi mieć co najmniej 20 cm wysokości. Numer umieszczony z przodu kamizelki musi mieć wysokość co najmniej 10 cm. Numery umieszczone z każdego boku kasku powinny mieć co najmniej 7,5 cm wysokości. Kapitan każdego zespołu musi być wyróżniony spośród pozostałych członków zespołu opaską na ramieniu.

### **V. Kategorie zawodów**

- 1.1. Do oficjalnych kategorii uznawanych przez ICF należą:

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

*W przypadku zawodów krajowych obowiązują wymogi określone w Rozdz. XVII pkt. 2.1.1.*

## **VI. Format zawodów**

### **1. System zawodów [SR]**

Zawody rozgrywane są z wykorzystaniem najbardziej odpowiedniego systemu rozgrywek dla określonej liczby zespołów biorących udział w zawodach. Systemy rozgrywek zawarte są w DODATKU IV: Systemy gier. Jeżeli jest to możliwe to każdy zespół niezależnie od kategorii powinien grać taką samą liczbę gier. System rozgrywek wybrany dla danej kategorii określa ile zespołów awansuje do Rundy Drugiej (Przejęciowej) oraz ile zespołów awansuje bezpośrednio do Rundy Finałowej.

### **2. Runda wstępna [SR]**

2.1. W Rundzie Wstępnej zespoły w każdej kategorii powinny być podzielone na równe lub prawie równe grupy.

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

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

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

*W przypadku zawodów krajowych obowiązują wymogi określone w Rozdz. XVII pkt. 3.1.*

2.3. W zawodach, w których jest więcej niż jedna runda, wszystkie zespoły w grupie muszą rozegrać mecze każdy z każdym, w systemie ligowym (co najmniej raz). Na zakończenie tej rundy zespoły są ustawione w każdej grupie w kolejności odpowiadającej ich wynikom. Najlepsze 2 lub więcej zespołów z każdej grupy awansuje do kolejnej Rundy Zawodów.

### **3. Runda przejściowa [SR]**

Druga Runda (Runda Przejściowa) nie jest konieczna we wszystkich zawodach. Jest stosowana tylko, gdy jest duża liczba zespołów w porównaniu do liczby gier jakie mogą zostać rozegrane w danej kategorii. W Rundzie Przejściowej zespoły mogą być podzielone na grupy, w których zastosowane są systemy: pucharowy lub ligowy w celu uzyskania awansu do Rundy Finałowej.

### **4. Runda finałowa [SR]**

W Rundzie Finałowej, zespoły grają przeciwko sobie w systemie pucharowym, w formie takiej jak w seriach finałowych opisanych w DODATKU IV: Systemy gier. Zespoły są stopniowo eliminowane, aż do ostatnich dwóch, które w Wielkim Finale Grają o zwycięstwo.

### **5. Punkty ligowe i pozycje [SR]**

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

- 5.2. Jeśli jakikolwiek zespół został zdyskwalifikowany z zawodów lub meczu, Komitet Zawodów powinien zdecydować o dalszym postępowaniu.
- 5.3. Miejsca zespołów w grupie muszą być ustalone zgodnie z ilością punktów zdobytych w grach ligowych. Zespół z największą ilością punktów zajmuje pierwsze miejsce.
- 5.4. Trzy (3) punkty są przyznawane za zwycięstwo, jeden (1) za remis i zero (0) za przegraną. Żadne punkty nie są przyznawane, jeśli zespół nie przystąpił do gry lub mecz został zakończony przez walkower (w takiej sytuacji walkower oznacza porażkę ukaranej drużyny wynikiem 0-7).
- 5.5. Jeśli jeden lub więcej zespołów zdobyło taką samą ilość punktów muszą zająć miejsca zgodnie z następującym kryterium:
- różnica goli;
  - ilość zdobytych goli;
  - wyniki gier pomiędzy tymi zespołami w grupie;
  - gra honorowa (mniejsza liczba punktów za kartki otrzymane przez zawodników zespołu (z wyłączeniem kartek zielonych): czerwona kartka – 10 punktów, żółta karta – 5 punktów);
  - „play off”, jeśli jest to możliwe.
- 5.6. Różnica goli to ilość zdobytych goli minus ilość straconych goli.
- 5.7. Jeśli jeden z zespołów wygrał grę walkowerem z innym zespołem, a jeszcze inny, z taką samą ilością punktów, rzeczywiście grał mecz z przegranym zespołem, oba te wyniki nie są włączane do tych obliczeń.

## **6. Awans do kolejnych rund [SR]**

- 6.1. System zawodów dla danej kategorii określa ile zespołów z każdej grupy awansuje do Rundy Przejściowej oraz ile awansuje bezpośrednio do Rundy Finałowej, zgodnie z ilością zespołów i ilością gier w danej kategorii.

## **7. Remisy [SR]**

Jeśli po upływie normalnego czasu gry wynik meczu jest nierozstrzygnięty, a istnieje taka potrzeba, stosowana jest dogrywka do „złotej bramki” (R.X. pkt.17.1)

# **VII. Organizacja zawodów**

## **1. Formy komunikacji [SR]**

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

## **2. Zaproszenia [PR]**

- 2.1. Zaproszenia do udziału w zawodach międzynarodowych muszą być wysłane minimum 12 tygodni przed zawodami i muszą zawierać następujące informacje:
- Typ zawodów;
  - Kategorie zawodów;

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

2.2. Zaproszenie powinno zawierać wstępny formularz zgłoszenia zawierający:

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

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

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

### **3. Zgłoszenia [PR]**

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

*W przypadku zawodów krajowych obowiązują wymogi określone w Rozdz. XVII pkt. 2.1.1.*

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

*W przypadku zawodów krajowych obowiązują wymogi określone w Rozdz. XVII pkt. 2.1.2*

3.3. Wstępne zgłoszenia

3.3.1. Federacja Narodowa musi podpisać wstępne zgłoszenie zespołu narodowego. Klub musi podpisać wstępne zgłoszenie zespołów klubowych itd.

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

3.3.3. Wstępne zgłoszenie musi zawierać co najmniej następujące szczegóły dotyczące reprezentacji i wszystkich zespołów wchodzących w jej skład:

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

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

3.4. Ostateczne zgłoszenia

3.4.1. Federacja Narodowa musi podpisać ostateczne zgłoszenie zespołu narodowego. Ostateczne zgłoszenie zespołu klubowego musi być podpisane przez kluby itd.

- 3.4.2. Komitet Organizacyjny musi otrzymać ostateczne zgłoszenie przynajmniej 4 tygodnie przed zawodami. Spóźnione zgłoszenie nie zostaną przyjęte.
- 3.4.3. Ostateczne zgłoszenie powinno zawierać co najmniej następujące szczegóły dotyczące reprezentacji i wszystkich zespołów wchodzących w jej skład:
- Szczegóły dotyczące osoby odpowiedzialnej za zespół (Kierownik Zespołu) i innych działaczy zespołu: nazwisko, imię, funkcja.
  - Szczegóły dotyczące zawodników: nazwisko, imię, data urodzenia, płeć, numer zawodnika.
  - Szczegóły dotyczące identyfikacji zespołu, kolory.
- 3.4.4. Komitet Organizacyjny musi potwierdzić przyjęcie ostatecznego zgłoszenia w ciągu 48 godzin od jego otrzymania. Wszelkie problemy ze zgłoszeniem muszą być wtedy zasygnalizowane.
- 3.5. Wycofanie zgłoszenia wstępnego lub zgłoszenia ostatecznego po zamknięciu terminu zgłoszeń uznane jest za ostateczne.
- 3.6. Komitet Organizacyjny może pobierać opłatę startową. Opłaty startowe nie są zwracane po przyjęciu zgłoszenia, poza przypadkiem, gdy zgłoszenie zostało odrzucone.
- 3.7. Po ukończeniu procesu wydawania akredytacji, lub po spotkaniu osób odpowiedzialnych za zespoły (Kierowników Zespołów), w sytuacji gdy nie ma procesu akredytacji, nie mogą być dokonane już żadne zmiany w składach zespołów.

#### **4. Określenie kategorii [SR]**

- 4.1. Jeśli w kategorii zostało zgłoszonych za mało zespołów, zgłoszenie zespołu może zostać przesunięte do innej kategorii zgodnie z informacjami zawartymi w zgłoszeniu danego zespołu oraz zależnie od tego, czy zawodnicy mogą startować w nowej kategorii.
- 4.2. Jeśli zespół nie może zostać umieszczony w zawodach w ten sposób, jego zgłoszenie musi zostać odrzucone.

#### **5. Wybór zgłoszeń [SR]**

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

#### **6. Zawiadomienie o przyjęciu zgłoszenia [SR]**

- 6.1. Informacja o ostatecznym przyjęciu lub odrzuceniu zgłoszenia musi być podana przez Komitet Organizacyjny w ciągu 48 godzin po podjęciu decyzji, a w żadnym wypadku nie później niż 10 dni po zakończeniu terminu przyjmowania zgłoszeń.
- 6.2. Wszyscy nadawcy zgłoszeń będą powiadomieni, które zgłoszenia zostały przyjęte i które mogą zostać odrzucone z wyjaśnieniem procedury selekcji.

#### **7. Anti-doping [SR]**

- 7.1. Trenerzy uczestniczący w międzynarodowych zawodach ICF są zobowiązani przed zawodami do odbycia szkolenia dotyczącego antydopingu przygotowanego/udostępnionego przez ICF.

## **VIII. Sędziowie organizacyjni i gry**

### **1. Komitet Zawodów [PR]**

- 1.1. Główną kontrolę nad zawodami sprawuje Komitet Zawodów, w którego skład wchodzi:
- i. Sędzia Główny Zawodów jako Przewodniczący Komitetu Zawodów,
  - ii. Organizator Zawodów,
  - iii. Jedna dodatkowa osoba wyznaczona na sędziego organizacyjnego.

### **2. Obowiązki Komitetu Zawodów [SR]**

2.1. Komitet Zawodów musi:

- i. Nadzorować organizację i przygotowanie zawodów;
- ii. Rozważyć i zatwierdzić:
  - zespoły Kontrolerów Mierzących Czas i Kontrolerów Wyników zaproponowane przez Głównego Sędziego Tabel
  - zespoły Sędziów Gier i Liniowych zaproponowane przez Głównego Sędziego Gier
  - zespoły Kontrolerów Wyposażenia zaproponowane przez Głównego Kontrolera Wyposażenia.

W przypadku zaistnienia nieprzewidzianych okoliczności uniemożliwiających przeprowadzenie zawodów zgodnie z programem, Komitet Zawodów zatwierdza zmianę programu lub decyduje o przełożeniu zawodów i ustala wspólnie z Komitetem Organizacyjnym kolejny termin, w którym zawody mogą być rozegrane;

- iii. Przyjmować wszystkie złożone protesty i rozwiązywać wszystkie spory, które mogą wystąpić;
- iv. Podejmować decyzje o sankcjach dyscyplinarnych, jeżeli złamane zostaną przepisy inne niż przepisy gry. Decyzje powinny być podejmowane w oparciu o Przepisy Kajak Polo ICF. Mogą być nakładane także kary zgodne ze Statutem ICF, na przykład dyskwalifikacja na okres dłuższy niż czas trwania danych zawodów.

*W przypadku zawodów krajowych obowiązują wymogi określone w Rozdz. XVII pkt. 8.1.*

### **3. Sędziowie Organizacyjni i Gier [SR]**

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

1. Sędzia Główny Zawodów
2. Organizator Zawodów
3. Organizator Techniczny
4. Sędzia Główny Gier
5. Główny Kontroler Wyposażenia
6. Główny Sędzia Tabel
7. Kontrolerzy mierzący czas
8. Kontrolerzy Wyników
9. Sędziowie Gier
10. Liniowi lub kamery
11. Kontrolerzy Wyposażenia

3.2. Jeżeli okoliczności pozwolą, jedna osoba może pełnić dwie lub więcej z wymienionych powyżej funkcji. Wszyscy Sędziowie zawodów podczas wykonywania obowiązków będą wyraźnie oznaczeni nazwiskiem i funkcją.

3.3. Jeśli to możliwe, to wszystkie gry muszą być sędziowane przez sędziów neutralnych tj. pochodzących z krajów innych niż reprezentowane przez grające zespoły, z wyjątkiem, kiedy oba zespoły są z tego samego kraju. Jeżeli takie rozwiązanie nie jest możliwe, w takiej sytuacji do sędziowania meczu powinno się wskazać po jednym z sędziów z każdego uczestniczącego w danej grze kraju.

*W przypadku zawodów krajowych obowiązują wymogi określone w Rozdz. XVII pkt.7.2.*

#### **4. Wyznaczanie sędziów [SR]**

4.1. Za wyznaczenie sędziów odpowiedzialne są następujące grupy:

<b>Sędziowie i Organizatorzy</b>	<b>Zawody międzynarodowe</b>
Sędzia Główny Zawodów Organizator Zawodów Organizator Techniczny Sędzia Główny Gier Główny Kontroler Wyposażenia Główny Sędzia Tabel	Komitet Organizacyjny
Kontrolerzy Mierzący Czas Kontrolerzy Wyników	Główny Sędzia Tabel
Sędziowie Gier I i II Liniowi lub kamery	Sędzia Główny Gier
Kontrolerzy Wyposażenia	Główny Kontroler Wyposażenia

#### **5. Sędzia Główny Zawodów [SR]**

Jako Przewodniczący Komitetu Zawodów - Sędzia Główny Zawodów:

- 5.1.1. Jest odpowiedzialny za wszystkie oficjalne aspekty zawodów, nadzorując w tym celu wszystkich innych sędziów i organizatorów.
- 5.1.2. Pilnuje, żeby wszystkie sprawy były przeprowadzone zgodnie z przepisami i decyduje o wszystkich sprawach, które nie są opisane w przepisach i nie znajdują się w gestii Komitetu Organizacyjnego.

#### **6. Organizator Zawodów [SR]**

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

#### **7. Organizator Techniczny [SR]**

Organizator Techniczny jest odpowiedzialny za:

- 7.1.1. Koordynację w administrowaniu zawodów w czasie ich trwania, dla zapewnienia płynnego ich przebiegu, zgodnie z programem i przepisami.
- 7.1.2. Dokonywanie koniecznych zmian w programie i ich publikowanie.
- 7.1.3. Kontrolowanie dostępu do Obszaru Zawodów.
- 7.1.4. Sprawdzanie, czy wszyscy zawodnicy i zespoły mają prawo startować w zawodach oraz czy wszystkie wymogi zgłoszenia są spełnione.
- 7.1.5. Przechowywanie wszystkich szczegółów zgłoszeń do inspekcji przez Komitet Zawodów i Kierowników Zespołów.
- 7.1.6. Notowanie wszystkich znaczących wydarzeń podczas zawodów poza tymi, którymi zajmują się Kontrolerzy Mierzący Czas i Kontrolerzy Wyników.

- 7.1.7. Przechowywanie protokołów dotyczących wszystkich protestów i wyjaśnień.
- 7.1.8. Nadzór nad pracą komentatora wyznaczonego przez Komitet Organizacyjny. Komentator nie należy do zespołu Sędziów Organizatorów Zawodów.

### **8. Główny Sędzia Gier [SR]**

Główny Sędzia Gier odpowiedzialny jest za:

- 8.1.1. Wyznaczanie Sędziów (I i II) prowadzących mecze i Liniowych po zatwierdzeniu ich przez Komitet Zawodów, przy zapewnieniu, że jeśli jest to możliwe wyznaczeni sędziowie są neutralni, bez powiązań z rywalizującymi zespołami.
- 8.1.2. Wskazanie pierwszego Sędziego Gier do każdego meczu.
- 8.1.3. Przydzielenie obowiązków Sędziom prowadzącym mecze i Liniowym oraz określenie standardu ich wykonania.
- 8.1.4. Zapewnienie, aby wszyscy sędziowie gry byli odpowiednio poinformowani.
- 8.1.5. Przekazywanie Głównemu Sędziemu Zawodów wszystkich pisemnych raportów od sędziów prowadzących mecz na temat incydentów wymagających zastosowania sankcji dyscyplinarnych i proponowanie Komitetowi Zawodów zastosowania odpowiednich sankcji dyscyplinarnych przeciwko zawodnikom za powtarzające się przewinienia.
- 8.1.6. Wyznaczenie zastępstwa dla Sędziego Gier prowadzącego dany mecz, jeżeli nie jest możliwe dalsze kontynuowanie pracy przez tego Sędziego w wyniku kontuzji, choroby lub z innej przyczyny. Sędzia zmieniający musi posiadać odpowiednie kwalifikacje.

### **9. Główny Kontroler Wyposażenia [SR]**

Główny Kontroler Wyposażenia jest odpowiedzialny za:

- 9.1.1. Wyznaczenie Kontrolerów po zatwierdzeniu ich przez Komitet Zawodów. Jeśli jest to możliwe, wyznaczeni Kontrolerzy powinni być neutralni, bez powiązań z rywalizującymi zespołami.
- 9.1.2. Przydzielenie obowiązków Kontrolerom oraz określenie standardu ich wykonania.
- 9.1.3. Współpraca z Komitetem Organizacyjnym dotycząca zapewnienia sprzętu używanego do kontroli.
- 9.1.4. Zapewnienie odpowiedniego postępowania kontrolnego dotyczącego sprzętu przed dopuszczeniem go na Obszar Zawodów.

### **10. Główny Sędzia Tabel [SR]**

Główny Sędzia Tabel jest odpowiedzialny za:

- 10.1.1. Wyznaczenie Kontrolerów Mierzących Czas i Kontrolerów Wyników po zatwierdzeniu ich przez Komitet Zawodów.
- 10.1.2. Przydzielenie obowiązków Kontrolerom Mierzącym Czas i Kontrolerom Wyników oraz określenie standardu ich wykonania.
- 10.1.3. Współpracę z Komitetem Organizacyjnym dotyczącą zapewnienia urządzeń do pomiaru czasu, ogłaszania wyników oraz ich przechowywania.
- 10.1.4. Zapewnienie, że Komitet Organizacyjny przekazuje informacje o wynikach na oficjalną tablicę wyników, do kierowników zespołów, Sędziów i Organizatorów.

### **11. Kontrolerzy Mierzący Czas [SR]**

Kontrolerzy mierzący czas odpowiedzialni są za:

- 11.1.1. Informowanie sędziów i zawodników, kiedy gra ma być rozpoczęta.
- 11.1.2. Pomiar czasu zgodnie z przepisami gry.
- 11.1.3. Kontroler mierzący czas nie może kontrolować więcej niż dwóch kolejnych gier.

### **12. Kontrolerzy Wyników [SR]**

Kontrolerzy Wyników odpowiedzialni są za:



- 12.1.1. Zapisywanie szczegółów gry na oficjalnym raporcie gry, nazwisk oraz numerów zawodników, informacji o wynikach (strzelonych golach) i pełnych szczegółów gry. Muszą również odnotować nazwisko i numer zawodnika zespołu, który został usunięty z Pola Gry, lub zastosowane sankcje.
- 12.1.2. Przekazywanie wypełnionych raportów gry do Głównego Sędziego Tabel po zakończeniu każdej gry.
- 12.1.3. Kontroler Wyników nie może uczestniczyć w więcej niż dwóch kolejnych grach.

### **13. Sędziowie Gry I i II [SR]**

- 13.1.1. Sędziowie są wybierani spośród nominowanych przez Federacje i Związki Sportowe, uprawnionych do udziału w zawodach.  
*W przypadku zawodów krajowych obowiązują wymogi określone w Rozdz. XVII pkt. 9.1.1.*
- 13.1.2. Do każdej gry wybieranych jest dwóch sędziów, którzy bez uprzedzeń i w sposób bezstronny sędziują mecz zgodnie z Przepisami Gry.
- 13.1.3. Sędziowie powinni:
  - 13.1.3.1. Posiadać swój własny sprzęt. Strój sędziego to odpowiednia czarna lub biała koszulka i czarne spodenki lub spodnie. Sędziowie również powinni nosić obuwie sportowe lub odpowiednie inne obuwie. Kolor koszulek obu sędziów w danym meczu musi być jednakowy.
  - 13.1.3.2. Bezpośrednio po zakończeniu danej gry dostarczyć pisemne raporty (po jednym od sędziego) do Głównego Sędziego, zawierające wszystkie incydenty powodujące odesłanie zawodnika. Taki raport powinien zawierać prośby o nałożenie dalszych sankcji dyscyplinarnych.
  - 13.1.3.3. Na życzenie Komitetu Zawodów uczestniczyć w wyjaśnieniach sędziowskich oraz składać zeznania w sprawie kontrolowanych przez nich gier na cele rozpatrywania protestów, postępowań dyscyplinarnych oraz odwołań.
  - 13.1.3.4. Wypełniać polecenia Sędziego Głównego Gier.
  - 13.1.3.5. Wypełniać polecenia Organizatora Technicznego dotyczące przerywania gry lub jej wcześniejszego lub późniejszego rozpoczęcia.
  - 13.1.3.6. Wypełniać polecenia Kontrolera wyposażenia w sprawie kontroli wyposażenia zawodnika podczas najbliższej przerwy w grze.
  - 13.1.3.7. Wypełniać polecenia Głównego Kontrolera Wyposażenia dotyczące usunięcia zawodnika za łamanie Warunków Gry.
  - 13.1.3.8. Sędzia Gier nie może kontrolować więcej niż dwóch kolejnych gier.
  - 13.1.3.9. Sędziowie, którzy uczestniczą w zawodach także jako zawodnicy, w trakcie gier w których grają tracą status Sędziego. Swoim zachowaniem powinni dawać przykład innym zawodnikom w zakresie odpowiedniej postawy sportowej, akceptując bez poddawania w wątpliwość wszystkie decyzje sędziów prowadzących dany mecz.

### **14. Liniowi [SR]**

- 14.1.1. Do każdej gry wybranych jest dwóch (2) liniowych, którzy asystują sędziemu, każdy na jednej linii bramkowej. Liniowi mogą być zastąpieni przez kamery.
- 14.1.2. Liniowi powinni:
  - 14.1.2.1. Nosić strój podczas kontrolowania gier. Strój ten, to wyraźnie ubarwiona koszulka, oznaczająca funkcję liniowego, odróżniająca go od ubiorów Sędziów Gier.
  - 14.1.2.2. Asystować sędziom w kontrolowaniu Przepisów Gry.
  - 14.1.2.3. Wypełniać polecenia Sędziów Gier.
- 14.1.3. Liniowi nie mogą kontrolować więcej niż dwóch kolejnych gier.

### **15. Kontroler wyposażenia [SR]**

- 15.1.1. Do każdej gry wybrany jest jeden (1) kontroler, który jest odpowiedzialny za kontrolę sprzętu zawodników zgodnie z Przepisami Gry.
- 15.1.2. Kontroler powinien nosić strój podczas kontrolowania gry. Strój ten, to wyraźnie ubarwiona koszulka, oznaczająca funkcję kontrolera, odróżniająca go od ubiorów Sędziów Gier.

### **16. Asystenci [SR]**

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

### **17. Sędziowie gry [SR]**

- 17.1. W skład sędziów gry wchodzi: 2 sędziów prowadzących mecz I i II, 2 liniowych lub kamery, 2 kontrolerów mierzących czas, jeden (1) kontroler wyników, jeden (1) kontroler wyposażenia.
- 17.2. W zależności od rangi spotkania (turnieju), gry mogą być prowadzone przez grupy od 3 do 8 sędziów. Jeśli grę prowadzi tylko trzech sędziów, dwóch z nich musi przejąć obowiązki liniowych i kontrolera wyposażenia a jeden obowiązków kontrolera mierzącego czas i kontrolera wyników.

### **18. Sędziowie (I i II) [SR]**

- 18.1. Sędziowie posiadają pełną kontrolę gry. Ich działania powinny być skuteczne przez cały okres przebywania ich i zawodników w Obszarze Zawodów.
- 18.2. Wszystkie decyzje sędziów w sprawach spornych są ostateczne, a ich interpretacja przepisów niekwestionowana podczas gry. Żaden protest czy apelacja nie może być złożona w związku z decyzją interpretacyjną sędziego. Sędziowie nie powinni snuć żadnych przypuszczeń co do zaistniałych podczas gry sytuacji, ale zgodnie ze swoimi najlepszymi możliwościami interpretować zaobserwowane fakty.
- 18.3. Sędziowie powinni używać gwizdka, aby zakomunikować: rozpoczęcie gry, wznowienie gry, zdobycie gola, rzuty z linii bramkowej, rzuty różne, naruszanie przepisów, przerwy.
  - 18.3.1. Sędzia może zmienić decyzję zanim piłka jest z powrotem w grze.
  - 18.3.2. Sędzia powinien dopilnować, zanim gra zostanie wznowiona, aby żaden z zespołów nie był w niekorzystnej sytuacji.
- 18.4. Sędziowie mają prawo nakazać opuścić Obszar Zawodów każdej osobie, której zachowanie uniemożliwia sędziom wykonywanie ich obowiązków w sposób właściwy i bezstronny.
- 18.5. Sędziowie mają prawo zakończyć grę w każdym momencie, jeśli według ich opinii, zachowanie zawodników, członków reprezentacji czy inne okoliczności uniemożliwiają przeprowadzenie gry do właściwego zakończenia. Jeśli gra jest zakończona przed czasem, sędziowie powinni złożyć raport dotyczący ich działań do Głównego Sędziego Zawodów.
- 18.6. W przypadku braku jednomyślności pomiędzy decyzjami sędziów prowadzących mecz, ostateczna decyzja należy do pierwszego sędziego. Sędziowie mogą zarządzić przerwę w grze celem wzajemnej konsultacji.
- 18.7. Jeżeli nie jest możliwe dalsze kontynuowanie sędziowania gry przez sędziego w wyniku kontuzji, choroby lub z innej przyczyny, Główny Sędzia Gier wyznacza zastępstwo za sędziego prowadzącego dany mecz. Sędzia zmieniający musi posiadać odpowiednie kwalifikacje.

18.8. Zgodnie z wytycznymi Organizatora Zawodów, sędziowie mogą używać elektronicznego sprzętu do komunikowania się w trakcie gry między sobą oraz z kontrolerami mierzącymi czas.

### **19. Liniowi [SR]**

19.1. Liniowi powinni stać po przeciwnych stronach boiska, każdy po lewej stronie sędziego znajdującego się na danej stronie.

19.2. Do obowiązków liniowych należy sygnalizowanie, do momentu potwierdzenia przez sędziego, poprzez:

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

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

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

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

19.2.5. Uniesienie i wskazanie na bramkę czerwonej i zielonej chorągiewki w momencie, gdy piłka przekroczy światło bramki.

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

19.4. Liniowi mogą być zastąpieni przez kamery, które są obsługiwane przez kontrolerów przy stoliku sędziowskim. W razie identyfikacji przewinienia na liniach bramkowych, kontrolerzy powiadamiają o tym sędziów poprzez uniesienie czerwonej chorągiewki lub kontaktują się z sędziami za pomocą elektronicznego sprzętu.

### **20. Kontroler wyposażenia [SR]**

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

### **21. Kontrolerzy mierzący czas [SR]**

21.1. Kontrolerzy mierzący czas powinni siedzieć przy stoliku sędziowskim.

21.2. Do obowiązków kontrolerów mierzących czas należą:

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

21.2.2. Kontrolowanie czasu przerw i sygnalizowanie przerwy w grze przez podniesienie czerwonej chorągiewki, z wyjątkiem, kiedy sędzia sam zasygnalizuje koniec przerwy.

21.2.3. Zapisywanie czasu odesłań zawodników, odesłanych z Pola Gry zgodnie z przepisami i zapisywanie czasów ponownych ich wkroczeń lub wkroczeń zawodników rezerwowych.

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

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

21.4. Pierwszy kontroler mierzący czas jest odpowiedzialny za wykonanie obowiązków w pkt. 21.2.1. i 21.2.2. a drugi za obowiązki w pkt. 21.2.3. i 21.2.4.

## **22. Kontroler wyników [SR]**

- 22.1. Kontroler Wyników powinien siedzieć przy stoliku sędziowskim.
- 22.2. Do obowiązków kontrolera wyników należy:
  - 22.2.1. Zapisywanie zdobytych bramek i bieżące uzupełnianie tablicy wyników podczas gry.
  - 22.2.2. Bieżące uzupełnianie protokołu gry, zawierającego dane zawodników, wynik, przerwy, zielone, żółte i czerwone kartki przyznane zawodnikom.

## **IX. Obszar gry**

### **1. Pole gry [SR]**

- 1.1. Pole Gry (Boisko) jest określone w Przepisach Gry. Jest ono zarezerwowane tylko dla zawodników uczestniczących w grze oraz dla zawodników przeprowadzających rozgrzewkę bezpośrednio przed grą.
- 1.2. Tablica wyników powinna być umieszczona tak, aby zawodnicy mogli w łatwy sposób odczytać wynik. Jeśli tablica wyników posiada zegar powinna ona być umieszczona na wysokości linii środkowej boiska lub jeśli istnieją dwie tablice wyników, powinny być umieszczone w tym samym miejscu na obu końcach boiska lub po obu stronach linii środkowej boiska.
- 1.3. Pole Gry (Boisko) musi być prostokątne i mieć 35 metrów długości i 23 metry szerokości. Bezpośrednim otoczeniem Pola Gry musi być, o ile to możliwe, pusty obszar wodny o minimalnej szerokości jednego metra na zewnątrz wszystkich granic.
- 1.4. Woda na całym Polu Gry musi mieć co najmniej 90 cm głębokości.
- 1.5. Co najmniej 3 m wysokości nad Polem Gry muszą być wolne od przeszkód, a minimalna wysokość od Pola Gry do sufitu powinna wynosić 5 m.
- 1.6. Wzdłuż każdego boku pola gry musi być wolne miejsce dla poruszania się sędziów.

### **2. Granice pola gry i ich oznaczenie [SR]**

- 2.1. Dłuższe granice są traktowane jako linie boczne, a krótsze jako linie bramkowe.
- 2.2. Linie boczne i bramkowe muszą być oznaczone przez pływającą linę. Odcinek linii bramkowej, wynoszący 4m w obie strony od środka bramki powinien być pozbawiony pływaków, żeby nie przeszkadzały bramkarzowi w przyjęciu pozycji.
- 2.3. Oznaczenia linii bramkowych, linii środkowej i punktu 4m oraz 6 m od każdej linii bramkowej muszą być umieszczone wzdłuż linii bocznych i muszą być wyraźnie widoczne dla sędziów i zawodników.
- 2.4. Strefa zmian powinna być zaznaczona w sposób widoczny dla zawodników i sędziów na linii bramkowej w odległości 4m od środka bramki w obie strony.

### **3. Bramki [SR]**

- 3.1. Bramki znajdują się na środku każdej linii bramkowej z dolnym brzegiem dwa (2) metry powyżej powierzchni wody. Bramki muszą być umocowane w sposób, który uniemożliwi jej poruszanie. Mocowanie bramek i siatki nie mogą przeszkadzać żadnemu zawodnikowi w obronie lub manewrowaniu dookoła obszaru bramkowego lub w walce o piłkę w Polu Gry.
- 3.2. Bramki składają się z otwartych ram o wysokości jednego (1) metra i szerokości półtora (1,5) metra (mierzone wewnątrz), wiszących pionowo. Maksymalna szerokość materiału użytego do konstrukcji ramy bramki wynosi 5 cm. Bramki nie powinny mieć żadnych poziomych lub pionowych połączeń, równoległych do głównej ramy bramki, które mogłyby spowodować wypadanie piłki z ramy bramki. Przednia rama bramki musi być wolna od jakichkolwiek wolnych siatek, mocowań siatek lub ostrych krawędzi, które mogą utrudnić lot piłki lub uszkodzić piłkę bądź sprzęt zawodników. Ramy bramek muszą być oznaczone białymi – czerwonymi pasami długości 20 cm każdy. Bramki na wszystkich boiskach w danych zawodach muszą być identyczne.
- 3.3. Siatki bramek powinny być wykonane z mocnego materiału pochłaniającego drgania. Siatki powinny być umieszczone w taki sposób, aby piłka łatwo przechodziła przez ramy bramki, jednocześnie sygnalizując w sposób widoczny zdobycie bramki. Siatka bramki powinna mieć minimum 50 cm głębokości i nie może mieć żadnych luźnych lub wiszących końców, które mogłyby przeszkadzać zawodnikom lub kolidować z ich sprzętem, powiewać na wietrze lub przeszkadzać piłce wpadać do bramki.

### **4. Piłka [SR]**

- 4.1. Piłka musi być okrągła a jej wlot (wentyl) musi być samozamykający. Piłka powinna być wodoodporna, bez pasków, nie pokryta żadną substancją.
- 4.2. Waga piłki powinna być nie mniejsza niż 400 gram i nie większa niż 450 gram.
- 4.3. Dla mężczyzn (Masters, Seniorzy, U21, Juniorzy, młodzicy) obwód piłki powinien być nie mniejszy niż 68 cm i nie większy niż 71 cm. Ciśnienie piłki musi być zgodne z zaleceniami producenta.
- 4.4. Dla kobiet (Masters, Seniorki, U21, Juniorki, młodziczki) obwód piłki powinien być nie mniejszy niż 65 cm i nie większy niż 67 cm. Ciśnienie piłki musi być zgodne z zaleceniami producenta.

*W przypadku zawodów krajowych obowiązują wymogi określone w Rozdz. XVII pkt. 10.1.*

### **5. Obszar Rezerwowy [SR]**

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

### **6. Obszar Sędziowski [SR]**

- 6.1. Obszar Sędziowski jest to obszar konieczny dla każdego sędziego kontrolującego grę do poruszania się wzdłuż Pola Gry. Nikt inny niż sędziowie wyznaczeni do obsługi danej gry nie może wchodzić na ten obszar podczas gry.
- 6.2. Obszar Sędziowski powinien znajdować się w odległości 2 metrów od Pola Gry, jednak nie dalej niż 5 metrów od Pola Gry. Obszar Sędziowski musi być oddalony od widowni przynajmniej o odległość 1 metra oraz oddzielony barierą, która uniemożliwiłaby widzom dotykanie lub bezpośrednio zbliżanie się do sędziego.

## **7. Obszar Rozgrzewki [SR]**

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

## **8. Obszar Organizacyjny [SR]**

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

## **9. Obszar Trenerów [SR]**

Obszar Trenerów jest to obszar zaczynający się 1 metr za linią bramkową Pola Gry i rozciągający się na powierzchni za linią bramkową (jeżeli istnieje tam powierzchnia po której można chodzić) do granic strefy rezerwowej po obu stronach bramki. Obszar Trenerów musi być w sposób wyraźny oznaczony. W sytuacji, gdy akcja toczy się na połowie zespołu broniącego, trenerzy oraz inni członkowie zespołu broniącego nie mogą przebywać w obszarze za bramką tego zespołu (w tym nie mogą przez niego przechodzić).

## **10. Obszar Zawodów [SR]**

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

# **X. System, program i jego ograniczenia**

## **1. Program [SR]**

- 1.1. Program zawodów międzynarodowych powinien być wysłany przynajmniej 2 tygodnie przed zawodami.
- 1.2. Zmiany w opublikowanym programie zawodów, mogą być dokonane tylko po akceptacji Komitetu Organizacyjnego. O tych zmianach muszą być poinformowani na piśmie wszyscy kierownicy reprezentacji i kierownicy zespołów, których one dotyczą.
- 1.3. Wcześniejsze rundy zawodów można rozgrywać na więcej niż jednym obiekcie.
- 1.4. Gry rundy finałowej muszą odbywać się na tym samym obiekcie.
- 1.5. Zespół nie może rozgrywać gier na więcej niż jednym obiekcie jednego dnia.
- 1.6. Zespół nie może rozgrywać gier rozciągających przez więcej niż 9 godzin jednego dnia.
- 1.7. Zespół nie może grać swojego pierwszego meczu danego dnia wcześniej niż 12 godzin po ostatniej grze dnia poprzedniego.
- 1.8. Zespół nie może grać więcej niż 6 gier jednego dnia.
- 1.9. Zespół nie może grać więcej niż 3 gier w ciągu 4 godzin.

- 1.10. Zespół nie może grać meczu wcześniej niż pół godziny po zakończeniu poprzedniego.
- 1.11. Zespół powinien grać, co najmniej jedną grę tego samego dnia co Wielki Finał.

## **2. Kontrola wyposażenia [SR]**

- 2.1. Terminy, miejsca i procedury kontroli sprzętu sportowego, przed wniesieniem go na Obszar Zawodów, będą podane wszystkim ekipom, na co najmniej 24 godziny przed kontrolą. Muszą zostać stworzone odpowiednie warunki do kontroli sprzętu wnoszonego na Obszar Zawodów każdego dnia, przed rozpoczęciem pierwszej gry.
- 2.2. Kontrolerzy wyposażenia muszą sprawdzić, przed wejściem na Obszar Zawodów, czy cały sprzęt odpowiada przepisom. Jeśli sprzęt nie odpowiada przepisom, nie może zostać wpuszczony na Obszar Zawodów. Jeśli odpowiada, zostaje wyraźnie oznaczony, tak żeby było to widoczne podczas pobieżnej kontroli.
- 2.3. Sprzęt ochronny osobisty powinien być sprawdzany na zawodniku, który ma go nosić, (m.in. czy odpowiada jego rozmiarowi).
- 2.4. Wyposażenie zawodników może być kontrolowane przed, w czasie i po zakończeniu gry. Sędzia musi usunąć z Pola Gry zawodnika, którego sprzęt jest niezgodny z przepisami w trakcie pierwszej przerwy w grze lub od razu po stwierdzeniu faktu, że sprzęt ten zagraża bezpieczeństwu innych zawodników.

# **XI. Przepisy Gry**

## **1. Ilość zawodników [SR]**

- 1.1. Każdy zespół może składać się maksymalnie z 8 zawodników w każdej grze. Nie więcej niż 5 zawodników może się jednocześnie znajdować w Polu Gry. Każdy inny zawodnik jest uważany za rezerwowego. Zespół musi rozpocząć grę 5 zawodnikami przygotowanymi do gry, ustawionymi na swojej linii bramkowej. Gdy zespół zostanie zdekompletowany do 2 zawodników, sędzia powinien przerwać grę i przekazać dalsze rozstrzygnięcie spotkania do Komitetu Zawodów, który powinien podjąć odpowiednią decyzję w tej sprawie.
- 1.2. Lista z nazwiskami i numerami zawodników danego meczu musi być dostarczona przed upływem czasu wyznaczonego przez Komitet Zawodów.

## **2. Czas gry [SR]**

- 2.1. Czas gry to dwie połowy po 10 minut każda, chyba że do rozstrzygnięcia wyniku konieczna jest dogrywka. Minimalny czas gry to dwie połowy po 7 minut każda.
- 2.2. Przerwa między połowami trwa normalnie 3 minuty. Minimalna przerwa między połowami wynosi 1 minutę.
- 2.3. Zespoły muszą zmienić strony po każdej części gry.
- 2.4. Podczas gry sędzia może zarządzić przerwę. Sędzia mierzący czas zatrzymuje zegar na sygnał sędziego dotyczący przerwy i uruchamia go ponownie po wznowieniu gry przez sędziego, który używa gwizdka.

### **3. Wybór stron [SR]**

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

### **4. Rozpoczęcie gry [SR]**

- 4.1. Na początku każdej połowy, pięciu zawodników z każdego zespołu ustawia się nieruchomo dowolną częścią kajaka na ich własnej linii bramkowej. Jeśli zespół celowo opóźnia rozpoczęcie gry, zostanie odgwizdane przewinienie. Stosowane są Sygnały 1, 15 oraz 17.
- 4.2. Jeżeli zespół nie posiada wymaganej ilości zawodników do rozpoczęcia gry, po upływie 5 minut od planowanego rozpoczęcia gry zostaje przyznany walkower, a informacja musi zostać przekazana do Komitetu Zawodów. Stosuje się Sygnał 2.
- 4.3. Sędzia rozpoczyna gwizdkiem połowę, a następnie uwalnia lub rzuca piłkę na środek Pola Gry.
- 4.4. W przypadku, gdy po rzucie piłki przez sędziego, piłka spadnie na jedną ze stron dając szansę jednemu z zespołów, sędzia zobowiązany jest powtórzyć rzut.
- 4.5. Zawodnikowi próbującemu zdobyć piłkę nie może pomagać w sposób fizyczny inny zawodnik. Naruszenie tego przepisu powoduje zarządzenie rzutu wolnego. Stosowane są Sygnały 1 i 14.
- 4.6. Tylko jeden zawodnik z każdego zespołu może próbować zdobyć piłkę. Pozostali zawodnicy drużyny nie mogą znajdować się w promieniu 3 metrów od ciała zawodnika walczącego o piłkę do momentu, gdy jeden z zawodników wejdzie w posiadanie piłki. Naruszenie tego przepisu karane jest strzałem wolnym. Stosowane są Sygnały 1 i 15.

### **5. Piłka autowa [SR]**

- 5.1. Linie boczne i górne przeszkody: Jeśli jakkolwiek część piłki dotknie linii bocznej lub pionowej powierzchni linii bocznej, lub dotknie jakiejś przeszkody nad Polem Gry, zespół, który nie dotknął ostatni piłki wiosłem, kajakiem lub ciałem, wykonuje rzut z linii bocznej. Stosowane są Sygnały 5 i 14.
  - 5.1.1. Jeśli fizyczna postać linii bocznej przesuwa się skutkiem przebiegu gry, granice Pola Gry przesuwiają się razem z nią.
  - 5.1.2. Rzut z linii bocznej. Zawodnik wykonujący rzut musi ustawić się w miejscu, w którym piłka opuściła Pole Gry lub w miejscu najbliższym punktu dotknięcia przez piłkę przeszkody nad Polem Gry.
- 5.2. Rzut z linii bramkowej. Linia bramkowa jest zawsze wyznaczana przez pionową płaszczyznę przodu ramy bramki, nawet gdy bramka lub fizyczna linia bramkowa przesuwane są skutkiem przebiegu gry. Rzut z linii bramkowej lub rzut różny jest przyznawany, jeśli jakkolwiek część piłki dotknie płaszczyzny pionowej wyznaczonej przez powierzchnię przodu ramy bramki, z wyjątkiem kiedy piłka odbije się od ramy bramki (nie od mocowania bramki) i wróci na Pole Gry lub gdy piłka zostanie zatrzymana w drodze do bramki wiosłem obrońcy i nie przekroczy całym obwodem ramy bramki i wróci na Pole Gry lub kiedy zostanie zdobyta bramka.
  - 5.2.1. Rzut z linii bramkowej. Jeśli piłka wyjdzie poza linię bramkową zespołu i będzie dotknięta po raz ostatni przez zespół przeciwny, przyznany zostanie rzut z linii bramkowej. Stosowane są Sygnały 6 i 14. Kajak zawodnika wykonującego rzut musi być usytuowany na linii bramkowej.



- 5.2.2. Rzut różny. Jeśli piłka wyjdzie poza linię bramkową zespołu i była dotknięta po raz ostatni przez ten zespół, przyznany zostanie rzut różny. Stosowane są Sygnały 5 i 14. Zawodnik wykonujący rzut różny musi ustawić swój kajak w rogu Pola Gry.

## 6. Przerwa [SR]

- 6.1. Sędzia używa potrójnego gwizdka do zatrzymania gry w celu przerwy. Wyjątkiem jest zdobycie gola, kiedy sędzia używa długiego sygnału gwizdkiem.
- 6.2. Przerwa musi być zarządzana, jeśli wywrócony zawodnik lub jego sprzęt przeszkadza w grze.
- 6.3. Przerwa musi być ogłoszona natychmiast po poważnym naruszeniu przepisów gry lub jeśli wyposażenie Pola Gry potrzebuje naprawy.
- 6.4. Przerwa musi być ogłoszona, jeśli jeden z zawodników zostanie ranny/kontuzjowany lub zawodnik nielegalnie przebywa na Polu Gry, pod warunkiem, że nie będzie to niekorzystne dla drugiego zespołu.
- 6.5. Przerwa musi być ogłoszona jeśli zostanie przyznany rzut karny. Przerwa może być ogłoszona po zdobyciu bramki lub z innych powodów według uznania sędziego.
- 6.6. Jeśli sędzia zatrzyma grę nie z winy żadnego z zespołów (na przykład błąd sędziego, nieważne gole, kontuzje) gra zostanie wznowiona rzutem wolnym przez zespół, który był ostatni w posiadaniu piłki. Jeśli przerwa była zarządzana z powodu wywrócenia się zawodnika, grę rzutem wolnym wznowia zespół przeciwny. Stosuje się Sygnał 14.
- 6.7. Jeśli sędzia nie jest w stanie określić, który zespół był w posiadaniu piłki w momencie gwizdka, sędzia wznowi grę rzutem sędziowskim. Stosuje się Sygnał 8.

## 7. Zdobycie gola [SR]

- 7.1. Zespół zdobywa gola, jeśli cała piłka przekroczy przednią powierzchnię ramy bramki przeciwnika. Jeśli bramka nie jest sztywno umocowana i rusza się, piłka musi przejść przez ramę bramki. Sędzia musi pokazać kontrolerowi wyników numer zawodnika, który zdobył gola. Stosowany jest sygnał 3 i długi sygnał gwizdka sędziego.

*W przypadku zawodów krajowych obowiązują wymogi określone w Rozdz. XVII pkt. 12.1.*

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

## 8. Wznowienie po голу [SR]

- 8.1. Zespół, który zdobył gola, musi jak najszybciej jak to możliwe wrócić na swoją połowę. Każde celowe opóźnianie będzie karane co najmniej zieloną kartką za niesportowe zachowanie dla zawodnika/-ów popełniających przewinienie (stosowanie taktyki opóźniającej grę). Stosowane są Sygnały 15, 17 i 18.
- 8.2. Jeżeli zespół atakujący jest gotowy do gry, pierwszy sędzia wznowia grę, gdy co najmniej 3 zawodników zespołu broniącego wróciło na swoją połowę. Zawodnik, który nie wrócił na swoją połowę nie może brać udziału w grze, dopóki jego ciało nie przekroczy linii środkowej Pola Gry. Wykroczenie skutkuje otrzymaniem żółtej kartki przez zawodnika popełniającego przewinienie. Stosowane są Sygnały 1, 15 i 17.

8.3. Zawodnik, który wznawia grę nie może być w ruchu oraz musi znajdować się wzdłuż linii środkowej Pola Gry. Pozostali zawodnicy nie mogą przekroczyć linii środkowej Pola Gry, dopóki pierwszy sędzia nie wznowi gry przy użyciu gwizdka. Zawodnik wznawiający zaznacza swoją gotowość do wykonania rzutu wznawiającego poprzez uniesienie piłki. Pierwszy Sędzia używa gwizdka w celu wznowienia gry.

## **9. Obrona bramki [SR]**

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

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

9.3. Jeżeli zawodnik atakujący poruszy bramkarza poprzez wepchnięcie na niego obrońcy a żaden z obrońców nie ma piłki, zawodnik atakujący musi zostać ukarany. Jeżeli obrońca ma możliwość uniknięcia kontaktu z bramkarzem, po tym jak został popchnięty przez atakującego, ale tego nie uczynił, wówczas atakujący nie będzie ukarany.

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

9.5. Jeżeli zawodnik atakujący posiadający piłkę, którego początkowa prędkość lub kierunek poruszania się nie spowodowałyby kontaktu z bramkarzem, zostanie popchnięty na bramkarza przez obrońcę, zawodnik atakujący nie zostanie ukarany.

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

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

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

## **10. Rzut sędziowski (piłka sędziowska) [SR]**

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

- 10.2. Jeśli sędzia musi przerwać grę, nie w czasie przerwy w grze lub gdy nie zostało popełnione żadne wykroczenie (np. błąd sędziego, nie uznane gole, kontuzja) i sędzia nie może określić, który zespół był w posiadaniu piłki w momencie gwizdka, sędzia musi wznowić grę rzutem sędziowskim.
- 10.3. Wykonywanie rzutu sędziowskiego ma miejsce na linii bocznej, najbliżej miejsca zdarzenia. Jeżeli zdarzenie ma miejsce pomiędzy linią 6 metrów a linią bramkową to rzut sędziowski wykonany jest przy najbliższej linii 6 metrów. Stosowane są Sygnały 8 i 7 (time-out).
- 10.4. Dwóch zawodników przeciwnych zespołów ustawia się prostopadle do linii bocznej, każdy po stronie bliższej swojej bramki, blisko miejsca zdarzenia, w odległości 1 metra od siebie, twarzą do sędziego. Wkładają wiosła do wody, ale nie pomiędzy kajakami a ręce trzymają na kajaku lub na wiosle.
- 10.5. Wszyscy pozostali zawodnicy muszą być w odległości co najmniej 3 metrów od miejsca, gdzie wykonywany jest rzut sędziowski.
- 10.6. Sędzia rzuca piłkę na wodę pomiędzy zawodników i sygnałem gwizdka wznawia grę. Zawodnicy próbują złapać piłkę rękami jak tylko piłka dotknie wody. Zawodnicy nie mogą złapać piłki zanim nie dotknie ona wody. Naruszenie tego przepisu powoduje sankcje. Stosowane są Sygnały 11 i 15.

### **11. Przywilej korzyści [SR]**

- 11.1. Sędziowie mogą zastosować przywilej korzyści w chwili naruszenia przepisów pod warunkiem, że żaden sędzia nie użył gwizdka. Sędziowie powinni pozwolić na dalszą grę gdy drużyna nieprzepisowo powstrzymywana ma większe korzyści z kontynuowania gry. Podczas stosowania przywileju korzyści sędziowie powinni sygnalizować to Sygnałami 13 i 14 (maksymalnie przez 5 sekund) oraz wołając „play on” („grać dalej”).
- 11.2. Sędzia może ukarać zawodnika naruszającego przepisy, za które został zastosowany przywilej korzyści, w następnej przerwie w grze zieloną, żółtą lub czerwoną kartką.
- 11.3. Stosując przywilej korzyści, następne podanie lub strzał powinien być udany, a jeśli nie ma jasnej przewagi, sędzia powinien wrócić z akcją do pierwotnego przewinienia z zastosowaniem odpowiednich sygnałów i sankcji. Sędzia wskazuje miejsce wznowienia gry.

### **12. Wywrócony zawodnik [SR]**

- 12.1. Jeśli zawodnik się wywróci i opuści kajak, nie może dalej brać udziału w grze i musi niezwłocznie opuścić Pole Gry wraz z całym swoim wyposażeniem. Jeśli zawodnik, który się wywróci chce ponownie włączyć się do gry, musi uczynić to zgodnie z przepisami wkraczania na Pole Gry.
- 12.2. Żadna osoba nie może wejść na Pole Gry, żeby pomóc zawodnikowi z wyposażeniem i nikt nie może przeszkadzać Sędziemu podczas pomagania zawodnikowi.
- 12.3. Zespół może być ukarany podczas gry za wszelką niedozwoloną pomoc z zewnątrz lub przeszkadzanie przeciwnikowi przy pomocy z zewnątrz. Sędzia określa surowość kary za nieprzepisową pomoc z zewnątrz.

### **13. Wkraczanie na Pole Gry, ponowne wkraczanie, zmiana i wymiana wyposażenia [SR]**

- 13.1. Jedynie dozwolona przepisami liczba zawodników z jednego zespołu może jednocześnie przebywać w Polu Gry w każdym momencie gry.
- 13.2. Zawodnicy rezerwowi muszą czekać w Obszarze Rezerwowym.
- 13.3. Zmiany są dozwolone w każdym momencie gry, włączając w to przerwy. Wyjście i wejście zawodników w celu zmiany musi odbywać się przez ich własną linię bramkową w dowolnym jej miejscu. Cały kajak zawodnika wraz z jego wyposażeniem musi opuścić Pole Gry, aby zawodnik rezerwowy mógł wejść na Pole Gry. Jeśli zawodnik opuszcza Pole Gry w wyniku przebiegu gry, nie podlega on warunkom ponownego wkraczania.
- 13.4. Wywrócony zawodnik, który nie opuścił Pola Gry przez swoją linię bramkową może być zmieniony nie wcześniej niż podczas następnej przerwy w grze. Cały sprzęt wywróconego zawodnika (na przykład kajak lub/i wiosło) musi być usunięty z Pola Gry zanim zmiana będzie dozwolona.
- 13.5. Każdy zawodnik może opuścić Pole Gry i wymienić dowolny element wyposażenia w każdym momencie gry, pod warunkiem, że to wyposażenie zostało dopuszczone do gry przez kontrolera wyposażenia. Wymiana sprzętu może nastąpić tylko i wyłącznie w Obszarze Rezerwowym.

### **14. Pomoc i przeszkadzanie z zewnątrz [SR]**

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

### **15. Zakończenie gry [SR]**

- 15.1. Sędzia mierzący czas oznajmia koniec gry używając głośnego sygnału. Jeżeli piłka jest w locie w czasie, gdy rozbrzmiewa sygnał zakończenia może ona dokończyć lot. Aby bramka została uznana piłka musi opuścić dłoń zawodnika przed sygnałem. Sędzia potwierdza sygnał sędziego mierzącego czas Sygnałem 2.
- 15.2. Jeśli rzut karny jest przyznany przed sygnałem zakończenia gry, musi być on wykonany zanim gra uznana zostanie za zakończoną. W tej sytuacji sędzia zarządzi koniec gry jeżeli padnie bramka, strzał zostanie zablokowany przez bramkarza, piłka odbije się od ramy bramki lub wyjdzie poza Pole Gry.
- 15.3. Wszyscy członkowie zespołów i sędziowie muszą natychmiast po zakończeniu gry opuścić wraz z całym swoim wyposażeniem Pole Gry i obszary rezerwowe.

### **16. Dogrywka [SR]**

- 16.1. Dogrywka składa się z nieograniczonej liczby kolejnych części po pięć (5) minut każda, a drużyna, która jako pierwsza zdobędzie bramkę uważana jest za zwyciężcę.
- 16.2. Zarządzona zostaje trzy (3) minutowa przerwa przed rozpoczęciem dogrywki oraz jedno (1) minutowa przerwa między połowami dogrywki, ze zmianą stron.

## **XII. Nieprzepisowa gra**

### **1. Nieprzepisowa zamiana i wkraczanie na Pole Gry [SR]**

- 1.1. Jeśli w danym momencie gry na Polu Gry znajduje się więcej zawodników niż jest to przepisowo dozwolone, zawodnik wkraczający nielegalnie w Pole Gry powinien otrzymać żółtą kartkę, a zespół przez okres kary za żółtą kartkę powinien na Polu Gry grać w składzie o jednego zawodnika mniej niż przed wykroczeniem. Jeśli nie jest pewne, kto ma zejść z Pola Gry, kapitan musi wyznaczyć zawodnika. Złamanie tego przepisu powoduje sankcje. Stosowane są Sygnały 7 i 14.
- 2.1. Jeśli zawodnik rezerwowy umieszcza wiosło w Polu Gry w celu zapobiegnięcia lub przeszkodzenia zdobycia bramki, drużynie przeciwnej przyznawany jest rzut karny. Zawodnik naruszający ten przepis karany jest czerwoną kartką a zespół musi grać do końca gry w składzie o jednego zawodnika mniej niż przed wykroczeniem. Złamanie tego przepisu powoduje sankcje. Stosowane są Sygnały 16 i 7.

### **2. Nieprzepisowe użycie wiosła [SR]**

Stosowane są Sygnały 12 i 15.

- 2.1. Nielegalne użycie wiosła określane jest jako:
  - 2.1.1. Kontakt wiosła z ciałem przeciwnika.
  - 2.1.2. Granie lub próba zagrania wiosłem piłki, która jest w zasięgu rąk przeciwnika i gdy przeciwnik próbuje nią zagrać.
  - 2.1.3. Granie lub próba zagrania piłki wiosłem poprzez kajak przeciwnika, która jest w zasięgu rąk przeciwnika w jego normalnej pozycji wiosłującej.
  - 2.1.4. Umieszczanie wiosła w zasięgu rąk przeciwnika, który trzyma piłkę w rękach. Bramkarz jest zwolniony z tego przepisu i jest upoważniony do bezpośredniej obrony bramki przed strzałem jeżeli tylko wiosło nie jest poruszane w kierunku przeciwnika w czasie strzału i nie skutkuje znaczącym kontaktem z ciałem przeciwnika.
  - 2.1.5. Próba użycia wiosła w celu ograniczenia ruchów wiosłem przeciwnika.
  - 2.1.6. Atakowanie wiosła przeciwnika zamiast piłki.
  - 2.1.7. Rzucenie wiosłem.
  - 2.1.8. Wszelkie inne sposoby użycia wiosła zagrażające zawodnikowi.

### **3. Nieprzepisowe posiadanie [SR]**

- 3.1. Stosowane są Sygnały 11 i 15. Zawodnik jest w posiadaniu piłki, kiedy jest ona w jego ręku lub kiedy piłka znajduje się w zasięgu jego ręki, w sytuacji, gdy piłka jest na wodzie, nie w powietrzu. Zawodnik kontrolujący piłkę wiosłem również jest w jej posiadaniu.
- 3.2. Zawodnik musi pozbyć się piłki w ciągu pięciu (5) sekund po otrzymaniu jej poprzez oddanie do innego zawodnika lub rzucenie jej co najmniej jeden (1) metr mierząc w poziomie od miejsca wyrzutu.
- 3.3. Jeśli zawodnik dzieli posiadanie piłki z innym zawodnikiem lub jeśli piłka znajdzie się poza zasięgiem ręki zawodnika, który jest atakowany, pięć (5) sekund odliczane jest od początku od momentu odzyskania przez zawodnika posiadania piłki.
- 3.4. Jeśli zawodnik, który przewróci się w sposób, w którym głowa i całe ciało zanurzają się pod wodę i nie posiada piłki w rękach, uważane jest to za nieposiadanie piłki.
- 3.5. Zawodnik nie może manewrować kajakiem za pomocą rąk lub wiosła z piłką leżącą na fartuchu. Zawodnik nie może manewrować kajakiem za pomocą wiosła (gdy obie ręce trzymają wiosło)

z piłką trzymaną w jakikolwiek sposób (pod ramieniem, między ramieniem, a przedramieniem itd.).

#### **4. Nieprzepisowe popychanie ręką [SR]**

Stosowane są Sygnały 19 i 15. Popychanie ręką następuje, gdy zawodnik otwartą ręką popycha ramię, bok lub plecy (tył) przeciwnika.

4.1. Następujące działania traktowane są jako nieprzepisowe popychanie ręką:

- 4.1.1. Wszelkie popychanie, gdy zawodnik popychany nie posiada piłki lub dzieli posiadanie z innym zawodnikiem.
- 4.1.2. Wszelki kontakt ciała zawodnika inny niż otwartą dłońią w tył, ramię lub w bok przeciwnika.
- 4.1.3. Wszelkie popychanie zagrażające popychanemu zawodnikowi.
- 4.1.4. Wszelki kontakt z ręką zawodnika wykonującego rzut lub podanie (w szczególności powodujący uderzenie lub odchylenie ręki zawodnika rzucającego).

#### **5. Nieprzepisowe popychanie kajakiem [SR]**

Stosowane są Sygnały 10 i 15. Popychanie kajakiem ma miejsce, kiedy zawodnik manewrując swoim kajakiem w kajak przeciwnika, próbuje wejść w posiadanie piłki.

5.1. Następujące działania traktowane są jako nieprzepisowe popychanie kajakiem:

- 5.1.1. Wszelkie popychanie skutkujące znaczącym kontaktem kajaka z ciałem przeciwnika lub stwarzające dla niego zagrożenie. Ramię zawodnika nie jest uważane za część ciała wtedy, gdy jakkolwiek jego część jest oddalona od ciała.
- 5.1.2. Każde celowe popychanie kajakiem skutkujące znaczącym lub ciągłym kontaktem kajaka z fartuchem przeciwnika, lub gdy zawodnik atakujący kontynuuje popychanie na lub przez fartuch przeciwnika.
- 5.1.3. Zawodnik będący w posiadaniu piłki, któremu nie uda się uniknąć znaczącego kontaktu dziobem kajaka w ciało lub głowę przeciwnika.
- 5.1.4. Każde silne popchnięcie kajaka, skutkujące znaczącym kontaktem w bok kajaka pod kątem pomiędzy 80 a 100 stopni.
- 5.1.5. Popychanie przeciwnika znajdującego się dalej niż 3 metry od piłki.
- 5.1.6. Popychanie przeciwnika, gdy popychający nie stara się zdobyć piłki.

#### **6. Nieprzepisowe rozpychanie [SR]**

Stosowane są Sygnały 9 i 15.

6.1. Rozpychającym jest zawodnik, który manewruje kajakiem w kajak przeciwnika pomiędzy linią 6 metrów a linią bramkową, na stronie Pola Gry gdzie odbywa się atak, w celu zdobycia dogodnej pozycji.

6.2. Następujące działania traktowane są jako nieprzepisowe rozpychanie:

- 6.2.1. Kiedy zawodnik jest nieruchomy lub próbuje utrzymać zajętą pozycję a zostanie przepchnięty przez kajak przeciwnika poprzez ciągły kontakt na więcej niż dwa (2) metry.
- 6.2.2. Kiedy kontakt z kajakiem przeciwnika uważany będzie za nieprzepisowe popychanie kajakiem.
- 6.2.3. Kiedy ciało rozpychanego zawodnika znajduje się za linią bramkową.

#### **7. Nieprzepisowa zasłona [SR]**

Stosowane są Sygnały 9 i 15. Nielegalna zasłona ma miejsce kiedy:

7.1. Zawodnik aktywnie lub celowo powstrzymuje ruch kajaka przeciwnika, w sytuacji, gdy żaden z zawodników nie znajduje się w odległości mniejszej niż 3 metry od piłki, z wyjątkiem gdy zawodnicy rozpychają się w strefie 6 metrów (zgodnie z pkt. 6.1).

Uwaga: Zawodnik aktywnie powstrzymuje ruch kajaka przeciwnika, kiedy jego kajak jest w ruchu lub zawodnik ten wykonuje ruchy wiosłujące.

7.2. Zawodnik, który nie rywalizuje o piłkę, aktywnie powstrzymuje ruch kajaka przeciwnika, który próbuje zdobyć piłkę znajdującą się na wodzie, nie w powietrzu.

## **8. Nieprzepisowe trzymanie [SR]**

Stosowane są Sygnały 19 i 15.

8.1. Nieprzepisowe trzymanie ma miejsce kiedy:

- 8.1.1. Zawodnik w celu podparcia lub nabrania rozpędu umieszcza swoją dłoń, rękę, ciało lub wiosło na kajaku przeciwnika lub gdy trzyma przeciwnika lub jego sprzęt.
- 8.1.2. Zawodnik w celu podparcia lub nabrania rozpędu używa jakiegokolwiek wyposażenia Pola Gry, np. oznaczeń granic, mocowań bramek lub obiektów otaczających.
- 8.1.3. Zawodnik używa wiosła do podniesienia, pociągnięcia lub przytrzymania kajaka przeciwnika podczas rozpychania w strefie 6 m, lub podczas popychania kajakiem lub ręką.
- 8.1.4. Zawodnik broni się swoją ręką lub przedramieniem przed popychaniem ręką lub rozpychaniem kajakiem lub wykonuje ruch swoim łokciem w stronę przeciwnika.
- 8.1.5. Zawodnik, który używa znaczącej siły jedną lub obiema rękoma skutkującą kontaktem z ramieniem przeciwnika lub z piłką mającą kontakt z ręką przeciwnika.

## **9. Niesportowe zachowanie [SR]**

Stosowany jest sygnał 17 i 18 oraz odpowiednia kartka.

9.1. Za niesportowe zachowanie uważa się:

- 9.1.1. Wszelkie wykroczenia popełnione podczas przerwy w grze.
- 9.1.2. Przeszkadzanie próbom podniesienia się po wywrotce innego zawodnika. Zawodnikowi należy umożliwić powrót do pozycji z głową i ramionami nad wodą zanim zostanie ponownie zaatakowany.
- 9.1.3. Dotykane wyposażenia przeciwnika, takie jak trzymanie lub przesuwanie wiosła przeciwnika jak najdalej od niego, lub celowe odrzucenie wiosła przeszkadzające w zamiarze jego odzyskania.
- 9.1.4. Celowe stosowanie taktyki opóźniającej, takie jak wyrzucenie piłki, lub celowe przeszkadzanie przeciwnikowi w szybkim wznowieniu gry po przewinieniu lub utracie bramki. Kiedy drużyna jest ukarana stratą piłki, zawodnik, który ją posiada musi natychmiast położyć piłkę na wodzie i nie utrudniać, ani odwlekać przeciwnikom w żaden sposób szybkiego wznowienia.
- 9.1.5. Okazywanie odmiennych poglądów przez zawodnika.
- 9.1.6. Mszczenie się.
- 9.1.7. Użycie nieprzyzwoitego lub obraźliwego języka.
- 9.1.8. Każde inne niesportowe zachowanie w stosunku do zawodników, sędziów lub inne zachowanie uznane przez sędziego za szkodliwe na przebieg gry, w tym każde symulowanie kontuzji.
- 9.1.9. Wyrzucenie piłki poza Pole Gry, w celu uzyskania przewagi, poprzez odbicie jej od kajaka przeciwnika.

## 10. Honorowa gra [SR]

- 10.1. Jeśli zespół próbuje grać w sposób inny niż honorowy, jego działanie będzie rozpatrzone przez Komitet Zawodów. Komitet Zawodów podejmuje odpowiednie sankcje i może zdyskwalifikować zespół.
- 10.2. Kierownik Zespołu, w imieniu Zespołu, który reprezentuje może zgłaszać do Głównego Sędziego Zawodów i/lub Organizatora Technicznego, zastrzeżenia co do wyznaczania Sędziów Gier i Organizacyjnych. Każdy inny członek Zespołu, który usiłuje dotrzeć do innego z Sędziów Organizacyjnych i Gier, np. Głównego Sędziego Gier w celu wpłynięcia na wybór sędziów lub komentowania wykonanej przez sędziów pracy będzie zgłoszony do Komitetu Zawodów w celu wyciągnięcia konsekwencji dyscyplinarnych. Mogą one skutkować usunięciem zespołu z rozgrywek.

## XIII. Sankcje

### 1. Sankcje - definicje [SR]

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

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

- Umysłny Faul - faul, w którym nie było starań uniknięcia nieprzepisowej gry.
- Niebezpieczny Faul – znaczący kontakt z ramieniem, głową lub ciałem przeciwnika, który może w rezultacie doprowadzić do kontuzji i jest nieprzepisowy.
- Znaczący kontakt – każdy mocny kontakt, który może skutkować uszkodzeniem wyposażenia lub kontuzją.
- Próba strzału lub podania – zaczyna się kiedy zawodnik trzyma piłkę w ręce lub balansuje nią na wiosle i jasno podejmuje próbę podania do partnera lub strzału na bramkę.
- Prawie pewny gol - sędzia musi być pewny tego, że gol był bardzo prawdopodobny jeżeli gra byłaby kontynuowana.
- Kontrolowanie piłki - zawodnik uważany jest za kontrolującego piłkę jeżeli jest w jej posiadaniu lub jest najbliższym graczem piłki leżącej na wodzie w zasięgu 3 metrów od niej.
- Drużyna posiadająca piłkę – drużyna uważana jest za posiadającą piłkę, a tym samym jest drużyną atakującą, jeżeli jej zawodnik jest w posiadaniu piłki lub ją kontroluje.

### 2. Rzut karny [SR]

Sygnaly 16 i 7 (time-out).

- 2.1. Rzut karny jest przyznawany za wykroczenie w strefie 6 m, w postaci umyślnego lub niebezpiecznego faulu na zawodniku w trakcie próby strzału.
- 2.2. Rzut karny jest przyznawany za wykroczenie w strefie 6 m, w postaci umyślnego lub niebezpiecznego faulu na zawodniku przy próbie podania lub ustawienia się do sytuacji prawie pewnego gola.
- 2.3. Rzut karny jest przyznawany za wykroczenie w strefie 6 m, w postaci umyślnego lub niebezpiecznego faulu na zawodniku próbującym wykonać strzał wolny.
- 2.4. Na zewnątrz strefy 6 m rzut karny jest przyznawany za każdy umyślny lub niebezpieczny faul na zawodniku przy próbie strzału w sytuacji prawie pewnego gola, w momencie, gdy bramka nie jest broniona.
- 2.5. Na zewnątrz strefy 6 m rzut karny jest przyznawany za każdy umyślny lub niebezpieczny faul w trakcie próby podania lub ustawienia się do sytuacji prawie pewnego gola, w momencie, gdy bramka nie jest broniona.



### **3. Strzał wolny [SR]**

Sygnal 15. Strzał wolny może być bezpośrednim rzutem na bramkę.

3.1. Strzał wolny jest przyznawany, gdy nastąpi wykroczenie poza przypadkami, gdy jest przyznawany rzut karny.

### **4. Rzut wolny [SR]**

Sygnal 14. Rzut wolny nie może być bezpośrednim rzutem na bramkę.

4.1. Wyrzut z linii bocznej, z linii bramkowej, rzut różny i wznowienie po stracie gola uważane są za rzuty wolne i nie mogą być bezpośrednimi strzałami na bramkę. Jeżeli będzie inaczej, rzut wolny przyznawany jest drużynie przeciwnej. Zastosowanie mają Sygnały 11 i 14.

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

### **5. Czerwona kartka [SR]**

5.1. Zawodnik, trener lub inny członek zespołu jest odsyłany do końca gry i nie może być zastąpiony. Zastosowanie ma Sygnal 17 i czerwona kartka.

5.2. Czerwoną kartkę otrzymuje zawodnik, który otrzymał drugą żółtą kartkę niezależnie od powodu lub kiedy żółta kartka jest przez zawodnika kwestionowana.

5.3. Czerwona kartka jest przyznawana trenerowi lub członkowi ekipy, który opuścił Obszar Trenerski, po tym jak już wcześniej którykolwiek z członków ekipy lub trener otrzymał zieloną kartę z tego tytułu, lub gdy zielona kartka jest kwestionowana lub nie przyniosła oczekiwanego rezultatu kontrolowania zachowania lub nastawienia. Trener lub członek ekipy, po otrzymaniu czerwonej kartki musi natychmiast opuścić obszar zawodów, nie może być zastąpiony oraz nie może komunikować się z zawodnikami i trenerami kontynuującymi grę. Do tego momentu gra nie będzie wznowiona. Jeśli osoba odmawia opuszczenia obszaru gry, sędziowie muszą wstrzymać grę i zgłosić sprawę do Komitetu Zawodów.

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

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

5.6. Zawodnik otrzymujący czerwoną kartkę w trakcie zawodów automatycznie otrzymuje zawieszenie na kolejne spotkanie i nie może brać udziału w kolejnym spotkaniu na tych zawodach.

5.7. Trener drużyny lub członek ekipy otrzymujący czerwoną kartkę w trakcie zawodów automatycznie otrzymuje zawieszenie na kolejne spotkanie i nie może brać udziału w kolejnym spotkaniu na tych zawodach. W trakcie tego spotkania musi pozostać poza obszarem zawodów oraz trybunami dla kibiców i nie może komunikować się z zawodnikami i trenerami.

5.8. Zawodnik, trener drużyny lub członek ekipy otrzymujący czerwoną kartkę w trakcie zawodów może być skierowany do Komitetu Zawodów, w celu dodatkowych sankcji, przez któregośkolwiek z sędziów, według którego dodatkowe ukaranie będzie potrzebne.

### **6. Żółta kartka/Power Play [SR]**

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

6.2. Żółtą kartkę musi otrzymać zawodnik za umyślny lub niebezpieczny faul jeżeli ten sam zawodnik otrzymał już wcześniej w tym meczu kartkę zieloną niezależnie od powodu (chyba że przyznana zostanie czerwona kartka).

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

6.4. Żółta kartka jest przyznawana za umyślny lub niebezpieczny faul, powtarzający się w trakcie gdy pokazywana jest sygnalizacja przywileju korzyści, chyba że przyznana zostanie czerwona kartka.

6.5. Żółta kartka jest przyznawana za ciągle i powtarzające się kwestionowanie decyzji sędziego.

6.6.

Żółta kartka jest przyznawana za niecenzuralny lub obraźliwy język skierowany do przeciwników lub członków ekipy.

6.7. Jeżeli drużyna przeciwna w trakcie kary zawodnika (Power Play) zdobędzie gola, kara jest przerywana i zawodnik wykluczony lub inny zawodnik z drużyny może wkroczyć na Pole Gry (żółta kartka pozostaje odnotowana na koncie zawodnika). Standardowe wznowienie po голу ma zastosowanie.

6.8. Zawodnicy muszą przestrzegać przepisów wejścia lub ponownego wejścia na Pole Gry, po zakończeniu okresu kary.

6.9. Jeżeli w trakcie Power Play dwóch zawodników z tego samego zespołu było odesłanych z tytułu przyznanych kartek, po zdobyciu gola przez drużynę przeciwną przerywana jest kara zawodnika, który otrzymał karę wcześniej. Pozostały czas drugiej kary biegnie dalej do końca lub do momentu, gdy drużyna przeciwna strzeli gola.

6.10. Zawodnik otrzymujący łącznie trzy (3) żółte kartki w trakcie zawodów automatycznie otrzymuje zawieszenie na kolejne spotkanie i nie może brać udziału w kolejnym spotkaniu na tych zawodach.

6.10.1. ),

## **7. Żółta kartka przy karze rzutu karnego [SR]**

Żółtą kartkę musi otrzymać zawodnik popełniający przewinienie, za które zostaje przyznany rzut karny. W takiej sytuacji zawodnik odesłany musi odbyć całą karę 2 minut, niezależnie od tego czy drużyna przeciwna zdobędzie gola czy nie.

## **8. Zielona kartka – Ostrzeżenie [SR]**

8.1. Służy do ostrzegania i kontrolowania zachowania oraz gry zawodników, trenerów i członków ekipy. Jeżeli nie skutkuje, prowadzi do otrzymania żółtej lub czerwonej kartki. Zastosowanie ma sygnał 17 i zielona kartka.

8.2. Zielona kartka jest przyznawana za umyślny lub niebezpieczny faul, z wyjątkiem, gdy zostaje przyznana żółta lub czerwona kartka.

8.3. Zielona kartka jest przyznawana zawodnikowi, trenerowi lub członkowi ekipy za niepotrzebne słowne dyskusje skierowane do sędziów lub przeciwnika oraz za inne niesportowe zachowanie z wyjątkiem, gdy zostaje przyznana żółta lub czerwona kartka.

8.4. Zielona kartka jest przyznawana trenerowi lub członkowi ekipy za opuszczenie strefy trenerskiej podczas gry. Otrzymane ostrzeżenie (zielona kartka) dotyczy wszystkich trenerów i członków z danej ekipy i obowiązuje przez cały mecz. Ostrzeżenie będzie przyznane natychmiast lub w najbliższej przerwie w grze, w zależności od decyzji sędziego.

8.5. Każdy zawodnik może otrzymać maksymalnie jedną (1) zieloną kartkę w trakcie spotkania. Każdy kolejny umyślny lub niebezpieczny faul (niezależnie od typu faulu) lub niesportowe zachowanie będzie skutkowało przyznaniem zawodnikowi kartki żółtej, chyba że zostanie przyznana kartka czerwona.

8.6. Zielone kartki nie są przyznawane w ostatniej minucie spotkania. Każdy umyślny lub niebezpieczny faul skutkuje otrzymaniem przez zawodnika kartki żółtej, chyba że zostanie przyznana kartka czerwona.

- 8.7. Zielona kartka jest przyznawana za każdy kontakt z kajakiem zawodnika próbującego wykonać rzut różny, rzut z linii bocznej lub rzut z linii bramkowej.
- 8.8. Zespół (zawodnicy, trenerzy, inni członkowie ekipy) w trakcie meczu może otrzymać łącznie maksymalnie 4 zielone kartki. Czwarta zielona kartka oznacza dla osoby popełniającej wykroczenie automatycznie kartkę żółtą. Jeżeli czwartą zieloną kartkę otrzymuje trener lub inny członek ekipy, kartka żółta przyznawana jest automatycznie kapitanowi zespołu.
- 8.9. Kartki zielone w trakcie meczu się nie resetują – oznacza to, że każde kolejne przewinienie na kartkę zieloną, skutkuje kartką żółtą.

## **XIV. Wykonywanie rzutów**

### **1. Wykonanie rzutów [SR]**

- 1.1. Zawodnik wykonujący rzut z linii bramkowej, rzut różny, rzut boczny, rzut wolny lub strzał wolny, musi być w odpowiedniej pozycji, z nieruchomym kajakiem przed oddaniem rzutu. Zawodnik musi wyraźnie trzymać piłkę przez moment nieruchomo, powyżej poziomu ramienia, tak aby zaznaczyć chęć wykonania rzutu. Piłka wyrzucona musi być na 1 metr mierząc horyzontalnie od punktu wyrzutu lub przekazana zawodnikowi tej samej drużyny. W przypadku naruszenia tego przepisu, piłka przyznana jest drużynie przeciwnej. Zastosowanie mają Sygnały 11 i 14.
- 1.2. Zawodnik wykonujący rzut lub strzał wolny musi mieć możliwość zajęcia odpowiedniej pozycji do wykonania rzutu. Przeciwnicy nie mogą mu tego utrudniać, tak samo nie mogą mieć kontaktu z wyposażeniem zawodnika wykonującego rzut, ani nie mogą celowo ograniczać jego ruchu do momentu, gdy piłka nie będzie z powrotem w grze. Przewinienie powoduje sankcje. Zastosowanie mają Sygnały 1 i 15 lub 16.
- 1.3. Piłka nie jest w grze dopóki nie przeleci przynajmniej 1 metra od punktu wyrzutu mierząc horyzontalnie lub nie zostanie przekazana zawodnikowi tego samego zespołu. Zawodnikowi nie należy utrudniać wykonania rzutu. Żaden z przeciwników nie może uniemożliwić lotu piłki na 1 metr w poziomie. Naruszenie tego przepisu sygnalizowane znakiem jest 1 i 15 lub 16. Rzut wolny będzie powtórzony jako rzut wolny, a strzał wolny jako strzał wolny.
- Wyjątkiem są strzały wolne przyznane w odległości 2 metrów od bramki: obrońcy (włączając w to bramkarza) mogą blokować strzał po wyrzucie, zanim piłka przeleci 1 metr, jednak ich wiosła lub ręce muszą być trzymane nieruchomo, tzn. nie mogą wykonywać ruchu w kierunku zawodnika wykonującego rzut i muszą być poza jego zasięgiem. Przewinienie powoduje sankcje w postaci rzutu karnego. Zastosowanie ma Sygnał 16.
- 1.4. Zawodnik musi oddać rzut w przeciągu pięciu (5) sekund od momentu złapania piłki w pozycji przygotowanej do oddania rzutu. Zawodnik ma 5 sekund na podniesienie piłki i wykonanie rzutu, jeśli znajduje się na pozycji umożliwiającej złapanie piłki i wykonanie rzutu. Jakikolwiek upuszczenie piłki nie jest zaliczane jako rzut, ale właściwy rzut musi być oddany w ciągu 5 sekund. W przypadku naruszenia tego przepisu piłkę otrzymuje drużyna przeciwna. Zastosowanie mają Sygnały 11 i 14.
- 1.5. Jeśli dojdzie do naruszenia przepisów podyktowany zostanie strzał wolny lub rzut wolny. Będzie on podyktowany według uznania sędziego, w miejscu najkorzystniejszym dla zespołu. Sędzia wskaże, czy rzut lub strzał ma być oddany w miejscu naruszenia przepisów, czy w miejscu, gdzie była piłka w trakcie naruszenia przepisów, czy w miejscu, gdzie piłka upadła, jeżeli piłka była w locie w momencie naruszenia przepisów. Sędzia wybiera opcję najkorzystniejszą dla drużyny pokrzywdzonej.

## **2. Wykonanie rzutu karnego [SR]**

- 2.1. Zastosowanie ma Sygnał 16 i żółta kartka. Rzut karny jest strzałem na bramkę z bramkarzem. Żaden inny zawodnik nie może brać udziału w grze dopóki rzut karny nie zostanie wykonany.
- 2.2. Zawodnik wykonujący rzut karny musi być nieruchomy ciałem na linii 4 metrów. Bramkarz musi znajdować się pod bramką, w pozycji 1 metra od środka linii bramkowej. Bramkarz musi być nieruchomy (nie może wykonywać ruchów wiosłujących) do momentu wykonania rzutu karnego. Naruszenie skutkuje powtórzeniem wykonania rzutu karnego.
- 2.3. Wszyscy inni zawodnicy wraz z całym swoim sprzętem muszą znajdować się poza linią sześciu (6) metrów. Naruszenie skutkuje powtórzeniem wykonania rzutu karnego i minimum zieloną kartką dla zawodnika.
- 2.4. Rzut karny jest wykonywany po gwizdku sędziego. Obowiązuje tu zasada 5 sekund. Zawodnik wykonuje rzut z pozycji stacjonarnej. Prezentacja piłki nie jest wymagana.
- 2.5. Gra jest wznowiana, gdy piłka opuści rękę zawodnika wykonującego rzut karny.
- 2.6. Zawodnik wykonujący rzut może ponownie zagrać piłkę, jeżeli zostanie ona zablokowana przez bramkarza lub odbije się od ramy bramki i wróci na Pole Gry.
- 2.7. Osobą wykonującą rzut karny jest zawodnik, który został sfaulowany. Wyjątkiem jest sytuacja, w której zawodnik doznał kontuzji w trakcie faulu, uniemożliwiającej mu wykonanie rzutu karnego.
- 2.8. Jeżeli w trakcie faulu bramka nie była broniona, wykonywany jest rzut karny bez bramkarza.

## **XV. Post-competition**

### **1. Protesty do Komitetu Zawodów [PR]**

- 1.1. Kierownik reprezentacji lub kierownik zespołu mogą wnieść protest zgodnie z tymi przepisami. Takie protesty muszą być skierowane do Komitetu Zawodów i przez niego rozpatrzone. Komitet Zawodów może pozwolić aby protest został wniesiony wspólnie przez dwóch lub więcej kierowników reprezentacji lub zespołów, jeśli według opinii Komitetu Zawodów, ich skarga dotyczy tej samej decyzji.
- 1.2. Uwagi dotyczące decyzji Kontrolerów wyposażenia mogą być składane ustnie bez żadnych opłat przez kierownika reprezentacji lub zespołu do Głównego Kontrolera Wyposażenia lub Kontrolera Wyposażenia przed lub podczas gry, w której dany sprzęt jest używany. Jeżeli uwagi są zgłoszone przed meczem, wyposażenie może być ponownie skontrolowane. Jeśli uwagi dotyczące kontroli są zgłoszone podczas gry, Kontroler Wyposażenia decyduje, czy sędzia ma wezwać zawodnika do kontroli jego wyposażenia.
- 1.3. Wszystkie decyzje sędziów dotyczące kwestii faktycznej sytuacji są ostateczne i ich interpretacja przepisów powinna być respektowana podczas gry. Żaden protest dotyczący decyzji interpretacyjnej sędziego nie może być wniesiony.
- 1.4. Każdy protest musi być wniesiony:

- 1.4.1. w przeciągu 20 minut po grze w której zaistniał incydent, którego dotyczy protest, z dołączoną opłatą 75 EUR która będzie zwrócona, jeśli protest zostaje podtrzymany; lub
- 1.4.2. nie później niż jedną godzinę przed rozpoczęciem gry, w której uczestniczy zawodnik lub zespół, przeciwko któremu protest, kwestionujący jego udział w grze, jest skierowany. Do protestu tego dołączona musi być opłata 75 EUR, która zostanie zwrócona jeśli protest zostanie podtrzymany.
- 1.5. Kierownik zespołu (lub jej/jego przedstawiciel) musi przedstawić protest Głównemu Sędziemu Zawodów, w formie pisemnej, zawierając w nim:
  - 1.5.1. rozpatrywany incydent;
  - 1.5.2. podstawy, na których protest jest złożony; i
  - 1.5.3. przyczyny lub okoliczności potwierdzające podstawy protestu.
- 1.6. Żadne z przepisów nie zabraniają kierownikowi zespołu wycofania protestu w każdym momencie, poprzez skierowanie pisma do Głównego Sędziego Zawodów.
- 1.7. Zgodnie z przepisami, Główny Sędzia Zawodów po otrzymaniu protestu musi natychmiast przekazać go i wszystkie dołączone do niego dokumenty do Komitetu Zawodów.
- 1.8. Komitet Zawodów powinien po otrzymaniu protestu tak szybko jak jest to możliwe zbadać i rozważyć protest i w przeciągu 10 minut po jego otrzymaniu ustalić czy:
  - 1.8.1. Protest powinien być oddalony, ponieważ jest błahy w swej naturze lub nie ma wystarczających podstaw aby go podtrzymać.
  - 1.8.2. Protest zasługuje na dalsze rozpatrzenie i rozstrzygnięcie zgodnie z tymi przepisami.
- 1.9. Jeśli zgodnie z tymi przepisami Komitet Zawodów zdecyduje dalsze rozpatrzenie sprawy, powinien on tak szybko jak jest to realnie możliwe, mając na względzie bliskość zaszyłych wydarzeń, zwołać zebranie Komitetu Zawodów.
- 1.10. Kiedy złożony zostanie protest przeciwko zawodnikowi lub zespołowi, kierownik zespołu (rozpatrywanego zawodnika lub zespołu) powinien otrzymać jego kopię.
- 1.11. Komitet Zawodów może przeprowadzić spotkanie (lub odroczyć je) w sposób, jaki wydaje mu się odpowiedni, ale powinien:
  - 1.11.1. Dać kierownikowi zespołu protestującego możliwość wypowiedzi w danej sprawie.
  - 1.11.2. Poddać sprawiedliwemu rozważeniu każde oświadczenie złożone przez kierownika protestującego zespołu lub związanego ze sprawą sędziego.
  - 1.11.3. Pozwolić aby kierownikowi zespołu protestującego towarzyszył ich reprezentant.
  - 1.11.4. Móc wymagać aby kierownik zespołu protestującego lub jakiegokolwiek inny świadek uczestniczył w spotkaniu lub dostarczył istniejące/dostępne dowody.
  - 1.11.5. Dać kierownikowi każdego zespołu (lub ich reprezentantom), na którego protest może mieć bezpośredni wpływ, możliwość wypowiedzi w danej sprawie.
- 1.12. Po rozważeniu wszystkich dostępnych i związanych ze sprawą informacji, Komitet Zawodów powinien podjąć decyzję większością głosów. Komitet Zawodów może:
  - 1.12.1. Zdyskwalifikować zespół lub wykluczyć go z dalszego uczestnictwa w zawodach.
  - 1.12.2. Zdyskwalifikować zespół z zawodów, jeśli protest przeciwko zespołowi jest podtrzymany. Kiedy zespół jest zdyskwalifikowany, najszybciej jak to jest możliwe, wyniki wszystkich jego poprzednich gier w tych zawodach zostają wyzerowane lub przyznane ich przeciwnikom. Wszelkie medale, nagrody rzeczowe lub pozycje zostają odebrane.

- 1.12.3. Podjąć inne kroki dyscyplinarne, które uważa za stosowne i w każdej sprawie pisemnie uzasadnia swoje decyzje.
- 1.13. Następnie Główny Sędzia Zawodów powinien natychmiast w formie pisemnej powiadomić kierownika protestującego zespołu i inne osoby związane ze sprawą, o decyzji Komitetu Zawodów.

## **2. Działania dyscyplinarne Komitetu Zawodów [SR]**

- 2.1. Komitet Zawodów może wezwać, na posiedzenie zwołane zgodnie z tymi przepisami każdego członka reprezentacji, w celu zbadania sprawy, jeśli Komitet Zawodów uważa że oni:
- 2.1.1. Nie przestrzegali przepisów; lub
  - 2.1.2. W sposób nieuczciwy i krzywdzący w stosunku do innych zespołów wykorzystują te przepisy, wpływając tym samym na charakter zawodów.
- 2.2. Komitet Zawodów może przeprowadzić spotkanie (lub odroczyć je) w sposób, jaki wydaje mu się odpowiedni, ale:
- 2.2.1. Powinien dać wezwanemu członkowi reprezentacji możliwość wypowiedzi w danej sprawie.
  - 2.2.2. Powinien poddać sprawiedliwemu rozważeniu każde oświadczenie złożone przez wezwanego członka reprezentacji lub każdego związanego ze sprawą Sędziego.
  - 2.2.3. Powinien zezwolić aby wezwanemu członkowi reprezentacji towarzyszył jego reprezentant.
  - 2.2.4. Może wymagać aby wezwany członek reprezentacji lub jakikolwiek inny świadek uczestniczył w spotkaniu lub dostarczył dostępne dowody.
- 2.3. Po rozważeniu wszystkich dostępnych i związanych ze sprawą informacji Komitet Zawodów powinien podjąć decyzję większością głosów. Komitet Zawodów może:
- 2.3.1. Pouczyć zawodnika;
  - 2.3.2. Nałożyć karę finansową na członka ekipy lub zespół.
  - 2.3.3. Zawiesić członka ekipy w uczestnictwie w części lub w całych zawodach.
  - 2.3.4. Podjąć inne kroki dyscyplinarne, które uważa za stosowne i w każdej sprawie pisemnie uzasadnić swoje decyzje.
- 2.4. Główny Sędzia Zawodów powinien natychmiast powiadomić w formie pisemnej kierownika wzywanego członka reprezentacji i inne osoby związane ze sprawą, o decyzji Komitetu Zawodów.

## **3. Wyniki [SR]**

Wyniki każdego zawodów muszą być wysłane w ciągu 10 dni przez Komitet Organizacyjny Zawodów do Komitetu Kajak Polo ICF, każdej Narodowej Federacji uczestniczącej w zawodach i każdego Kierownika Ekipy, jeśli startowały nie tylko reprezentacje narodowe.

*W przypadku zawodów krajowych obowiązują wymogi określone w Rozdz. XVII pkt. 5.1.*

## **XVI. Zegar strzału**

### **1. Zasady Zegara Strzału będą używane podczas:**

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

1.2.Mistrzostw Polski Seniorów.

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

2. Wymienia się następujące zasady Zegara Strzału:

2.1.Drużyna musi oddać strzał na bramkę w ciągu 60 sekund od wejścia w posiadanie piłki lub zdobycia kontroli nad nią. Brak strzału skutkuje przejściem posiadania piłki przez drużynę przeciwną i przyznaniem jej strzału wolnego. Strzał wolny musi być wykonany z miejsca, w którym była piłka w momencie upływu 60 sekund. Jeżeli w tym momencie piłka jest poza Polem Gry, strzał wolny wykonywany jest z miejsca, w którym piłka opuściła Pole Gry. Zastosowane zostaną Sygnały 11 i 15

2.2.Zegar strzału jest obsługiwany przez sędziego mierzącego czas. Zegar strzału jest połączony bezpośrednio z głównym zegarem meczu i jest zatrzymywany wraz z zegarem głównym, zarówno po golu, jak również w sytuacji zatrzymania czasu przez sędziego lub gdy piłka opuści Pole Gry. Ponowne włączenie zegara strzału następuje po gwizdku wznawiającym grę lub gdy gracz wykonujący rzut podniesie piłkę w celu wykonania rzutu.

2.3. Zegar strzału musi mieć możliwość zatrzymywania niezależnie od zegara głównego. W ostatniej minucie każdej połowy, zegar strzału musi pokazywać ten sam czas do końca gry co zegar główny.

2.4.Zegar strzału musi być widoczny dla wszystkich graczy i widzów, bądź bezpośrednio nad, pod lub z boku każdej bramki, bądź też w przeciwległych rogach boiska po prawej stronie sędziego na danej stronie boiska. Jeżeli zegar strzału znajduje się w pobliżu bramki musi być chroniony przez zniszczeniem w wyniku rzutów zawodników.

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

2.6.Sygnał zegara musi być różny od sygnału zegara głównego. Dźwięk zegara rozbrzmiewa po upływie 60 sekund, co wskazuje że czas zegara strzału upłynął. Sędziowie potwierdzają zmianę posiadania piłki pojedynczym gwizdkiem oraz przyznaniem rzutu wolnego drużynie przeciwnej.

2.7.Aby bramka została uznana, strzał na bramkę musi być oddany wcześniej niż ma miejsce początek sygnału oznaczającego upływanie czasu na zegarze strzału. Jeśli piłka jest w locie w momencie zaistnienia sygnału, należy pozwolić na dokończenie jej lotu. Piłka musi opuścić rękę zawodnika przed rozpoczęciem sygnału dźwiękowego zegara strzału.

- 2.8. Zegar strzału jest restartowany po każdym strzale na bramkę lub zmianie posiadania piłki przez drużyny. Jeżeli drużyna usiłuje oddać strzał na bramkę, a piłka odbije się od ramy bramki i wróci do gry, zegar strzału zostaje zresetowany nawet jeśli w posiadanie piłki wejdzie ta sama drużyna, która oddawała strzał. (Wynagradza drużynę atakującą za próbę oddania strzału w czasie).
- 2.9. Jeżeli drużyna która nie podejmie próby oddania strzału na bramkę, straci piłkę w wyniku jej wyjścia poza linie boczne i odzyska posiadanie piłki w wyniku przyznania jej rzutu z linii bocznej lub rzutu różnego, zegar strzału nie zostanie zresetowany (uwzględnia blokowane podania, po którym piłka wyjdzie poza linie, w ten sposób nagradzana jest presja drużyny broniącej).
- 2.10. Jeżeli dwóch zawodników przeciwnych drużyn dzieli w tym samym czasie posiadanie piłki, zegar strzału zostaje zresetowany jedynie w momencie jasnego wejścia w posiadanie piłki zawodnika przeciwnej drużyny (uwzględnia sytuację straty piłki gdy dwóch zawodników walczy o nią).
- 2.11. Jeżeli drużyna chwilowo traci kontrolę lub stan posiadania piłki i odzyskuje kontrolę lub posiadanie piłki zegar strzału nie zostaje zresetowany (uwzględnia niedokładne podania lub odbicia piłki, gdy kontrola zostaje utracona na moment – wynagradza obronę za wywieranie presji).
- 2.12. Zegar strzału zostaje zresetowany jeżeli drużyna otrzyma strzał wolny lub gdy sędzia zastosuje przywilej korzyści w sytuacji faulu drużyny przeciwnej.

## **XVII. SPECJALNE PRZEPISY DOTYCZĄCE ZAWODÓW KRAJOWYCH ROZGRYWANYCH W POLSCE**

### **1. Wstęp**

Przepisy w tej części, dotyczą zawodów Kajak Polo rozgrywanych w Polsce i są dodatkiem lub zmianą przepisów zawartych Przepisach Kajak Polo.

Zawody krajowe: Mistrzostwa Polski, Ogólnopolskie – Międzywojewódzkie, Wojewódzkie.

Kategorie wiekowe obowiązujące w Polsce:

- Seniorzy, Seniorki,
- Juniorzy, Juniorki,
- Juniorzy Młodszy, Juniorki Młodsze,
- Młodzicy, Młodziczki,
- Dzieci – dziewczęta i chłopcy.

JĘZYK Oficjalną formą komunikacji podczas Zawodów krajowych jest język polski.

### **2. Przepisy ogólne**

#### **2.1. Zawody krajowe**



- 2.1.1. Mieszane kategorie zawodów, w których biorą udział mężczyźni i kobiety w tych samych zespołach lub konkurując ze sobą są dozwolone, zgodnie z decyzją Komitetu Zawodów. Przepis ten nie dotyczy Mistrzostw Polski.
- 2.1.2. Za zgodą Komitetu Zawodów, juniorzy młodsi i juniorzy mogą grać w kategorii seniorów. Jednak w takim wypadku nie mogą grać w swojej kategorii w danych zawodach.

## 2.2. Zawodnicy

- 2.2.1. Zawodnik startujący w zawodach krajowych zobowiązany jest posiadać aktualną licencję zawodniczą wydaną przez Polski Związek Kajakowy. Sędzia Główny Zawodów może wymagać okazania dowodu osobistego lub innego dokumentu potwierdzającego tożsamość oraz wiek zawodnika.

## 3. System zawodów

- 3.1. Ustalenie, które zespoły umieszczone są w danej Grupie Rundy Wstępnej powinno być określone w następujący sposób:
  - 3.1.1. W oparciu o listę rankingową dostarczoną przez Polski Związek Kajakowy lub względne siły zespołów.
  - 3.1.2. Przy zapewnieniu równego rozłożenia silniejszych i słabszych zespołów pomiędzy grupami.
  - 3.1.3. Przy zapewnieniu, żeby zespoły z tych samych klubów nie eliminowały się we wstępnych etapach zawodów.

## 4. Antydoping

- 4.1. Kontrola antydopingowa podczas zawodów krajowych w Polsce przeprowadzana jest pod nadzorem laboratorium krajowego.

## 5. Wyniki

- 5.1. W przypadku krajowych zawodów rozgrywanych w Polsce, wyniki powinny być wysłane w ciągu 7 dni przez Komitet Organizacyjny do PZKaj i klubów uczestniczących w zawodach.

## 6. Raporty

- 6.1. W przypadku krajowych zawodów rozgrywanych w Polsce, raporty o protestach i odwołaniach powinny być wysłane w ciągu 7 dni przez Komitet Organizacyjny do PZKaj.

## 7. Sędziowie Organizacyjni i Gier

- 7.1. Zawody krajowe muszą być kontrolowane przez co najmniej jednego akredytowanego sędziego posiadającego ważną licencję sędziego klasy związkowej. Zaleca się aby był to Sędzia Główny Zawodów lub inny członek Komitetu Zawodów.
- 7.2. Wszystkie gry krajowe muszą być sędziowane przez sędziów neutralnych, tj. sędzia nie powinien sędziować meczu swojego zespołu. Jeżeli takie rozwiązanie nie jest możliwe, w takiej sytuacji do sędziowania meczu powinno się wskazać po jednym sędzim z każdego uczestniczącego w danej grze zespołu.

## 8. Obowiązki Komitetu Zawodów

- 8.1. Komitet Zawodów podejmuje decyzje o sankcjach dyscyplinarnych, jeżeli złamane zostaną przepisy inne niż przepisy gry. Decyzje powinny być podejmowane w oparciu o Przepisy Kajak Polo wydane przez Polski Związek Kajakowy. Mogą być nakładane także kary zgodne ze Statutem Polskiego Związku Kajakowego, na przykład dyskwalifikacja na okres dłuższy niż czas trwania danych zawodów.

## 9. Obowiązki Sędziów Gry i Sędziów Organizatorów Zawodów

- 9.1. Sędziowie Gry I i II

- 9.1.1. Sędziowie są wybierani spośród nominowanych przez kluby uprawnione do udziału w zawodach. W przypadku zawodów krajowych, w Rundach Wstępnych oraz Przejściowych, co najmniej jeden sędzia prowadzący mecz musi posiadać ważną licencję sędziego kajak polo. W Rundzie Finałowej zarówno sędzia I (pierwszy) jak i II (drugi) muszą posiadać ważną licencję sędziego kajak polo.

### **10. Piłka**

- 10.1. W zawodach krajowych, rozgrywanych w Polsce, w kategoriach dzieci, młodzików, juniorów i juniorów młodszych, zawodnicy mogą grać piłką przeznaczoną dla kobiet o wymiarach określonych w pkt. 4.4. Rozdziału IX. Decyzję w tym zakresie podejmuje Sędzia Główny Zawodów.

### **11. Kajaki**

- 11.1. Do zawodów krajowych mogą być dopuszczone kajaki spełniające wymogi opisane w DODATKU II: Kontrola wyposażenia. Zawodnicy i kluby startujące w zawodach międzynarodowych zobowiązani są przestrzegać zapisów dotyczących sprzętu, opisanych w przepisach Kajak Polo ICF.

### **12. Zdobycie gola**

- 12.1. Zespół zdobywa gola, jeśli cała piłka przekroczy przednią powierzchnię ramy bramki przeciwnika. Jeśli bramka nie jest sztywno umocowana i rusza się, piłka musi przejść przez ramę bramki. Sędzia musi pokazać kontrolerowi wyników numer zawodnika, który zdobył gola. Stosowany jest sygnał 3 i długi sygnał gwizdka sędziego. Po zdobyciu gola czas musi zostać zatrzymany. Wyjątkiem są zawody krajowe, gdzie w początkowych fazach turnieju nie ma obowiązku zatrzymywania czasu po strzelonym голу. Decyzję w tej sprawie podejmuje Sędzia Główny Zawodów przed rozpoczęciem zawodów.

### **13. Odwołanie do Zarządu PZKaj**

- 13.1. Kierownik Zespołu, który jest niezadowolony z decyzji Komitetu Zawodów, może złożyć wniosek do Zarządu PZKaj o rozpatrzenie sprawy według statutu PZKaj. Decyzja Zarządu PZKaj będzie ostateczna i obowiązująca a Kierownik Zespołu i jego Klub nie może wnosić o kontynuowanie postępowania prawnego w innym sądzie lub trybunale.
- 13.2. Kierownik Zespołu lub Klub, który chce złożyć odwołanie do PZKaj, musi w formie pisemnej zawiadomić o tym Sekretarza Generalnego, w przeciągu 31 dni od daty otrzymania decyzji Komitetu Zawodów, przeciwko której odwołanie zostało złożone.
- 13.3. Niedotrzymanie limitu czasu określonego w powyższym przepisie czyni odwołanie nieważnym, chyba że Kierownik Zespołu złoży wniosek do PZKaj o przedłużenie czasu złożenia odwołania, powołując się na wyjątkowe okoliczności.

*Zatwierdzone przez Zarząd PZKaj. w dniu 02.04.2019 r.*